

Добро пожаловать в третий магический курс Драгон Руж. Этот курс подготовит вас к инициации Самаэль 3.0. Ваше изучение оккультизма и магические практики теперь достигнут значительно более глубокого уровня. Чтобы начать этот курс, вам нужно пройти инициацию Гамалиэль 2.0 и внимательно изучить второй магический курс. Третья инициация более требовательна, чем предыдущие. Материал, включённый в этот магический курс, также более интенсивный и разделён на шесть писем. Третья инициация также включает Клятву Дракона, которая ведёт к инициации в Ордене Дракона (Ordo Draconis).

Третий уровень – яд

Третий уровень инициации представлен клифой Самаэль и планетой Меркурий. Самаэль – тёмная сторона Ход и, подобно Ход, принадлежит к измерениям мысли. На этом уровне маг проходит через интеллектуальную инициацию к мистериям. Уровень Меркурия символизирует глубокую фазу понимания оккультного видения мира и анализирует её содержание. На этом уровне маг структурирует оккультные миры в соответствии с оккультными системами: Каббалой, Таро и т.д. К этой сфере относятся боги знаний и Мудрости, например, Гермес, Тот, Энки и Один. Эти боги также являются богами магии, что раскрывает древнюю связь между магией и знаниями. На клипотическом пути инициации исследуется и темная сторона знания – безумие и сомнения, обе эти стороны – разные пути раскрытия мудрости, спрятанные по ту сторону света разума.

Безумие – это тень мудрости. На пути к мудрости растёт тень безумия. Темный маг синхронизируется с безумием своего рода договором и учится слышать его голос, не будучи поглощённым им. Эта работа требует от мага стабильного психического здоровья. Когда маг достигает настоящих магических результатов, он/она неминуемо попадает на развилку. Магические опыты и состояния сознания разрушают старое мировоззрение мага, и возникают сомнения относительно разумности. Маг может выбрать возвращение назад или следование пути. Самаэль относится к астральному уровню, и на этом уровне скитаются по астральным лабиринтам концепций и фантазий. Инициация Самаэля учит мага, что безумие – путь к мудрости, и на этом пути можно управлять безумием. Ощутимый опыт принципа безумия можно достичь, экспериментируя с сущностью бытия. Человек создал множество теорий, являющихся лишь набросками реальности. Чем более детальным и полным является взгляд, тем меньше реальности он открывает. Совершенная теория бытия описывает лишь сама себя и ничего не говорит о бытие. Бытие никогда не позволит себе раскрыться в шаблонах разума или логики. Здесь принципы безумия покажут тень наших теорий о реальности. Безумие предложит магу путь выхода из теорий и ментальных карт. Это может быть сложным и иногда опасным процессом, в котором ничего не является таким, каким оно кажется. Но это также может быть экстатическим опытом. Безумие – это источник вдохновения, и он вызывается интоксикацией силы поэтического вдохновения «Од», связанной с Одним. Когда маг использует безумие магическим способом, он никогда не сможет сделать это полностью. Безумие – только врата, через которые маг может заглянуть за грань. Третий магический курс включает в себя Учение Безумия, которое служит темой для медитации. Другой аспект Самаэля – сомнение или неверие. Самаэль – «яд Бога» и яд, влияющий и на разум, и на веру. Это сомнение – величайший враг монотеизма. Плоды познания часто интерпретируют как плоды сомнений. Многие маги останавливаются на стадии, когда начинают сомневаться в своей магической работе и ее смысле. Эта стадия важна и учит мага, что действие важнее, чем вера или логические доводы. Маг использует сомнения как нож, чтобы отрезать все бесполезные части бытия. Сомнение – балансирующее безумие и одно из магических орудий мага. В итоге маг перестает сомневаться и учится тому, что суть магии – энергия и действие. Вера и сомнение – вопросы энергии. Позже эти темы будут затронуты в этом курсе.

Третий магический курс будет включать важные и центральные темы драконианской системы, такие как Врил, Гозетическая магия, Вамачара, Йезидизм, путь Каина и Единическая рунософия. Будет сделан сильный акцент на рунософию, так как Один – тёмный основоположник, связанный с Самаэлем и темной стороной Ход. Один представляет нам систему, которая коренится в древней традиции темной магии.

Драгон Руж и Драконианская инициация

Тьма – зеркало глубин души. Мы проецируем тьму, спрятанную в глубинных частях души, в наших желаниях и наших страхах. Свет – это освещение внешнего и сознательного. Свет ограничивает наши восприятия, тогда как тьма открывает врата в бессознательное и неизвестное. К.Г. Юнг установил факт, что ищущим просветления следует не бороться за свет, а исследовать тьму. Это является философией Драконианской (Тифонианской) инициации, практикующейся в Драгон Руж, даже если мы переносим ее с психологического уровня на практический магический уровень. Четыре главные традиции, на которых базируется Драконианская инициация, это: Клипотическая каббала, Тифонианская алхимия, Вамачара-тантра и древнескандинавская Единическая магия. Эти традиции показывают, как адепта шаг за шагом ведут во тьму, где он/она становится богом. Если адепт следует пути Одина или египетского и алхимического бога Хепера, входя в подземный мир и принося себя в жертву, адепт может завершить трансформацию, преобразившись из создания в создателя. Мир не был создан в некоторый момент прошлого, как полагают монотеистические религии. Мир создается в каждый момент, как отметил Фридрих Ницше. Многие люди – создания прошлого, но с помощью магической инициации мы можем стать создателями будущего. Драконианская инициация основывается на 1 + 9 + 1 уровнях, которые вместе составляют 11 шагов, соотносящихся с Клипот и 11 демонами-управителями, играющими роль противоположностей и ночной стороны творения. Первый шаг предназначен для непосвященных. Открываются врата на темную сторону. Следующие 9 шагов представляют 9 уровней ночной стороны или подземного мира, где Один проходит свою инициацию секрета рун. Эти шаги приносят адепта в сердце тьмы и превращают человека в бога (как обещал змей в Бытие 3:5, когда человек начал инициацию, съев плод познания). Следующий шаг находится за пределами творения.

1. Лилит 1.0. Врата к неизвестному.
2. Гамалиэль 2.0. Темные мечты. Астральная магия. Ведовство. Мистерии тёмной луны. Темная богиня.
3. Самаэль 3.0. Философия Пути левой руки. Мудрость безумия. Магия йезидов. Темная сторона чакр.
4. А'араб Зарак 4.0. Люциферианская магия. Темная сторона Венеры. Эротомистицизм и путь воина.
5. Тагирион 5.0. Освещение ночной стороны. Черное солнце. Соединение бога и зверя.
6. Голахаб 6.0. Рагнарёк. Активация Сурта/Сората. Магнетизм похоти и страданий.
7. Га'агшебла 7.0. Высшие уровни эротомистицизма. Подготовка к бездне.
8. Сатаризель 8.0. Открытие глаза Люцифера/Шивы/Одина. Принцип Дракона.
9. Гагизель 9.0. Освещение звезды Люцифера.
10. Таумиэль 10.0. Выполнение обещания, данного змеем. Божественность.
11. Таумиэль 11.0. Черная дыра. Шаг в новое творение. Вселенная В.

Магическая инициация – проект длиной в жизнь. Возможно даже продолжающийся в несколько инкарнаций. Это духовное путешествие, требующее самопожертвования, преданности, терпения

и дисциплины – поиск, который маг совершает вместе с братьями/сестрами на драконианском пути. Этот путь имеет внешнюю и внутреннюю формы. На внешнем уровне происходит отказ от монотеистических религий и восстановление языческих религий новой эры. На внутреннем уровне происходит алхимический процесс трансформации души в черный алмаз, спрятанный на дне Подземного мира, в нашей самости.

Драконианский маг – верующий или неверующий?

Путь правой руки и светлая сторона обычно связаны с преобладающей религиозной системой. Обычный человек, как правило, считает, что он существует, балансируя на внешней области структуры, вместо того, чтобы находиться в центре. Адепты Пути правой руки пытаются достичь середины этих структур, чтобы полностью согласовать с ними свое бытие и, таким образом, стать с ними одним. Адепты Пути правой руки считают, что они оставляют эго и индивидуальность и становятся едиными с «добром», «истиной» или «совершенством». Ключ к цели Пути правой руки – это вера и ее сила. Адепт должен фанатично верить в эти структуры, чтобы быть способным к полной идентификации с ними и становлению с ними одним целым.

Темная сторона и Путь левой руки обычно подключается к противоположному полюсу преобладающей религиозной системы или тому, что выходит за ее пределы. Если вера – ключ к цели Пути правой руки, неверие или сомнение – инструмент Пути левой руки. Сатана – «обвинитель», тот, кто подвергает сомнению Бога или творение. Дерево познания дает не плоды веры, а плоды сомнения. Во многих формах сатанизма или темного оккультизма неверие является самоцелью. Происходит идентификация ясновидения и лишено иллюзий взгляда на бытие, где на аристократическом пути адепт шагнул за пределы иллюзорной веры масс в смысл, присущий жизни. Эти адепты в итоге достигают материалистичного взгляда на бытие, где Сатана олицетворяет материальное и, таким образом, единственную истину. Кроме материального мира взгляд следует также пессимистичному взгляду на бытие.

Драконианский маг никогда не следует этим паттернам. Иметь неверие в качестве пути и цели – значит раскрыть силы Клипот без достижения каких-либо стоящих результатов. Клипот могут таким образом представлять силы неверия и пустоты по отношению к Сефирот, которые представляют силы веры и полноты. Сефирот – это общепризнанная вера и определенное содержание, а Клипот – ее тень. Драконианский маг обращается к Клипот, чтобы освободить жизненную силу от старой религии и на руинах концепций построить новую духовную структуру. Не сидеть там разочарованным и бесприютным, а установить, что здание было нереальным, поскольку его можно было разрушить.

Материализм, который принят у большинства современных людей и который представляют многие сатанинские мыслители, также является системой верований и одной из величайших форм самообмана. Материализм – это аномалия, возникшая в большей степени лишь в последние века всей истории человечества. Это следствие монотеизма, отделившего божественное от нашего мира и поместившего его на далекое место, недостижимое для человека. Если Бог находится не здесь, пустой монотеизм становится только логическим заключением для думающих людей в структуре монотеизма. Материализм – это бездна человечества. В этой богом забытой пропасти человечество начало всерьез преодолевать божественное состояние. Многие из величайших достижений человечества созданы в отсутствии Бога. Проблема в том, что внутренние процессы были заменены внешними амбициями (суицид наиболее распространен в наиболее технически продвинутых областях). Это возникает, когда люди принимают, что божественного не существует, так как Бог не проявляет себя. В этой бездне драконианский маг

должен посадить свои семена. Из праха поднимется новая духовность. Такой сатанизм забудется по причине зависимости от монотеизма, как и современный материализм, подобно тому как один бог рождается, когда другой бог умирает. Так происходит в этом процессе в эти времена, когда у человека есть возможность подняться на божественный уровень, подобно богу.

Драconiанский маг использует неверие и сомнение как инструмент. Неверие используется для получения знания. Пробелы, которые создаст неверие, маг заполнит своей волей и своими концепциями. Клипот – не только оболочки сомнения, а еще и лоно, которое маг оплодотворит своими мечтами и волей, так что мечты переродятся в реальность.

Неверие и сомнение в себе и смысле жизни возникают во время низкого энергетического уровня. Драconiанский маг, работающий со своей силой, хорошо знает движения силы и не делает поспешных выводов относительно бытия в течение времени недостатка энергии. Когда структуру разрушают, освобождается огромное количество энергии, но со временем она теряется. Когда разрушается система верований, сила будет двигаться по туннелям Клипот. Когда индивид в течение жизненного кризиса потеряет веру (или попадет в кризис из-за потери веры), его жизненную силу засосет в туннели пустоты. Обычный человек, как правило, энергетически истощен и пытается как можно скорее уцепиться за любые доступные системы верований. Драconiанский маг осознанно работает с этими процессами, замечая энергию, попадающую в Клипот. Вместо того, чтобы позволить освобожденной энергии исчезнуть в туннелях, маг последует за процессом и позволит силе прорасти на черной земле Клипот, и тогда мечты становятся реальностью. Драconiанский маг, входя на протяжении своих работ в «темные периоды» печали, депрессии или тревоги, знает, что в эти фазы сила и мечты прорастают в подземном мире. Маг может пройти эти периоды и даже ценить их, как осень и зиму, предшествующие лету.

Ясновидение и основные принципы драconiанской алхимии

Ясновидение – одна из важнейших целей оккультизма. Этот термин особенно важен в драconiанском оккультизме, так как цель драconiанского пути – достижение состояния Дракона, которое является уровнем полного ясновидения, когда взгляд направлен в неизвестное.

Всегда сложно с помощью слов объяснить оккультные процессы. Слова относятся к уровню рассудка. Поэтому для описания оккультных феноменов огромное значение имеют символы, мифы и образы. Мифологический язык образов – важнейший инструмент для оккультистов в экзистенциальном процессе. Когда мы пытаемся ясновидеть, мы должны использовать и проходить через мир образов, чтобы видеть суть бытия.

Говоря мифологически, путь человека к божественному восприятию (ясновидению) начинается, когда он ест плод с дерева познания. Это дерево – не древо жизни, а «внешнее дерево», которое состоит из десяти клипотических уровней. Клипотические уровни – основа драconiанского пути к ясновидению, включающая трансформационные фазы алхимии, которые преодолеваются и делают дух человека божественным. Когда достигается ясновидение, вселенная рушится, человек видит сквозь все иллюзии. Наши глаза освобождаются от «очков», фильтрующих наше восприятие мира. Мы здесь позаимствуем термин из терминологии немецкого философа Иммануила Канта. Из этой перспективы ясновидение преодолевает категории, которые строит наше сознание из восприятия самого себя, и мы достигаем способности видеть «вещи в себе».

Клипотические силы – принципы хаоса, которые уничтожают математический и геометрический порядок, который соответствует древу жизни. Этот порядок подразумевает категориальные и иллюзорные рамки и ограничения бытия. Предел, проиллюстрированный в мифе о Рае, Эдеме и других ограниченных и неизменных статических утопических местах или состояний ума.

Драconiанская инициация - это последовательное пробуждение глаза, который видит невидимое. Этот процесс состоит из одиннадцати клипотических уровней и девяти фаз. Девять фаз представляют девять ночей и девять миров, по которым путешествовал Один в своей инициации. Драconiанская инициация основана на 3x3 шагах к ясновидению, точке отсчета и точке за пределами того, что мы видим как цель. Всё вместе составляет одиннадцать уровней. Точка отсчета – это иллюзорный мир, где мы совсем не воспринимаем бытие. Мы только видим наши собственные рефлексии и категории. Некоторые интуитивно догадываются, что снаружи есть мир. Они ищут знаний о неизвестном. Когда достигается ощущение, что неизвестное находится за пределами, можно вскрыть трещину в бытии. Эта трещина – первый шаг в драconiанской инициации, который называется пещерой/утробой Лилит. Он также называется «настройкой на другое восприятие» или вхождением в осознание левой стороны. Иногда эту трещину относят к вратам в Инферно.

Когда входят во врата, которые являются ритуальной инициацией первой степени (Лилит 1.0), начинается Единичная инициация через девять миров. Эти миры относятся к клипотическим и алхимическим описаниям, состоящим из тех триад.

В первой триаде маг входит на уровень понятий и образов. Это мир снов или астральный план, и иногда его называют лунной сферой. Здесь можно найти все представления, фантазии и сны. Мы встретим здесь образы, которые мы создаем из бытия, жизни и смерти. Они будут выступать как независимые от объектов, из которых мы создаем образы. Образы на астральном плане живут отдельно и существуют во всех возможных формах: все, что мы могли пережить и все, что могло бы произойти, но не произойдет на материальном плане, живет здесь как реальное. Поэтому астральный план одновременно так соблазнителен и так ужасен и так легко в нем потеряться. Предсказание с помощью созерцания астральной реальности может раскрыть сценарии, которые никогда не произойдут на материальном плане, но могут быть пережиты на астральном уровне. В сновидениях часто можно увидеть компенсаторные сценарии, которые являются астральными реакциями к вещам, которые случаются на материальном плане. С помощью исследования и созерцания астрального плана маг может узнать как о себе и своих представлениях, так и о коллективных представлениях. Астральный план содержит представления, которым миллион лет, образы из возможного будущего и восприятия животных и нематериальных сущностей, например, деревьев, растений или камней.

Маг должен сохранять хорошую дисциплину и следовать определенной магической карте, чтобы не потеряться в мирадах астральных миров. Некоторые будут бояться астрального плана и желать быстро пройти его, тогда как других он очарует. Астральный уровень ограничен категориями и законами, содержащими пространство и время, даже если они не сфокусированы на каком-либо объекте материального плана.

Астральный мир состоит из принципов, схожих с принципами материального мира, но в более гибкой и плавающей форме. Относительность времени и пространства здесь более очевидна. К одной из перспектив астрального плана относится мир чувств, так как они здесь активны, но предстают в более расширенной форме.

Многие маги действительно предаются чувствам, когда работают с астральным планом. Так как астральный план – уровень сексуальности и желаний, многие маги ведут насыщенную сексуальную жизнь на астральном плане с астральными сущностями. Здесь есть опасность застрять на астральном уровне, который ведет к обвампириванию мага.

Три аспекта первой триады состоят из образа (Йесод – Гамалиэль), мысли (Ход – Самаэль) и чувств (Нецах – А'Араб Зарак). Астральное зрение иногда называют ясновидением. Не стоит путать его с драконианским ясновидением, которое находится на гораздо более глубоком уровне.

Вторая триада – это то, что иногда называют ментальным планом или уровнем солнца. Это также относится к самости или высшему «я». Из перспективы ясновидения мы можем говорить здесь о уровне субъекта. Это уровень наблюдателя – субъекта, который находится на ментальном плане. Наблюдатель наблюдает объекты, которые относятся к материальному плану. Картина, которую наблюдатель замечает, относится к астральному плану. Термин «архетип» может быть связан с другими высшими частями астрального плана или к ментальному плану. Юнгианское употребление этого термина со специфическими группами архетипических фигур, объектов и феноменов относится к высшим частям астрального плана. Платоновский взгляд на архетипы как формы относится к ментальному плану. На этом уровне можно обнаружить формы позади образа, который воспринимается субъектом.

Ментальный уровень – это идеальный план или мир идей. Здесь субъект встречается себя в своей идеальной форме. Здесь можно обнаружить ядро форм представлений личности, и на этом уровне маг становится с ним одним целым. Когда личность наблюдает объект (или ситуацию), создается образ, чтобы сделать его понятным в мире представлений личности. Образ объекта будет только слегка похожим на сам объект. Форма, очерчивающая образ объекта, основана на идее и идеальной версии представления личности об объекте. Если личность хочет увидеть или отыскать божественное в природе, он будет переживать идею и форму своего представления о божественном на ментальном плане и, таким образом, испытает единство с божественным. Вот почему иногда говорят, что христианин уходит на небеса, когда он достигает ментального плана, тогда как сатанист достигает ада. Маг чувствует, как он становится единым со своим целостным разумом и сознанием и соединяет сознание и бессознательное. Многие маги хотят остаться на этом уровне, так как они достигают здесь текущего состояния своих идеалов. Также достигается форма ясновидения. Бессознательные категории больше не создают иллюзий. Человек увидит и ощутит очевидным образом, как работает целостный ум, когда он ощущает бытие. Человек будет лишь воспринимать мир через формы и категории, но будет осознавать этот процесс.

Иногда восприятие человека изображают как пузырь саморефлексии, внутри которого мы находимся. Мы живем в пузыре, который покрыт туманом и смутными очертаниями, и мы едва воспринимаем мир сквозь рефлексии, которые мы можем видеть внутри туманного пузыря. Мы убеждены, что мы видим реальность, когда мы просто видим себя в фрагментах внешнего мира. Некоторые маги хотят остановиться здесь, в фокусе солнца, но лишь внутри пузыря эго. Многие магические системы останавливаются здесь и утверждают, что это самый высокий и божественный уровень. Но это лишь половина пути на драконианском пути алхимической инициации.

Чтобы достичь ментального плана и объединиться с формами и идеалами, нужно пройти анти-формы, которые являются негативными образами нашего идеального представления о мире. Проходя через нижнюю бездну между астральным и ментальными планами (высшая бездна находится между ментальным и божественными планами), мы проходим через анти-образы,

которые создают и показывают наши страхи, тревоги и отвращение, но они являются лишь частью нас и анти-формы сознания, без которого мы не могли бы создать ни одной концепции. Целостная личность должна включить в себя анти-формы и анти-образы. Они так же необходимы, как и идеальные формы, и они могут стать главными союзниками мага после прохождения бездны.

Три аспекта второй триады состоят из личности, или Я (Тиферет – Тагирион) и двух полярностей, из которых строятся формы, очерчивающие образы мира. Эти два полюса – страдание (Гебура – Голахаб) и вожделение (Хесед – Га’агшебла), и они постоянно перетекают друг в друга.

Третья и последняя триада – это то, что называется божественным планом или звездной сферой. Ее также относят к обычно к причинному плану, так как этот план создает причины, но сам по себе причины не имеет. Три аспекта триады – это Небытие (Бина – Сатариаэль), Бытие (Хокма – Гагиэль) и становление (Кетер – Туамиэль). Божественный план – это сердце вселенной и биение пульса, который лежит позади танца Шивы и сущности Кундалини и состояния третьего глаза. Триада также содержит полярности сжатия и расширения, центростремительного и центробежного, огня и льда, и третьей точки, которая является центром, становлением и пустотой. Это проиллюстрировано в северном мифе царством льда: Нифельхейм (центростремительное и сжатие), относящееся к Сатариаэль и к царству огня: Муспельхейм (центробежное и расширение), олицетворяющее Гагиэль. В центре можно найти пустоту: Гиннунгагап, где родился Имир, олицетворяющий богов-близнецов Таумиэль.

Звездная сфера – это трансцендентальный план, где маг превосходит себя и становится богом. Высшая бездна находится там, где маг должен превзойти себя. Пузырь от самовозгорания и вселенная аннигилируют. Глаз открывается, и маг становится ясновидящим в глубинном аспекте. Все становится темным, и все ограничения исчезают. Вселенная переворачивается, и тьма предстает истинным светом. Небытие предстает истинным Бытием. Точка между и за пределами Бытия и Небытия раскрывает: Принцип становления – изначальный драконианский принцип. Это – звезда или черный алмаз, глаз дракона или тайфун: сердце вечного изменения, пульс которого – бытие и небытие, и сила за пределами вселенной. Последняя стадия драконианской алхимической инициации – это ясно видеть, что сердце вселенной – это черная дыра, сущность – это несуществование, цель – врата.

Кундалини

Пробуждение кундалини – это не то, что делается поспешно. Можно иметь склонность к «быстрым» результатам, но нужно оставить ее позади. Слишком быстрое или безответственное пробуждение громадной силы может быть опасно. Этот процесс может фактически занимать целую жизнь, иногда даже считается, что он может длиться несколько инкарнаций. Пробуждение кундалини ведет к ясновидению и включению всего сознания. В то время, как обычно задействован один процент. Этого достаточно, чтобы сфокусировать ум на целях повседневной жизни. Расширенное сознание неудобно в повседневной жизни, когда эффективные фильтры блокируют ненужную информацию. Пробуждение кундалини приносит нам силу для получения опыта расширения сознания. Его можно ощущать как экстаз или панику, или и то, и другое. Весь психологический материал, который раньше был недоступен, достигает поверхности вместе со всеми нашими противоречивыми чувствами и мыслями. Маг должен учиться принимать парадоксы и противоречия разума в этом процессе, если это не будет болезненным опытом. В некоторых случаях кундалини создает более глубокие противоречия и вгоняет личность в состояние психоза. Чтобы укрепить разум, маг должен посвятить себя магической задаче создания потока для пробуждения кундалини и разума. Процесс включает пожизненный

«договор» с «Драконом», в котором вся жизнь является частью пробуждения кундалини. Маг вступает в символические отношения со своей силой и таким образом превращает жизнь в ее разнообразных формах в часть потока, через который может развиваться кундалини. Различные действия и эпизоды жизни – часть огромного целого, посвященного пробуждению Дракона.

Культ Дракона

Культ дракона, существовавший во многих духовных системах, является путем описания процесса пробуждения кундалини с помощью внешних действий и атрибутов. Многие не понимали, что этот процесс лишь связан с обычными методами чакральных медитаций и йоги. Эти методы – самые распространенные, по крайней мере когда используется индийский термин кундалини, но они не уникальны и не единственно верные. Кундалини может пробудиться почти в любое время, даже если она пробуждается в связи с бурными и революционными жизненными ситуациями, когда нормальные психологические структуры вынуждены отойти на второй план. Секс, кризисы, экстремальный стресс, посты, наркотики, шок или мощные интеллектуальные или эстетические переживания могут освободить части кундалини. Ощущение свободной и безграничной силы может наилучшим образом показать, как переживается пробуждение кундалини.

Пробуждение кундалини - не обязательно то же, что и подъем кундалини. Цель драконианского мага – превратить «змея» в крылатого дракона. Дракон поднимается на семи уровнях бытия, которые соответствуют семи цветам спектра, семи тонам октавы, семи планетам в алхимии и семи чакрам. В отличие от практиков белой магии, стремящихся сублимировать силу, драконианский маг пытается связать вместе семь миров.

Культ Дракона – древний практический метод драконианского культа во внутренней и физической формах. Ритуалы, алтари и магические предметы – физические версии мантр и визуализаций, используемых в медитации. Преимущество физических объектов в том, что они реальны, осязаемы и стабильны, поэтому они могут быть закрепленными символами. Эти символы нужны в качестве оси для магического процесса и дают сигналы, чтобы направлять силу. Они могут быть нужны магу для завершения внутренней работы кундалини с помощью внешних работ.

Разные формы Кундалини

Существует множество терминов, описывающих разные формы кундалини. Высшая кундалини, которую в ее величии ни в коем случае нельзя описать словами или понять рассудком, называется Паракундалини. Ее считают сердцем Шивы. Это великий Дракон. Высшая кундалини достигается при достижении Сахасрара-чакры. Этот факт ведет к тому, что Сахасрару можно рассматривать как высшую форму Муладхары. В старой тантре обе чакры описаны как красные цветки лотоса. Паракундалини отражена в нижней покоящейся кундалини, называемой Шакти-кундалини. Это внутренний змей, с которым маги и йоги работают в течение всей жизни. Кундалини – это резервуар жизненной энергии, называемой Праной. Прана – термин, относящийся одновременно к нашему дыханию и духовной силе. Кундалини, протекающая через тело и душу мага, называется Прана-кундалини и является динамической силой, с которой работает маг. Это пробужденная форма кундалини, но необязательно поднявшаяся форма. Прана-кундалини существует в двух основных формах: Адха-кундалини, которая является силой, движущейся вверх и вниз и активирующейся на нижних уровнях, и Удхва-кундалини - сила, которая поднимается и активируется на высших уровнях. Когда кундалини достигает третьего глаза, она входит в форму Сит-кундалини или силу сознания. На этом уровне маг или йог достигает блаженства и ясновидения. Глаз Шивы открывается, и иллюзии аннигилируют.

Дыхание Дракона

Кундалини – резервуар праны или жизненной силы. В мире, как и в человеке, хранятся потоки праны, текущие из «Дракона». Сила имманентна в природе и человеке. Когда мы используем только часть этой силы, мы ощущаем только часть ее присутствия в природе. Если мы пробуждаем внутреннего Дракона, мы также видим, как течет сила через всё в природе и во вселенной. Когда пробуждается внутренний Дракон, внешняя воля тоже «пробуждается». Высшее ясновидение, которое мы можем достичь через пробуждение кундалини, показывает, что всё есть энергия в различных формах, на различных уровнях. Энергия выглядит как космический пульс, который создает и разрушает, вдыхает и выдыхает. Этот пульс называется танцем Шивы или дыханием Дракона.

Термин «прана» можно разбить на два слова: «пра», что означает «первый» и «ана», что означает «дыхание». По сути, прана – это принцип, лежащий в основе дыхания. Прана одновременно относится и к духу, и к дыханию, двум терминам, имеющим сходство во многих языках. Когда изучающий магию читает литературу по йоге, он должен иметь в виду, что подразумевается под этим термином, иногда это относится к космической силе, а иногда просто к дыхательной технике Пранаямы. Прана может подниматься вверх и принимать пять основных форм, называемых Вайю. Первая из них называется Прана и имеет солнечный характер. Она соответствует выдоху и подъему энергии. Вторая называется Апана и имеет лунный характер и соответствует вдоху и нисхождению энергии. Другая форма называется Самана и является всего лишь дыханием, уравнивающим две противоположные формы праны. Удана – форма, которая достигается через Саману и является вертикальным дыханием, которое поднимает кундалини. Последняя форма – Вьяна, всепроникающее дыхание божественных сфер.

Прана есть во всех частях нашего тела. Чем больше праны мы можем пробудить с помощью поднятия кундалини, тем больше осознания тела и души мы сможем достичь. Прана протекает в теле по нервам и через 72000 тонких каналов, называемых Нади в традиции йоги. Три самых больших Нади – это Ида, Пингала и Сушумна. Ида представляет отрицательный поток и луну. Пингала представляет положительный поток и солнце. Сушумна представляет огонь, напряжение и силу, которую создают полярности между Идой и Пингалой. Сушумна связана с позвоночником. Прана входит в тело через Иду и Пингалу через левую и правую ноздрю. Левая ноздря связана с Идой, правая – с Пингалой. Можно контролировать поток через ноздри, всего лишь используя в определенное время одну ноздрю. Это называется солнечным и лунным дыханием соответственно. Балансируя Идой и Пингалой, можно перевернуть поток праны и пробудить кундалини для прохождения через Сушумну.

Трикона – Кундалини и треугольник

Местонахождение кундалини и ее цель символизирует треугольник острием вниз. Треугольник символизирует и Муладхару, и Аджна-чакру. Это врата в мистерии, которые иногда называют «ртом йоги», что соотносится с пещерой Лилит. Треугольник символизирует силу, которая заложена глубоко внутри нас, и то, как сила растет и поднимается вверх. Треугольник также представляет троичные формы состояния пробуждения кундалини: плюс и минус и магнетический заряд между ними, тезис, синтез и антитезис, солнце луна и огонь, как и три тантрических термина, описывающих то, что ожидается от йога: Иччха (воля), Джнана (знания) и Крия (действие). Эти три термина соответствуют драконианским принципам *Vires, Visio, Actio* – Сила, Видение и Действие. Треугольник окружен кругом, символизирующим вселенную. В центре треугольника находится маленький круг или точка. Это символизирует Бинду, семя или сущность.

Треугольник или Трикона также представляет три принципа или гуны, из которых состоит человек и мир: саттва, принцип мудрости, света и баланса, что символизирует белый цвет; раджас, принцип неутомимости и агрессии, символизирует красный цвет; тамас, принцип тяжести и медлительности, символизирует черный цвет. Три гуны соответствуют трем базовым принципам алхимии: ртути, сере и соли. Когда три аспекта треугольника фокусируются в точке, кундалини поднимается из Муладхары к третьему глазу, от треугольника к треугольнику. В этом треугольном символе с точкой можно найти актуальную форму пробуждения кундалини.

Треугольник острием вниз – это символ пути левой руки. Он показывает, как сила приходит снизу и изнутри – она существует в ядре и расширяется наружу и вверх. Треугольник острием вверх – символ пути правой руки, показывающий, как сила приходит сверху и спускается на физический план. Путь левой руки связан с женскими мистериями, которые выражаются в индийском термине Вамачара, что означает одновременно путь левой руки и путь женщины. Треугольник острием вниз – это также символ вагины, а треугольник острием вверх – фалличен. Путь левой руки проходит через женское божество, олицетворяющее тьму. В тантризме богиня Кали – это Шакти, сила, поднимающееся как кундалини. Кали и кундалини представлены в клипотической каббале как Лилит и Левиафан. Маг вступает на путь, входя в пещеру Лилит и, таким образом, возвращаясь в лоно на пути вниз в Подземный мир и в его центр, где сила и просвещение существуют в форме Люцифера или Шивы. Центральной позиции женского в тёмных мистериях способствует его подавление патриархальными монотеистическими системами. В тантризме и Каула-культе женщина является центром поклонения и магических практик. В тантрических церемониях часто присутствует обнаженная женщина на алтаре или в центре магического круга. Похожие ритуалы проводились в других тёмных культурах. Женщина, которую в Каула-ритуалах называют Сувасини, «приятно пахнущая женщина», является олицетворением богини и магического пути.

Змеиный яд

Плод познания, который змей предлагает человеку с древа познания (Бытие 3:5) можно рассмотреть как яд змея. Человек укушен сокрытой реальностью, и в интоксикации ядом он может увидеть, что находится за иллюзией творения. Существуют спекуляции, являются ли плоды познания всего лишь метафорой правды и ее горько-сладкого вкуса, или это действительно были плоды в форме галлюциногенных растений. В качестве возможного кандидата упоминалась мандрагора из-за ее древней связи со злом, знанием, сексуальностью и рептилиями. Мандрагора также упоминалась в Ветхом Завете как афродизиак. Первым и главным эффектом для первой человеческой пары после поедания плода познания была пробужденная сексуальность. Иногда верят, что это были галлюциногенные грибы, но теория, которая связывает плоды познания с божественным напитком сомой в индийской традиции, является ещё более интересной. Иногда считают, что сома делалась из красных мухоморов. В этом случае, трансформация яда в эликсир жизни – общая тема на пути левой руки. Кундалини описывают как змея, овивающего дерево. Его половина находится в нижней чакре и блокирует Сушумну своей головой. Он одновременно ядовит и отравлен из-за ограниченного и заблокированного потока праны. Природа кундалини описывается в книге «Кундалини – глубинная энергия» Лилиан Силбурн:

«Её, чьё имя означает «свернувшаяся», с извилистым телом, лежащую свившись кольцом и спящая в теле, можно сравнить со змеей. Как змея, объект пугающий из-за своего яда, становится символом всех злых сил, неподвижно лежащая внутри нас Кундалини относится к нашим тёмным бессознательным энергиям, одновременно отравленным и ядовитым. Но

однажды проснувшись и перейдя под контроль, эти энергии становятся эффективными и несут истинную мощь.

Кундалини похожа на змею еще и потому, что она испускает яд. Когда она хочет укусить, змея сворачивается, формируя своим хвостом круг. В определенный момент она становится прямой и больше совсем не опасной. В то же время, как только Кундалини развернется и поднимется – прямая как жезл – к макушке головы, то она не только станет безвредной, но и злая природа ее силы трансформируется, и она станет бесценным сокровищем.»

Кундалини – это резервуар праны и жизни праны. Прана в форме воздуха абсорбируется легкими и выдыхается. Прана как божественная энергия есть также в пране, которую мы получаем из еды, питья, света и воздуха (у нас также есть прана от рождения). Божественная прана хранится на месте кундалини в Муладхара-чакре. Часть праны, которую мы получаем из внешних источников, заново проходит через наши экскременты, но высшая прана хранится в нижней чакре и становится питанием для кундалини. Это место – канал, из которого прана переходит в Сушумну, что обычно происходит редко. Только когда начинается работа с кундалини и переворачивается поток, мы можем заставить кундалини подняться через Сушумну.

Перевернутый поток силы – суть всех темных магических систем. В тантризме она называется Випарита Карани. Поворачивая нормальный поток, маг может превратить яд в эликсир жизни – смерть в жизнь. Переворачивание потока сверху вниз мешает пране потеряться в экскрементах. Темный маг поворачивает поток вверх, что делает силу божественной. Именно так найден ключ к бессмертию и божественности. Обычный поток приводит нас к смерти, но переворачивание потока производит эликсир жизни. Яд змея – виса – становится эликсиром жизни – амритой. Некоторые тантрические практики и гностические секты, например, борбориане и офиты интерпретировали это очень буквально и позволяли змеям себя кусать, чтобы достичь высших состояний. Также иногда поедались экскременты и сексуальные жидкости, чтобы повернуть поток силы. Кеннет Грант писал в «Культрах тени»:

«Под Вама подразумевался так называемый путь левой руки, или «черной магии», использование вещей, которые обычно считаются нечистыми, а именно выделений человеческого тела; использование вещей, вызывающих отвращение. Но это не значит, что эти вещи бесполезны... Тамильцы посвящают тома этой теме(...) Они утверждают, что их наука Випарита Карани изменяет не только пять чувств, но и сама смерть перестает быть последним переживанием.»

Один из самых распространенных тантрических методов для адептов-мужчин – удержание эякуляции в течение сексуального акта. Считается, что сперма – это чистая прана, которая зарождается в Сахасрара чакре. Считается, что при сохранении спермы и направлении оргазма внутрь и вверх прана поднимается вверх по позвоночнику к голове и сознанию. Некоторые маги считают, что это слишком большое сосредоточение на сперме, в то время как более важно повернуть оргазм и его силу внутрь и вверх. У женщин есть больше естественной склонности направлять оргазмическую силу внутрь, но с фокусировкой на матрице. При направлении силы вверх по позвоночнику женский оргазм вырастает с праной. Некоторые тантристы считают, что деторождение лишает женщин возможности к пробуждению кундалини, хотя, как они полагают, мужчины себя опустошают по кусочку за каждую эякуляцию. Конечно, в этом есть немного правды, однако фактически важнейшим аспектом остается поворот потока энергии. Многие тантрики отвергают контрапродуктивность нормального полового акта, когда он ведет к пробуждению кундалини, и утверждают, что он автоматически направляет силу к

репродуктивным целям. Вместо этого в тантризме под названием адхората используется анальный секс и утверждается, что он стимулирует пробуждение кундалини. Но более распространенный метод - это контроль дыхания – пранаяма. Дыхание тесно связано с праной. Когда дышат бессознательно, прана также остается бессознательной, и кундалини спит. Автономная нервная система контролирует дыхание и жизненные процессы. С помощью контроля дыхания маг начинает контролировать автономные процессы в теле и достигает контакта с огромными частями своего бессознательного и может их контролировать. Продвинутые практики могут контролировать всё, от дыхания и пульса до мыслей и чувств. Теневое дыхание – это метод, используемый в Драгон Руж, чтобы пробудить кундалини и повернуть поток энергии. В течение медитации человек глубоко дышит и визуализирует, как он вдыхает, когда он выдыхает, и т.д. Техника может быстро принести сильные результаты, так что следует использовать ее с осторожностью.

Другой сильный метод, который тоже считается опасным, это акунчанам. Его используют в некоторых тантрических системах вместо пранаямы, и считается, что он более мощный. Это техника фокусируется прямо на кундалини и корневой чакре. С помощью ритмичных сокращений мышц сфинктера сила поднимается через Сушумну, и в момент, когда мышцы сжимаются, поднимается кундалини. Кеннет Грант описывает это:

«Когда выполняется упражнение, известное как акунчанам, постоянные сокращения сфинктерного мускула действуют как нападение на Огненную Змею, которая поднимается».

Яд кундалини относится к сфере Самаэль. Яд – это сила, открывающая адепту глаза и превращающаяся в эликсир жизни. Сила и свойства кундалини представляются адепту опытом, в котором нечто гораздо большее, чем он/она, поднимается и поедает старую личность. Поэтому крайне важно подготовиться магически и ментально. Культ Дракона – хорошая подсказка для таких работ. Церемонии, заклинания, мифы и символы могут помочь магу познакомиться с этой силой. Яд Дракона становится нектаром бессмертия, который открывает магу бесконечность. Лилиан Силбурн пишет:

«В своих кольцах спящая Кундалини несет яд (виса), который уничтожает жизненную силу человеческих существ... Но во время ее пробуждения, когда чистая, совершенно сконцентрированная энергия воцаряется наверху, яд превращается в всепроникающую силу (вис), открывая доступ к универсальности.

Рекомендованная тантрическая литература

Авалон, Артур: Змеиная сила (классика, содержит первоначальные тантрические тексты)

Эвола, Юлиус: Йога могущества (о тантре левой руки, обязательная литература для третьего магического курса)

Ирвинг, Даррел: Змей огня (содержит описания интересных случаев)

Кришна, Гопи: Кундалини – эволюционная энергия в человеке (одна из лучших книг, описывающих пробуждение кундалини)

Льюис Полсон, Женестьева: Кундалини и чакры (книга типа «ню-эйдж», но содержит много интересных упражнений и аспектов)

Силбурн, Лилиан: Кундалини – глубинная энергия (наполнена санскритскими терминами и первоначальными тантрическими текстами)

Свобода, Роберт: По левую руку Бога, Кундалини, Закон Кармы (это захватывающая трилогия, содержащая много интересных мыслей относительно культов Кали и индийского пути левой руки)

Учение Безумия

Первая проповедь безумия

1. Безумие – это тень и близнец разума. Одно немислимо без другого. Одно становится другим. Разум – это ограничение, а безумие – это разрушение. Чем сильнее границы, тем большее разрушение. Разум кормит безумие, а безумие – мать разума.
2. Безумие – это превосходство чувств. Глаза видят невидимое и неразличимое. Уши слышат тишину и то, что невозможно услышать. Нос чует то, что невозможно почуять. Рот пробует безвкусное и то, что невозможно попробовать. Руки ощущают за гранью того, что можно ощутить. Безумие открывает врата к чувствам за гранью разума и земного.
3. Безумие – это болезнь среди больных и состояние здоровья среди здоровых.
4. Безумие – это глаза инстинктов и голос бессознательного. Никогда не верьте, что разум – то же, что и вы. Разум – лишь голос волн. Разум не эквивалентен сознанию. Те, кто слепо следует разуму, могут быть поглощены морем сознания или потеряться в бесконечном лабиринте разума.
5. Бог безумен, и безумие – путь к миру богов.
6. Безумие – инструмент мага, используемый, чтобы достичь неизвестного и стать богом. Плоды познания – лекарство для мага. Знание – мост за пределы разума и себя. Маг знает, что мудрый контролирует безумие и что только разумный может быть сумасшедшим.

Вторая проповедь безумия

1. Безумие – высшая форма мудрости. Оно не знает ограничений разума и не ограничена фальшивыми концепциями того, что правильно и неправильно, хорошо или плохо. Оно существует, как свободный дух глубочайшего знания.
2. Вчерашнее безумие – мудрость сегодня. Безумие превыше нашего разума. Разум рисует границы, а безумие их превосходит.
3. Разум – это концепция. Безумие – это воля. Неукротенная воля.
4. Безумие – язык ребенка. Язык за границей опыта, через который чувства облакаются в термины и понятия.
5. Выживший из ума дурак – тот, кто лучше всех формулирует правду о бытии.
6. Со страхом или смехом он узнает о ядре бытия. Разумно бояться знания, которое есть страдание мучеников, которые мучают сами себя. Ангелы рыдают. Дьяволы смеются. Вот почему ангелы считают дьяволов столь злыми, а дьяволы смеются над тем, что ангелы рыдают. Дьявол широко улыбается и учит, что жизнь – это шутка.

Практики

В течение двенадцати месяцев вы должны вести магический дневник, который отдадите своему магическому консультанту в ордене вместе с заявкой для инициации 3.0° Самаэль. Подтвердите начало периода, отправив письмо в Драгон Руж.

Месяц 1

Совершенствуйте свой драконианский алтарь так, чтобы его атрибуты более ощутимо представляли аспекты кундалини: можете с помощью символов или свечей показать Иду и Пингалу (например, серебряная свеча для Иды и золотая для Пингалы, или символы луны и солнца), крылатые символы могут представлять высшие уровни кундалини, а рептильные символы – низшие уровни.

Создайте ритуалы, активирующие и представляющие процессы кундалини.

Сформулируйте в текстовом виде магические цели, одновременно индивидуальные и относящиеся к ордену, и раскройте, как вы можете достичь их с помощью силы кундалини.

Медитируйте хотя бы 10 минут в день, используя методику акунчанам. Ритмические сокращения мускулатуры корневой чакры. Вы должны накачать кундалини, чтобы она прошла через позвоночник и достигла третьего глаза и активировала способности ясновидения. Также попытайтесь медитировать, вглядываясь открытыми глазами в стеклянный шар, магическое зеркало или другой подходящий предмет.

Делайте медитацию кундалини в абсолютно темной комнате, пока не сможете освещать комнату астральным светом от огня кундалини, или пока не возникнут астральные образы.

В течение медитаций кундалини вы должны фокусироваться на балансе между Идой и Пингалой.

Символизм дракона

Роль дракона в мифах востока и запада будет раскрыта в следующем письме. Также содержится текст о сходствах пути левой руки восточной и западной традиций. Согласно драконианскому пути, существуют сходства между западным Via Sinistra и восточной вачарой. В нем имеется несколько продвинутых магических упражнений, которые маг может начать практиковать.

Символизм дракона

Что такое дракон? Без сомнения, существуют многочисленные ответы на этот вопрос. Драконы существовали в мифах человечества во все времена, и они играли важную роль почти во всех известных культурах мира. Мы изучим дракона с точки зрения истории религии.

Между символизмом западного и восточного дракона существуют и сходства, и различия. В обоих случаях в определенной степени можно сказать, что они олицетворяют силы природы, движение и трансформацию. Считается, что оба владеют драгоценными сокровищами и ассоциируются с мудростью и сверхъестественными способностями. Главное различие заключается в том, что западные драконы обычно считаются демоническими сущностями, а дракон на востоке – это положительный символ. Здесь мы выделяем символизм западного дракона, так как он относится к нашей традиции и является символом тени и бессознательного.

Можно разделить старые представления о драконах на две группы. Традиция, которая относится к культурам, охватывающим западные части Евразии и некоторые части восточной Африки. Эта традиция уходит корнями в древние мифологии Среднего Востока и в индийский, иранский и европейский мир. Здесь драконов описывают как сущности хаоса, которые приносят смерть и беспорядки. Эта культура сохранилась в иудейском и христианском мире представлений, особенно в христианские Средние Века, когда дракон считался олицетворением дьявольского,

отождествлялся с падшим ангелом Люцифером, который был повержен архангелом Михаилом и был изгнан из рая.

Другую группу мифов о драконе можно найти в Восточной Азии (Китай, Япония, Индонезия). Здесь драконы обычно считаются могущественными и полезными существами, которые представляют ритмы природы в формах облаков, дождя и плодородия земли. Часто дракона изображают небесным защитником короля. Он также является символом удачи и может дать человеку напиток бессмертия.

Однако нельзя сказать, что восточный дракон «добрый», а западный дракон «злой». На западе в некоторых местах мы тоже можем найти положительные аспекты дракона. В частности, там, где драконов считают защитниками короля и нации, мы можем увидеть их на индоевропейских флагах и символах, на фестивалях и парадах. Также можно заметить, что драконы олицетворяют хаотические элементы, и с ними боролись герои в восточных легендах и народных сказках. Внешность восточных драконов однообразна, хотя символизм в мифе, сказке и легенде меняется. Внешность западных драконов разнообразна, хотя символизм в большинстве случаев одинаков.

Слово «дракон» пришел с греческого «дракон» и латинского «drac-, onis», что относится и к обычной змее, и к мифологическому змею, и другим подобным фигурам. Дракон означает «остроглазый».

Чжао и Холт считают, что слово также можно отнести к греческому глаголу «деркейн», что означает «видящий» и «видеть ясно». Драконы часто описываются как существа мудрые и ясновидящие, со способностью предсказывать будущее.

Со словом «дракон» у нас обычно ассоциируются змееподобные мифологические существа с частями различных животных, например, с головой лошади, животом змея, крыльями летучей мыши и ногами и когтями льва. Дракон как «крылатый змей» может символизировать единство того, что вверху (птица) с тем, что внизу (змея), связь духа и материи. Дракон как сущность хаоса может представлять первоэлемент, часто изначальную воду, которая, согласно мифам, существовала в начале времен, перед созданием мира и человечества. В искусстве драконы хаоса часто изображаются в виде рептилий, существ, которые сделаны из частей разных животных или с несколькими головами. Некоторые драконы, например, Апоп в египетской мифологии, изображаются как гигантский змей. Дракон и змей часто играют в мифах сходные роли. В качестве примера дракона хаоса можно вспомнить змея вокруг Мидгарда из древнескандинавской традиции.

Учитывая факт, что дракон и змей имеют сходные функции как враги Бога по крайней мере в западной мифологии, и что библейский дракон идентифицируется со змеем в саду Эдема, мы также рассмотрим роль змея в Старом Завете.

Мы можем увидеть, что дракон в Месопотамии и иудеохристианской мифологии был оппонентом Бога и выступал против его порядка. Он описан как хаос, существовавший до и за пределами божьего творения и мира людей. Здесь также присутствует роль первоначальной жертвы, из тела которой был создан мир. В христианстве змей, похожий на дракона, стал символом зла и Сатаны, противника Бога. Когда он пришел в сказки и легенды, функция дракона немного изменилась. Здесь он охраняет сокровища. Он больше не враг бога, он враг героя, предпочитающий жить в пустынных местах, в горах, пещерах или озерах. В западных сказках драконы часто связаны с элементом огня, но они также могут быть морскими или озерными чудовищами.

Происхождение западных драконов

Драконоподобные животные упоминались в мифах в древних шумерских и египетских источниках и изображались на шумерских печатях за 3000 лет до н.э. Долгое время ученые считали, что китайские драконы были позаимствованы из западной культуры, но эти теории перевернули вверх дном, когда в 1987 году в северном Китае нашли мозаику с 1,78-метровым драконом, датированную 5000 годом до н.э. Согласно некоторым теориям, представления о драконе возникли благодаря найденным костям доисторических животных. Другие считают, что дракон был первым клановым тотемом. Среди тех, кто изучает драконов, существует два различных мнения: одни считают, что дракон имеет зоологическое происхождение, другие рассматривают дракона главным образом как символ. Первая группа считает, что морское чудовище Левиафан – живое существо, крокодил. Однако в этой теории есть множество противоречий, одно из них – факт, что Левиафан дышит огнем. В книге Иова Яхве описывает Левиафана как существо, против которого невозможно бороться, но хорошо известно, что египтяне успешно охотились на крокодилов. Другая группа считает, что дракон – всего лишь символическая сущность, которую нельзя сравнивать с какими-либо крупными животными. Индо-арийский, месопотамский и египетский дракон тесно связаны. Эти драконы, главным образом египетский, вероятно, перешли во многие греческие мифы о драконах, которые сформировали образ западного дракона.

Египетский миф о драконе

Происхождение дракона в египетской мифологии некоторые связывают с Сетом и Апопом. Девять великих богов Египта: верховный бог-творец Ра-Атум, его дети Шу и Тефнут, внуки Геб (бог земли) и Нут (богиня неба) и правнуки Исида и Осирис, Нефтида и Сет. В соответствии с мифом, Осирис стал царем Египта, а его брат Сет был завистливым. Говорится, что он устроил заговор и поместил Осириса в запечатанный гроб. Гроб был погружен в реку Нил. Его унесло к морю, и Осирис умер. Так Сет мог бы быть царем Египта. Когда Исида услышала, что случилось с ее братом и мужем, она отправилась его искать. Она нашла его тело и спрятала в надежном месте. Говорят, что когда Сет охотился, он нашел тело и порезал его на четырнадцать кусков, которые разбросал по всему Египту. Мертвый Осирис показался своему сыну Гору во сне и научил его, как отомстить за свою смерть и победить Сета.

Гор был небесным богом и часто идентифицировался с Солнцем. Существует много мифов о его сражениях с Сетом. Здесь оппонентом Сета является Гор, сын Осириса. Но существуют и более старые мифы, где старый Гор с головой сокола сражается с Сетом. В этих мифах Гор – царь Нижнего Египта, который сражается с Сетом, царем Верхнего Египта.

Сет отождествлялся со множеством животных и мог принимать любую форму, какую пожелает. Независимо от формы, его цвет обычно красный. Иногда он принимал форму крокодила, иногда – змея, иногда – гигантского бегемота. Однажды он превратился в ревущего змея, который исчез, уйдя под землю. Апоп, огромный змей, в Египетской мифологии является божеством, наиболее схожим с драконом хаоса. Он ищет пещеру в западных горах и атакует солнечную лодку Ра, когда достигает горизонта. Всю ночь солнечный бог и его свита сражаются со змеем, и наконец с помощью мечей, стрел, огня и магических заклинаний они побеждают зверя, которого связывают, убивают и заключают под землю. Апопа можно считать олицетворением ночной тьмы. Его побеждают снова и снова, но он всегда возвращается.

Существует много сходств в описаниях Апопа и Сета. Оба описываются как крокодилы. Однако Сет не считался гигантским. Можно обнаружить Сета, как Гор, сражающимся с Апопом и

защищающим солнечного бога Ра. В книге «Эволюция дракона» Эллиот Смит пытается объяснить происхождение дракона смесью качеств, связанных с тремя египетскими мистическими архетипами. Это великая мать, Хатхор, бог воды, Осирис, солнечный бог войны, Гор.

Осирис был единственным, кто дал человечеству знания о земледелии, ремесле и определенных религиозных ритуалах. Он управлял урожаем, жизнью и ростом растений, Нилом и его ежегодными разливами. Он также главный бог в культе мертвых. Хатхор – символ феминности творения, луны и плодородия. Гор – гордый воин, но также и Гор-ребенок, символизирующий перерождение Солнца каждое утро из вод хаоса.

Также была известна египетская богиня Кхефт, управляющая небом и вынашивающая семь звезд, и ей поклонялись как дракону глубин. Чжао пишет, что она как богиня без мужской пары стала сочетать роль дающей жизнь с своей противоположностью, и ее стали все больше и больше считать злой.

Индийский миф о драконе

Профессор Гео Виденгрэн считает, что убийца драконов в наших западных историях и легендах имеет свое происхождение в ведических драконианских мифах о священной битве Индры с водным драконом Вритрой, символом тяжелых дождевых облаков, которые испускают молнии.

Вритра был гигантским змеем, который в начале времен заключал воды хаоса в своем теле и позволял им течь свободно. В воде он держал Солнце и все, что нужно миру. Согласно Тайттирия-Самхите и Катапатха-Брахмане, его создал Тваштри, божественный художник, с помощью нескольких капель Сомы, брошенных в огонь. Затем он вырос во всех направлениях, пока не занял великий океан и не загородил мир. Подобно Апопу, он затем лежит, скрываясь в горах на границе тьмы.

Индра – бог погоды, и его оружие грома называется Ваджра. Существует много сходств между Индрой и скандинавским Тором. Оба описаны как сильные герои с огромным аппетитом и жаждой. Главный враг Тора – тоже божество хаоса, змей Мидгарда, который лежит в великом океане и окружает Мидгард (мир людей), кусая себя за хвост. В Рагнарёк (разрушение мира) змей Мидгарда высвобождает его, и они с Тором убьют друг друга.

Похожие мифы о битвах между богами и драконами можно найти в нескольких культурах. Индра, подобно Зевсу и Баалу, убивает своего врага, будучи совсем молодым, и, как в ханаанском, вавилонском и египетском мифе, он побеждает благодаря своей силе, делающей его царем мира. Когда Индра убивает Вритру, Солнце и вода освобождаются, что символизирует мировой порядок, содержащийся раньше в водах хаоса. Вритра, который может считаться символом изначального хаоса, брошен во внешнюю тьму, в хаос, который окружает мир.

До текстов Брахманы упоминается только мать Вритры Дану. Она – мать всех демонов и, возможно, изначальный женский дух хаоса. Во многих гимнах Риг-Веды говорится, что Индра, подобно героям вавилонских и египетских мифов, убивает свою жертву после того, как ее победит. Вритра также отождествляется с горами или горными облаками, содержащими воду.

В Катапатха-Брахмане говорится, что когда стало очевидно, что Индра побеждает, дракон попросил героя не убивать его, вместо этого разделив на две части. Индра сделал это, и две части были Луной всеми съеденными живыми существами. Индийский дракон имеет много сходств с месопотамским драконом, оба являются змеями. В Риг-Веде (11, 12, 3) написано:

*Кто, убив змея, пустил струиться семь рек,
Кто выгнал коров, этот устранитель Валы,
Кто породил огонь между двух камней,
Кто загребает добычу в сражениях - тот, о люди, Индра!*

Интересно, что число семь можно найти и здесь, и во многих других текстах, описывающих дракона. Вавилонский дракон Тиамат изображается с семью головами и Левиафан описывается в Библии как дракон с семью головами. В западных мифах также встречаются драконы с семью головами. В изначальном море в индийской мифологии можно найти огромного докосмического змея, Ананту, тысячеголового змея, на теле которого покоится Вишну. Ананта лежит в изначальном море вокруг основания мирового столпа и символизирует бесконечность и плодородие. В Индии есть и другие примеры поклонения змею, или поклонение так называемым нагам, которых можно описать как драконов-кобр. В индуистской мифологии их описывают тремя способами: кобры, охраняющие сокровища, в человеческой форме с четырьмя змеями на шее и крылатые морские существа с человеческой верхней частью тела. Часто они рогатые, а нижней частью тела напоминают драконов. В форме кобры они могут вызывать страх, но наги не всегда злые. Часто они могут вредить людям, только если люди нанесли им вред. Они обладают смертельным ядом, но также и эликсиром, который дает жизнь и бессмертие.

На мифы о нагах повлияли китайские легенды о драконах благодаря буддистским текстам, достигшим Китая. По мнению Чжао, индийские наги соответствуют китайским драконам и по внешности, и по поведению.

Вавилонский миф о драконе

Древнейшие месопотамские мифы были вырезаны на глиняных табличках, датированных 2000-2500 лет до н.э. Среди этих мифов есть рассказы о битвах между богами и драконами, или другими демоническими существами. Лаббу, например, был гигантским морским драконом. Он атаковал города и деревни, и боги не знали, что делать. Потом Син, бог Луны, призвал Тишпака и обещал сделать его царем, если он победит Лаббу. Но Тишпак отказался. От текста остались лишь фрагменты и после них есть некоторые пробелы. Другой герой, возможно Мардук, борется с Лаббу. Он выигрывает с помощью бога Эа, который показывает ему, как направлять ветра и держать талисман напротив лица дракона. Кровь Лаббу течет после того, как он умирает. Три года, три дня, один день и ночь она течет.

Самый известный вавилонский миф, возможно, единственный о битве между Мардуком и Тиамат, эпизод из Энума элиш. История начинается во времена перед сотворением земли, перед сотворением человека и даже богов. Существовали только великие воды хаоса. Из этих вод хаоса состояла Тиамат, женское божество, олицетворяющее соленую воду, и ее изображали как огромного дракона с семью головами. Было и мужское божество, Апсу, олицетворяющее пресную воду, и позже также их советник, Мумму, кто олицетворял поля тумана. Вот что было написано о тех временах:

*Когда вверху не названо небо,
А суша внизу была безымянна,
Апсу первородный, всесотворитель,
Праматерь Тиамат, что все породила.
Воды свои воедино мешали,*

В итоге Апсу и Тиамат породили Аншар и Кишар, небо и землю, которые породили Ану, прародителя богов. В это время существовало несколько богов, которые устроили ужасный шум, передвигаясь по небесам. Тиамат и Апсу едва могли успокоить их.

*Хотя тягостны ей их повадки
Не добры их пути, она же щадит их*

Затем Апсу призвал Мумму и вместе они пришли к Тиамат пожаловаться на шум богов. Апсу хотел уничтожить богов и вернуть тишину, но Тиамат пришла в ярость и сказала, что даже если поведение богов раздражает, нельзя разрушать то, что было создано. Апсу и Мумму решили тайно остановить богов. Здесь говорилось о боге Эа, всеведующем, который нарушил их план. Он произнес заклинание, заставившее Апсу заснуть и Мумму оцепенеть. Затем Апсу был убит, а Мумму – скован.

Эа завладел мертвым телом Апсу вместе со своей женой Дамкиной, и в итоге их любимый сын Мардук родился из сердца Апсу. Тиамат огорчилась, когда ее мужа убили, и некоторые боги, преданные Мардуку, пришли к ней и пытались убедить ее сразиться с Мардуком. Тиамат призвала ужасную армию злых воинов, одиннадцать гигантских монстров, из которых Кингу, своего перворожденного сына, она выбрала предводителем армии. К его груди она прикрепила таблицу судеб. Но в это же время Эа услышал о планах. В это время он не знал, как защитить себя, и отправился к своему деду Аншару. Аншар решил, что только Мардук способен сразиться с Тиамат. Мардук согласился при одном условии: что он станет царем богов. Он сказал:

*Мое Слово, как ваше, да решает судьбы,
Неизменным да будет все то, что создам я!
И никто приказ моих уст не отменит”.*

Мардук подготовил много оружия, из которого он смог использовать только лук, сеть и штормовой ветер. Он поймал Тиамат сеть, и когда она открыла пасть, чтобы поглотить его, он послал шторм в ее рот. Ветер заставил ее держать пасть открытой и тогда Мардук смог пустить стрелу, которая проникла внутрь нее и разделила ее сердце надвое*.

Когда Тиамат умерла, ее демоническая армия разбежалась, но боги помогли Мардуку связать ее тело. Из ее тела Мардук сделал небо, землю и мировой порядок, каким мы его знаем. Из крови Кингу в качестве слуг богов создано человечество. Потом боги построили великий храм Мардука. Он назывался Эсагил и мог быть основан в Вавилоне.

Новогодние празднования происходили каждый год в Вавилоне и весной, и осенью. Миф о творении в Энума элиш представляется в драматической форме. Текст декламировался дважды, и возможно, что серия ритуальных действий означала магическое повторение основных мотивов мифа о творении; битва между Мардуком и Тиамат, в которой Мардук побеждает. В определенный момент драмы, который не описан в Энума элиш, но известен из других источников, боги умирают, но благодаря магическим ритуалам воскресают. Это происходило после второго прочтения текста.

Виденгрэн писал, что смысл ритуальной декламации был в обновлении первобытного мистического хода событий. Миф переживался как живая реальность, которая происходила в древние времена, но, тем не менее, повлияла на нынешний мир и судьбу человека.

*Нигде не указано, что он стрелой рассек ей сердце. Текст звучит так:

*Он пустил стрелу и рассек ей чрево,
Он нутро ей взрезал, завладел ее сердцем.*

А потом он разрубает на две части ее тушу. (прим. переводчика).

Израильский миф о творении

В начале сотворил Бог небо и землю.

Земля же была безвидна и пуста,

и тьма над бездною,

и Дух Божий носился над водою.

Культура и религия западных семитов сильно повлияли на окружающие культуры, охватив всю Месопотамию, а также Египет. В первых строках Бытия можно увидеть иудейскую трансформацию вавилонского мифа о творении. Описывается такое же видение мира, с одной землей и множеством небес. Глубины моря по-еврейски назывались Техом, что является тем же словом, что и вавилонская Тиамат. Израильяне тоже хранили концепцию изначального дракона.

Мы также можем обнаружить, что битва между Богом и драконом живет в еврейском тексте. Здесь имя изменилось, дракона теперь зовут Левиафан, но исходный мотив тот же самый. Тиамат часто описывается как дракон с семью головами. В мифологических текстах из Рас-Шамры, древнего Угарита, Лотан (по-еврейски – Левиафан) описан как дракон с семью головами. Его называли «скрученным змеем» или «изогнувшимся змеем». Картина, которая возвращается в Книге Откровений.

В вавилонском мифе Мардук создает мир из тела Тиамат. В израильском мифе не упоминается, из чего Бог создает мир. Хотя мы можем заметить, что дух Божий носился над водами, которые являются Техомом/Тиамат. Потом мы можем заметить, что бог создал линию, которая разделила воду наверху от той, которая внизу. И бог назвал воду, которая над линией, небом. Это аналогично тому, что Мардук разделил тело Тиамат на небо и землю, или тому, что Индра разрубил тело Вритры. Эта идея является общей для всех мифов: воды хаоса существуют снаружи, а наверху и внизу – структурированный космос.

Символизм западного дракона

До настоящего времени мы изучали дракона в определенной роли, как существо хаоса. На западе о большинстве драконов можно сказать, что они олицетворяют хаос, лишь в некоторой степени. Интересно, что драконы, которых мы до сих пор изучали, символизируют изначальное состояние, из которого был создан мир. Боги родились из тела Тиамат, и это означает, что у хаоса есть также созидательный/дающий жизнь аспект, это изначальная мать всего.

После убийства Тиамат Мардук создал мир из ее тела. Такой же мотив, создание мира путем первичного жертвоприношения, можно найти во многих мифах о творении. В качестве примера можно упомянуть древнескандинавский миф о творении. Согласно нему, в начале были только жар и холод, представленные холодным миром тумана (Нифельхейм) и ярким огненным небом (Муспелхейм). Когда жар и холод объединились, капли, которые появились, дали рождение гиганту Имиру. Из тела Имира родилась раса гигантов и в последствии – первые боги: Один, Вили и Ве. Когда боги выросли, они убили Имира и создали небо и землю из его тела.

Другой пример этой мифологической темы можно найти в ведическом мифе, где боги и мир появляется из тела принесенного в жертву Пуруши. В ведическом мире о творении тоже кажется, что исходным материалом была вода.

*Не было тогда ни бытия, ни небытия, не было ни мира, ни небес над ним.
Что же его охватывало, и для кого это было?
Где была вода, глубокая бездна?*

Дракон символизирует не только изначальное состояние творения. В Старом Завете он враг Яхве и в христианстве он связан со змеем в мифе о творении:

*И низвержен был великий дракон, древний змий, называемый диаволом и Сатанюю,
обольщающий всю вселенную, низвержен на землю, и ангелы его низвержены с ним.*

Согласно Виденгрону, миф бывает описан подвижно и изменчиво. Он близок к поэзии и драме, но при этом ведет к догмам и теологии. Он движется на границе чувств и разума, и у него есть важная социальная функция.

Когда мы изучаем это, мы можем использовать термины Чжао эзотерический и экзотерический символизм. Он использует эти термины не так, как принято в более общих интерпретациях оккультных кругов. С эзотерическим символизмом он связывает то, что группа думает/чувствует о себе, а под экзотерическим символизмом он подразумевает, что одна группа думает/чувствует о другой группе. Это очевидное различие между драконом на востоке, который часто эзотерический, в котором представлен свой царь, власть и божественный мир, и драконом на западе, который экзотерический, в котором представлен противник своих людей/земли/бога и демонический мир.

Есть также разница между ролью дракона в восточных мифах, где он субъект, и в народных сказках, где он объект. В мифах он символизирует «свое» и представляет эзотерический символизм, тогда как в народных сказках он часто представляет чужой, экзотерический аспект, с которым борется герой. Чжао говорит о разнице между внешней формой дракона и его символизмом. Он пишет, что внешняя форма восточного дракона гомогенна, хотя его символизм различается в мифах, историях и легендах. Внешняя форма западного дракона, напротив, гетерогенна, но его символизм в большинстве случаев похожий.

Дракон и водный символизм

Отношение дракона к элементу воды представлено в ряде мифов, где дракон изображается как изначальная сущность хаоса. Примеры: Тиамат (вавилонский), Апоп (египетский), Вритра (индийский), Тифон (греческий) и змей Мидгарда (германский).

Элиаде считает, что вода в мифах существовала до земли. Картина архетипа творения – это остров, поднимающийся в середине вод. Погружение в воду – противоположная картина, когда нечто возвращается в бесформенное, недифференцированное состояние до творения. Таким образом, вода символизирует сумму возможностей, она предшествует каждой форме и содержит каждое творение.

Циммер и другие ученые показывают, что «укрощение воды» - это широко распространенный мотив, который описывает установление упорядоченного космоса. Змеи и драконы часто управляют силами воды и могут удерживать и освобождать воду.

На востоке дракон связан в основном с положительными качествами воды, такими как плодородие, трансформация и ритм жизни. Согласно китайскому искусству предсказания Фен

Шую («учение о ветре и воде»), великую систему рек и озер в Китае сформировали драконы. Водные системы похожи на драконов, а реки – вены, в которых пульсирует жизненная сила драконов. Но формы гор тоже созданы драконами. Горы здесь символизируют Ян, а воды – Инь.

В Китае длинное ползущее тело дракона воспринимается как совершенный ритм, комбинация красоты и силы, которую можно найти в формах ландшафта. На западе это медленное передвижение тоже типично для дракона, но рассматривается как нечто злое. В христианстве зло само по себе персонифицировано в Сатане и описывается как ползущий змей.

На западе вода описывается как нечто положительное, что связано с очищением и перерождением, подобно «воде жизни», разделенная на четыре части река в саду Эдема, вода крещения и т.д. Но вода может быть и чем-то, связанным с гневом Бога, потопом, смертью, разрушением и неукротимым хаосом, который существует под миром людей. Часто описывается, что человек после смерти пересекает реки или спускается вниз под воду.

Формирование злого характера западного дракона можно проследить в сирийском городе Угарите в конце 2000 г. до н.э. Бог Баал сражается с чудовищем Ямом, имя которого означает «море». Конфликт с драконом и морем перешел из этого мифа в еврейскую Библию. В Книге Иова сам Яхве описывает Левиафана как существо из моря:

Можешь ли ты удою вытащить Левиафана и веревкою схватить за язык его? Вденешь ли кольцо в ноздри его? Проколешь ли иглою челюсть его? Будет ли он много умолять тебя и будет ли говорить с тобою кротко?

После дополнительного описания Левиафана Яхве странно сравнивает его с собой:

Нет столь отважного, который осмелился бы потревожить его; кто же может устоять перед Моим лицом?

Огнедышащий дракон

В наших мифах драконы обычно появляются как крылатые демонические огнедышащие существа с горящими глазами. Это можно проследить в средневековом представлении ада, где считалось, что дракон относится к этой сфере. Отец Афанасий Кирхер описывает строение Земли в статье 18 века:**

Все мировые вулканы питаются одним главным огнем, расположенным в самых недрах Земли. Внизу в этом месте есть лабиринт каналов, все они перетекают друг в друга, и большинство наполнено лавой, жидким огнем и водой. Однако некоторые из этих пещер и проходов пусты, и именно здесь вы найдете драконов, королей подземных чудовищ.

Огненных драконов описывали еще с Месопотамских времен. Представления о пылающем аде, куда человек может попасть после смерти, возникли гораздо позже. Над всей второканонической литературой вместе с Книгой Еноха с начала первого века до н.э. распространился завет об аде. Он описывает, как ангелы взяли патриарха Еноха жить по ту сторону от него. Он пересекает реки огня и гору мрака и достигает врат ада, расселины на западе. Внутри этих врат две группы людей ожидают своего наказания. Грешников, живших в агонии, ожидают временные муки, а грешников, живших в счастье и разврате, ожидают вечные муки.

В Новом Завете Евангелия наполнены представлениями об аде. Это реальное место, область, где древний ханаанский культ сжигал жертвы Баалу. В поздние времена оно стало местом, где сжигались трупы и мусор.

В Евангелии от Марка Иисус описывает Геену как место где «червь их не умирает и огонь не угасает», и в Откровении Иоанна говорится, что злые будут страдать в огне и сере. Огонь как божья кара не связана с огнем дракона, в котором больше экспрессии дьявольской природы.

Сверкают молнии, когда чихает он, глаза его как свет зари. Из его пасти рвётся пламя, сыплются искры. Дым из ноздрей его валит, как будто из-под кипящего котла. Его дыханье разжигает угли, и пламя рвётся изо рта.

** Кирхер жил не в 18, а в 17 веке (прим. переводчика).

Дракон как опасное животное

Фонтенроз утверждает, что нет причин сомневаться, что мифы об убийце дракона имеют свое происхождение в реальных битвах с опасными животными. В шумерской мифологии пастухи Таммуз и Энкиду защищали своих животных от нападений львов и волков. В Индии и Африке до сих пор случается, что на людей нападают огромные питоны, кобры или крокодилы, те, кто дает монструозные формы чудовищам вроде Вритры, Сета и Апопа. Истории об опасных морских чудовищах распространяли моряки, сталкивавшиеся с большими спрутами и акулами. Этим монстрам иногда давались сверхъестественные способности.

Фонтенроз утверждает, что такие истории могли происходить независимо друг от друга в разных частях мира. Очень интересно, что миф о схватке богов с чудовищами и сотворении мира из хаоса используется не только как захватывающая история. В месопотамской, ханаанской, египетской и ведической мифологии был исходный базовый миф, связанный с самыми важными ритуалами.

Герман Мелвилл (автор Моби Дика) утверждал, что дракон, которого убил св. Георгий, был китом. Чжао пишет, что, хотя кит и дракон имеют сходство в размере, это является их единственным сходством. В конце концов, киты – совершенно безвредные животные. Из-за огромного размера китов о них придумывают сказки, но персонажи-драконы раскрывают символизм, который нельзя связать с китом.

Удивительно, что на протяжении Средних Веков люди реально утверждали, что они видели драконов. В английской хронике Летописи Уинчестера мы можем прочесть:

В этом году многие видели драконов в Англии. (1177)

Огненный дракон наводил ужас в Англии. (1274)

Чжао считает, что можно закончить с зоологическими и символическими интерпретациями драконов. Дракон как фигура в литературе – скорее символ, чем факт. Но это символ, основанный на человеческом опыте. Он полагает, что истории о драконах отмечают победу человека над природой. Чжао говорит о функциях дракона как архетипа в сознании человека. Он формирует мост между тем, как мы выражаем свои мысли, и более яркими, живыми выражениями бессознательного. Дракон как символ обращается прямо к нашим мыслям. Он подчеркивает, что это характерно и для востока, и для запада. Дракон – продукт человеческого архетипа рептилий в

обеих традициях. Из того же бессознательного архетипа китайцы создали сознательную эзотерическую картину, в отличие от демонических картин запада. Это можно понять, помня, что дракон в восточной мифологии играет свою роль не через родство или близость, а через создание уважения и почтения. И поклонение, и ненависть, по мнению Чжао, недалеко ушли от страха - как базовой реакции на мир.

По мнению примитивного человека, природу нужно воспринимать как неразрешимую загадку света и тьмы, добра и зла, жизни и смерти. По мнению Чжао, дракон представляет не только инстинктивные отношения между человеком и рептилией, но еще и амбивалентное отношение к природе в целом. Дракон – не только продукт природы, он также общий символ культуры, общества и идеологии.

Дракон как враг

Говори и скажи: так говорит Господь Бог: вот, Я - на тебя, фараон, царь Египетский, большой крокодил, который, лежа среди рек своих, говоришь: "моя река, и я создал ее для себя". Но Я вложу крюк в челюсти твои и к чешуе твоей прилеплю рыб из рек твоих, и вытащу тебя из рек твоих со всею рыбою рек твоих, прилипшею к чешуе твоей.

Еврейский миф о драконе в основном сконцентрирован на борьбе евреев с разными язычниками. Примеры можно найти во многих местах Старого Завета. Египет и Вавилон – демонические народы, и их лидеры ассоциировались с монструозными животными. В общем, можно сказать, что еврейский дракон представляет все существующие внешние элементы, которые могут нанести угрозу безопасности Израиля.

Чжао ссылается на то, что в центре европейской культуры на протяжении многих лет экспансии был сильный и безжалостный европеизм. Европеизм систематизирует и упорядочивает культуру побежденных народов и оставляет неизменными мифы языческого происхождения. Здесь дракон часто символизирует богов и культуру побежденных народов. Но западный дракон и его более экзотерический символизм не обязательно описывает только отношения с другими культурами, но может также раскрыть отношение общества к социальным, природным и психологическим барьерам в их собственном обществе. Чудовищами и опасными животными можно запугивать людей своей собственной культуры для послушания.

Кто делает грех, тот от дьявола, потому что сначала дьявол согрешил. Для сего-то и явился Сын Божий, чтобы разрушить дела дьявола.

Я считаю очевидным то, что в западном мифе о драконе главным является то, что он описывает конфронтацию между известным: богом, героем или людьми и неизвестным: силами, которые существуют за пределами этого порядка, символом которых является дракон. Таким образом, дракон представляет различные вещи, которые полностью зависят от обстоятельств. Все, от реальных врагов и их богов до неукротимой природы, находится вне досягаемости своих людей/индивидов.

Драконов в основном ассоциируют с силами природы. Возможно, завися от отношения к природе, дракон в восточном мифе считается добрым, тогда как в западной культуре его обычно считают злым и опасным.

Таумиэль и тантра

Цель Пути левой руки в соответствии с каббалистико-алхимической системой – достижение самой тёмной сферы, Таумиэль. Клифу Таумиэль можно перевести как «Близнецы» или «Боги-близнецы», и ее представляют тёмные повелители Сатана и Молох. Они представляют крайнюю полярность и дуальность, присущие одному принципу. Подобно лицу Януса, два тёмных бога смотрят в противоположных направлениях. Один из них смотрит на то творение, против которого восстает маг и от которого он освобождается. Другой смотрит в будущее и на миры, которые способен создать маг, ставший теперь богом. Сатана – это «противник» или протестующий против творения и структур, которые связывают бытие, которое ограничивает мага. Молох означает «царь» или «повелитель» и является тем, кто создает и правит новыми мирами за пределами творения. В Таумиэль объединены эти два принципа, «властитель» и «мятежник». Они находятся в каждой черной дыре, которая открывается, когда маг достигает Таумиэль. Сатана уничтожает Вселенную А – где маг является творением – а Молох Вселенную В – где маг является творцом. Эти мистерии настолько продвинутые и настолько сложны для понимания, что их более глубокое изучение оставлено для высших инициаций на тёмном пути.

Раскол Таумиэль – причина того, что число клифот – одиннадцать, и что их формула – АА – Адамас Атер. Нумерологически число 1-10 или 10-1 представляет единение человека и Бога, конец с началом, что символизирует змей, кусающий себя за хвост. Когда маг продвигается по каббалистическим уровням, он должен в итоге достичь высшего уровня Кетер. Здесь 10 и 1 объединяются, и круг завершается. Адепт света достигает этой цели и достигает единства с Богом. Тёмный адепт тоже достигает этого уровня, но здесь выбирается другой шаг. Через Таумиэль открывается одиннадцатый уровень – черная дыра, которая является вратами к другой вселенной. Тёмный адепт освобождается от Бога и старого творения и достигает божественного состояния творца. Вместо объединения с Богом тёмный адепт с помощью одиннадцатого уровня становится богом. Это окончательная цель и глубочайшая сущность Пути левой руки.

Каково отношение между западным Путем левой руки – *via sinistra* – и восточным (индийским) – *вамаचारой*? В интерпретации Драгон Руж они вполне сопоставимы. Традиционная йога, подобно западному мистицизму Пути правой руки, стремится к единению с Богом. У Тантры Пути правой руки такая же цель. Вот разница между путями правой и левой руки, согласно Юлиусу Эволе (Йога Могущества):

Есть значимое различие между двумя тантрическими путями, того, что правой руки и того, что левой руки (хотя оба они под покровительством Шивы). В первом адепт всегда чувствовал, что есть «нечто выше его» даже на самых высоких степенях реализации, во втором он становился предельным Властителем (чакравартин – властитель мира).

Путь левой Руки делает более решительный шаг, чем Путь правой Руки. Он представляет собой мистицизм числа 11 и формулу АА. Путь правой Руки ведёт к единству с Богом, в то время как Левый путь предполагает шаг за пределы Бога. Путь правой Руки ведёт к конечной цели в вечности, в то время как цель Пути левой Руки – достигнуть нового начала. Эти два пути можно сравнить с двумя способами, которыми можно плыть по реке. Путь правой Руки ведёт к устью, в море, а Левый путь направляет против течения и возвращает к истоку. Достигнув истока, маг получает возможность изменить маршрут течения реки или создать новую реку, если он того захочет. Другой важный аспект Пути левой Руки, как восточного, так и западного – огромная значимость тёмной богини; Лилит и Кали, чёрные матери, чьё лоно – тот действующий источник, к которому стремится тёмный маг для того чтобы возродиться в качестве своего собственного дитя и своего собственного создателя. Разница между целями Пути правой Руки и Пути левой Руки

одни и те же и на востоке и на западе. На западе высочайшей сферой света является Кетер, «Корона», в которой адепт достигает единства с Богом. На востоке высочайший свет сосредоточен в коронной чакре, Сахасраре, при раскрытии которой адепт достигает Самадхи, что означает «единство с Богом». Эта состояние нумерологически соотносится с 10. Эта ступень символизируется алмазом, чистойшей и твердейшей формой углерода, основой всей жизни. В своей книге «777» Алистер Кроули пишет по поводу Кетер и числа 1: «Алмаз – белое сияние, чистойший углерод, основа всех форм жизни». Адепт Пути Левой Руки также проходит эту стадию, но, благодаря специфике своей магической практики, имеет возможность сделать ещё один шаг (1 за пределом 10, т.е. 11, что символизирует сознательный шаг через врата 0 что есть 1 за пределом 1). Этот секрет скрыт в разделении Таумиэль и двух демонических князей, Сатаны и Молоха. Кроули описывает чёрный алмаз в «777», когда касается числа 0: «Оно невидимо, но уже содержит свет и структуру в себе». Чёрный Алмаз представляет собой Абсолютную Свободу, предлагая на один шаг больше, чем Путь Правой Руки. Юлиус Эвола объясняет, как эта идея прописана в Тантрическом Пути Левой Руки:

Созидательный и продуктивный аспект космического процесса символизирован правой рукой, белым цветом и двумя Богинями, Умой и Гаури (в которой Шакти являет себя как Пракашаммика, «так, кто есть свет и проявление»). Вторым аспектом, изменения и возвращения (exitus, reditus), символизирован левой рукой, чёрным цветом и тёмными, разрушительными богинями Дургой и Кали. Согласно Махакала-тантре, когда левая и правая рука уравновешены, мы находимся в самсаре, но если левая рука перевешивает, мы обретаем свободу.

Когда адепт Пути Левой Руки делает шаг по ту сторону Сахасрары, он достигает состояния выше Самадхи, которое называется Кайвалья. Индийские адепты света стремятся к Самадхи, в то время как тёмные адепты стремятся к Кайвалье. Кайвалья соотносится с состоянием Чёрного Алмаза, которое маг достигает в Таумиэль. Здесь адепт достигает состояния абсолютной божественности и индивидуальности. Вместо того чтобы стать единым с Богом, адепт сам становится Богом. Это состояние полного транса и своего абсолютного присутствия во всём. Адепт содержит всю вселенную и всю потенциальность в себе, и с помощью этого может создать новую вселенную. Чтобы достичь этого тёмный адепт должен открыть чёрную чакру выше Сахасрары. Её называют Сунья или Шунья и она соотносится с Таумиэлем и чёрной дырой. Эта стадия описана у Роберта Свободы в его книге «Агхора II: Кундалини»:

В состоянии Шуньи все имена и формы угасают, и всё, что ты осознаёшь – своя собственная индивидуальность; везде вокруг – лишь пустота. Всё, что есть во вселенной, пребывает в Шунье в непроявленном виде, и ты не можешь ничего больше воспринимать. Несмотря на то, что люди называют Шунью «Пустотой», она не пуста, а полна.

Возможность открытия чёрной чакры возникает, когда адепт завершил полное пробуждение Аджна-чакры и третьего глаза. Аджна-чакра – низшая форма Суньи в пределах тела. Сунья – это третий глаз (Глаз Люцифера или Шивы) в своей высшей форме, предназначенный для наиболее развитых адептов Пути Левой Руки. С активацией Аджна-чакры перед адептом возникает последний выбор – стать единым с Богом через Сахасрару и раствориться там, или попробовать сделать огромный и очень сложный шаг через Сунью чтобы самому стать Богом. Ни Сахасрара, ни Сунья не являются чакрами в привычном значении этого слова. У человека есть 6 основных чакр от корневой до Аджна-чакры в голове. Три нижних чакры доминантны в людях, которые сфокусированы на мирских делах и своих основных инстинктах. В духовных людях доминантными

являются три верхние чакры. Адепты Пути Правой Руки преимущественно стараются поднять свои энергии из низших чакр в высшие, что ведёт к просветлению в Аджна-чакре, где адепт осознаёт иллюзорность себя и окружающего мира. Финальная цель Пути Правой Руки – сделать шаг вовне – в Сахасрару, достичь Самадхи и самоугасания. Адепт Путилевой Руки может сделать шаг в себя в Аджна-чакре и найти три скрытые чакры, расположенные в голове. Эти три тайные чакры называются Голата, Лалата и Лалана. Они могут быть обнаружены только в случае, когда Кундалини полностью пробудилась и дошла до Аджна-чакры. Только когда Аджна-чакра полыхает огнём Кундалини, адепт может обнаружить эти три чакры в задней части головы. Согласно учению Вамачары эти чакры могут быть открыты только с благословения Кали. Эти тайные чакры способны сделать человека Богом во плоти.

Таким образом, существует 3х3 чакры, три из которых сокрыты и могут быть раскрыты только самыми искусными адептами Путилевой Руки. Следующая стадия – достичь Сахасрары, но путём открытия Аджна-чакры и сокрытых чакр адепт может сделать шаг за пределы Сахасрары и десятой ступени в Сунью и одиннадцатую ступень, чтобы создавать новые миры за пределами Суньи. По другую сторону чёрной дыры адепт найдёт бесконечный свет, который раньше воспринимался как тьма. Хотя не существует полного соответствия чакр с каббалистическими уровнями, мы можем увидеть, что последний уровень всё же связан с числом 11, которое хранит ту же тайну в Вамачара-тантре, что и в Таумиэль.

Инвокация Кез-Огари

Кез-Огари – это демоническая сущность, демон, принадлежащий к внешним сферам сознания. В каббалистическом рассмотрении Кез-Огари может находиться вокруг области Таумиэль. Кез-Огари тесно связан с Драконом и Хаосом. Этот демон может привести мага в контакт с хаосом. Этим контактом управляет Кез-Огари, предотвращая произвольные и неподготовленные переживания тотального хаоса, но допуская контролируемый приток хаотических сил. С определенной перспективы можно понять Кез-Огари как последний стабильный и осознанный принцип перед морем хаоса. Маг, переступивший пределы Таумиэль, интенсивно работает с этим демоном и другими подобными силами, чтобы избежать поглощения ужасными клипотическими силами. Для неопытного мага может быть полезна работа с этими силами и ощущением, представленным сознанием и силой Кез-Огари. Это состояние может работать как путеводная звезда на пути Дракона.

Медитация – лучший способ контакта с этим демоном. После обычной медитативной релаксации и концентрации имя Кез-Огари нужно повторять как мантру. Имя должно идти из точки в середине сознания, где оно прорастает, и заполнять все сознание, и в итоге выйти за пределы и войти во вселенную. Имя нужно произносить как зов, инвокацию, и маг должен внимательно слушать ответы. Нужно исследовать каждую мысль, каждое чувство и каждый образ в сознании. Затем маг должен попытаться понять, есть ли между ними связь. Под управлением мантры они должны привести мага в состояние Кез-Огари. Первый контакт с Кез-Огари может ощущаться как некое присутствие прямо за головой. После этого следует взрыв чувств и видений, с которых часто начинается общение. Иногда можно получить определённые послания из этих экстатических бурь мыслей, иногда маг может увидеть демона, воплотившегося в пространстве.

После медитации маг должен сделать очищение с помощью благовония и колокольчика или пера.

Практики

Месяц 2

Развивайте способность получать внутренний оргазм. Вместо высвобождения энергетического потока в момент оргазма маг направляет поток вверх через тело и внутрь.

Развивайте способность получать оргазм через акунчанам и пранаяму, без прикосновения к половым органам. Попробуйте достигнуть внутреннего оргазма.

Направляйте энергию кундалини и внутреннего оргазма к третьему глазу. Заставьте третий глаз сиять так, чтобы сознание наполнялось мощным светом. В норме человек видит темноту, когда глаза закрыты. Когда кундалини пробуждается, он должен ощущать свет, который сильнее, чем внешний свет, когда глаза закрыты. Внутренний свет будет вести мага к восприятию внутренней энергии объектов и людей, даже в полной темноте.

Исследуйте три скрытые чакры: Голату, Лалату и Лалану светом третьего глаза. Эти чакры скрыты в задней части головы. Достигая контакта с ними, человек может ощутить смутное переживание Шуньи, находящейся в полуметре над головой. Для завершения этого упражнения может понадобиться вся жизнь, оно очень сложное, и его следует делать с осторожностью и ответственностью.

Общайтесь с Кез-Огари перед алтарем. Вы можете достичь коммуникации через транс или с помощью спиритической доски или автоматического письма.

Медитируйте на то, как вам лучше участвовать в драконианском течении и продвижении Драгон Руж с того места, где вы находитесь сейчас. Посмотрите на связь между продвижением в ордене и вашим личным магическим продвижением. Драгон Руж – это алхимическая лаборатория, где вы развиваете свои души вместе.

В этом письме мы продолжим исследовать символизм дракона. Как отмечает Драгон Руж, изучение мифов важно для входа в глубины человеческого сознания. Личное и повседневное сознание человека может принести ложное чувство свободы и независимости. Это то, что заставляет людей думать, что у них есть свободная воля. Это ощущение иллюзорно. Сознание человека сковано определенными ментальными рамками, невидимыми для большинства людей. Наш выбор и наше видение мира, даже если наше мировоззрение целостно, является продуктом этих невидимых рамок. Прошлая жизнь и воспитание повлияют на эти рамки. Идеологии, как и коллективные, и политические системы, повлияют на строение рамок воспитания. Воспитание и идеология возникают из культурных рамок. Культура – это огромная невидимая структура, на которой базируется наше мировоззрение. То, что обычно считают культурой, является лишь верхним слоем. Культура покоится на экзистенциальном чувстве, которое рождает религию. Это чувство персонифицируется в мифах, и оно заложено в мифах, которые являются самыми глубокими структурами нашего сознания, какие только можно достигнуть. Нас не могут изменить в любом глубоком ощущении ни психология, ни психоанализ, ни противодействие нашему воспитанию. Мы не можем изменить основные условия, формирующие политику или идеологию. Мы должны искать за пределами глубоко запряженных культурных рамок, чтобы иметь возможность выражать свободную волю. Только на уровнях мифов и в астральных мирах мы можем постигать базовые структуры. На этом уровне мы можем выбрать ведущий миф и структуру, подкармливая ее корни и через (невидимые сейчас) законы религии отражая эту структуру в культуре, политике, воспитании, мировоззрении и самоощущении. Это путь правой

руки. В мифах путь к независимости проходит через символы хаоса и зла. Зло в мифах относительно по отношению к структуре, которая их создала. В библейском мифе именно независимость человека от бога является злом. Зло выбирает свою собственную волю и знание вместо проставания в структурах Бога. Бог – это имя структуры и ее происхождение. Зло – то, что угрожает структуре. В Библии Каин первым вступил на путь удаления от Бога. Поэтому он является личностью, которая первая прошла инициацию пути левой руки. Мы обсудим путь Каина в этом письме.

Дракон – наиболее важный мифологический персонаж, которого можно найти за пределами божественных структур. Змей в эдемском саду – искра Хаоса, пробуждающая человека и открывающая ему, что за его стенами находится бесконечность. За пределами эдемского сада можно обнаружить Великого Дракона – Техома, Тэли или Левиафана. Страх бесконечности изобразил это существо страшным демоном. То же самое существо может восприниматься и как полная свобода, экстаз и сила.

Мы также исследуем мистическую силу, которую представляет сила дракона, но определенные оккультные круги и оккультист Карл фон Райхенбах ее называют ОД. Согласно Райхенбаху, она может из человека сделать бога. Большинство людей не способны взаимодействовать с этой силой. Инициации в Драгон Руж – путь к достижению этого.

Путь Каина

Каин - представление зла в библейских религиях. Он совершил первое убийство в истории человечества и был навечно проклят Богом. Каиниты - это тип гностического или сатанинского движения, относительно неизвестный и вызывающий неприязнь. На поверхности оно выглядит так, словно они восхваляют всех злых персонажей библейской истории, но более близкий взгляд раскрывает глубокую и интересную эзотерическую философию.

Последователи Каина существуют в разнообразных формах и существует множество аспектов их философии. Хотя движение не является однородным, основные модели мышления однородны. Но чтобы можно было обсудить и понять каинизм, мы должны сначала немного узнать о Каине.

Каин был первым человеком, рожденным в этом мире. Его родителей Адама и Еву создал Бог, но Каин был создан, когда "человек спал со своей женой и она стала беременна". Ева родила другого сына, Авеля. Авель стал пастухом, а Каин работал на полях. В первой книге Моисея 4-5 рассказывается история о Каине. Два брата принесли в жертву своему Господу по одному дару. Каин принес в жертву урожай и фрукты, тогда как Авель принес в жертву перворожденного животного из своего стада. Бог принял Авеля и его дар, но не принял Каина и его жертву. Каин наполнился гневом и убил брата, когда ушел с поля. Бог сказал Каину: «Что же ты сделал? Кровь твоего брата, словно голос, взывает ко Мне из земли. Теперь ты будешь проклят и проклята земля, что разверзлась и поглотила кровь твоего брата с рук твоих». Бог приговорил Каина вечно скитаться на лице земли. Каин желал быть убитым, подобно своему брату, но бог приговорил его никогда не умирать. «Каин будет отмщен семь времен, пока кто-нибудь не убьет его», - провозгласил Бог. Он поместил знак, чтобы защитить Каина, так что никто, кого он встретит, не сможет убить его. «Так Каин ушел от лица Бога и жил в стране Нод, к востоку от Эдема». У Каина был сын по имени Ханок (не Ханок, который ходил с Богом), и Каин построил город, который он назвал Ханок, после своего сына. Каин построил первый город. У Каина было много потомков. Самый главный - Тубал Каин, который несет его имя. Тубал Каин был кузнецом и сделал все виды орудий из меди и железа. Сестрой Тубал Каина была Наама! Наама - сестра или альтер-эго Лилит,

первой жены Адама и матери всех демонов. Тубал Каин и Наама-Лилит считаются предками всех ведьм и всех темных кланов. В некоторых мифах женой Каина была Лилит. Каин - предок забытых богом людей, которые несут метку Каина.

Каин первым вошел на путь левой руки. Путь, который проходит по левую сторону Бога, удаляясь от него в тень. Поэтому Каин был первым из "великого черного братства". Существуют два пути после падения. Путь правой руки, адепты которого принадлежат "великому белому братству". Они стремятся вернуть рай и восстановить порядок, который был в эдемском саду. Они - люди Бога, которые слушаются и подчиняются создателю Яхве. Существует и путь левой руки, достигаемый по ту сторону Эдема и Бога, и адепты которого отказываются подчиняться создателю. Они вместо этого стремятся стать богами согласно предсказанию змея в эдемском саду, первая книга Моисея 3:5. Они будут не рабами творения, а скорее творцами самих себя. Каин и Авель представляют адептов обоих путей. Адепты пути правой руки отрицают себя и приносят себя в жертву Богу и творению, чтобы войти в рай или состояние, подобное Нирване. Авель был первым, кто раскрыл этот жертвенный символизм, который в Библии достигает высшей точки в момент распятия Иисуса. Вместо этого Каин был первым, кто пошел против Бога и принес в жертву собственного брата. Каин и его темное племя - символически охотники, тогда как Авель и его адепты света выбирают быть жертвами. Адепты света капитулируют перед бытием. Темные адепты сражаются с ним, и Каин считается первым воином.

Информация о каинитах происходит от ранних отцов церкви Иренея, Тертулиана и Епифания. Они были антигностиками и даже больше ненавидели каинитов и каиновские учения в этой мистической форме христианства. Гностики считали, что бог Старого Завета был злой. Они подчеркивали, что он несправедливо покровительствовал евреям, и что он был нетерпимым, ревнивым и непредсказуемым. Они считали, что мессия пришел, чтобы освободить человечество от злого бога Старого Завета, Яхве. Некоторые верили, что Иисус был мессией, тогда как другие считали, что им был змей в эдемском саду, так как, согласно гематрии, слово "нешеш" (змея) имеет такое же нумерологическое значение, как мессия, 358. Каиниты пришли к выводу, что, если создатель Яхве был злым, все, кто его изображали злым в Библии, должны быть на самом деле добрыми. Они могли привести их в контакт с настоящей божественностью. Они считали, что все библейские персонажи, описанные как богоизбранные, представлены для непросвещенной массы.

Каина считали первым человеком, бунтующим против божественного порядка. Факт того, что Бог не пожелал каиновской жертвы урожая, но принял кровавое жертвоприношение Авеля, считался доказательством того, что Бог был одновременно кровожадным и злым. Смерть Авеля и другие злые действия они считали добрыми делами или по крайней мере добродетельными, так как они противостоят творцу, который представляет большее зло. Каиниты симпатизируют Исаву, Корею, ворону Ноя и содомитам. Всем, кто был проклят в Старом Завете. Они восхваляют фараона и всех, кто действовал против богоизбранного народа. Среди персонажей Нового Завета они предпочитали Марию Магдалену, а не деву Марию, Симона Мага, а не Симона Петра, Иуду Искариота, а не Иоанна Крестителя. Искариоты - это движение, связанное с каинитами.

Племя Каина, несущее метку, является эзотерически Великим Черным Братством и странниками пути левой руки. Существуют также домыслы, будто они являются этнической группой. Священники-антисемиты в течение Средних веков считали, что евреи были людьми Каина. Они были теми, кто убил Иисуса и жил подобно Каину в постоянном движении. Это совершенно абсурдно, так как евреи описаны как люди Бога, противники Каина и каинитов. Другим

предположением были цыгане, так как они жили в еще более постоянном движении. Многие цыгане называли себя людьми Каина и многие из них - настоящие ведьмы. Третьим предположением были арийцы, индоевропейцы. Эти арийские племена путешествовали по земле как опасные воины. Их считали людьми Каина и их светлые волосы были меткой, которая раскрывает их как белокурых бестий. Магически люди Каина - это все ведьмы и черные маги, а метка Каина символизирует знак антихриста или зверя. Метку Каина сравнивают с глазом Люцифера или третьим глазом. Другие думают, что метка Каина - это маленькая точка, которую можно найти в глазу у некоторых магов. Некоторые считают, что Каин был предком всех вампиров. Они странствуют в неопределенности и тьме без возможности умереть. Подобно Каину, они проливают человеческую кровь. Наама-Лилит в мифах - мать всех вампиров, а также жена/сестра Каина.

Каин или "Кайин" означает "ремесло" на иврите, "работающий с огнем", "работающий с металлом", "кузнец". Тубал Каин - также предок всех кузнецов. Кузнецов часто связывают с магией. Они контролируют огонь и могут создавать с его помощью любые формы. Кузнечное дело и способность контролировать огонь, как и магическое искусство, принесли человеку Семьяза, Азазель и другие падшие ангелы. Каин был первым человеком, который научился контролировать огонь, который стал для человека путем к божественности. Поэтому Каин связан с алхимией, которая является черным искусством трансформации. В алхимии человек достигает божественности через внутренний огонь. Каин почти идентичен богу алхимии в Египте, Сету. Сет во многих аспектах соответствует Каину. Сет убил своего брата Осириса и является темной стороной в египетской дуальности Гор-Сет. Смерть Осириса можно рассматривать как ритуал плодородия, где бог - это семена, которые помещаются в землю для создания новой жизни. Сет и темный принцип соответствует зиме. Этот символизм можно найти в истории Каина и Авеля. Каин убивает Авеля на поле. Кровь Авеля взывает к Богу из почвы.

Магически этот миф показывает, как темная сторона приносит в жертву светлую сторону человека, благодаря чему она возрождается и создается магом через алхимическую трансформацию. Это как творение приносится в жертву, чтобы дать магу возможность стать творцом, творящим самого себя. Темный принцип - это часть человека, которая идет против процесса творения и, таким образом, позволяет человеку творить.

Путь Каина – опасный путь, и символы, используемые в нем, могут быть неверно поняты и использованы непосвященными. В письме 11 Иуды написано: «Горе им, ибо они вошли на путь Каина». Однако учение Каинизма необходимо для тех, кто желает достичь глубинного понимания библейского Пути левой руки.

Сила Од

"Вы когда-нибудь, мой дорогой друг, в течение своей жизни встречали определенных людей, которые имели своеобразный вкус и сильно не любили все желтое и желтый цвет сам по себе?" С этим вопросом Карл фон Райхенбах начал свое изучение силы, которую он назвал Од. Карл фон Райхенбах родился в Штутгарте в 1788 году. В молодости его тянуло к естественным наукам. В итоге он начал исследовать месмеризм и оккультизм. После ряда экспериментов с чувствительными людьми он убедился, что существует сила, которая есть во всем и которую невозможно наблюдать с помощью обычной науки. Он описал эту силу в «Одо-магнетическом письме», выпущенном в середине 19 века. Книга начиналась с вопроса, встречали ли вы людей, которые не любят желтый цвет, который открывает окно в "омнибус", даже когда холодно. Они

ненавидят зеркала, хотят сидеть на краю скамейки и избегают рукопожатий. Эти люди встречаются чаще, чем мы можем думать, объясняет Райхенбах, и их называют чувствительными. Эти люди имеют большую чувствительность для сил в общем и для одической силы в частности.

Од - это мистическая энергия, которая окружает и пронизывает все и различными путями связана с другими именами скрытых сил природы и человека: витальный магнетизм, прана или врил. Од также связан с силой дракона. Слово "од" происходит от греческого "одос", что значит примерно "текущий через". Райхенбах также пишет, что слово "од" связано с санскритским словом "ва", что означает "ветер", и с латинским "вадо" и древнескандинавским "вада", что значит "спешить", "быстро идти" или "течь". Это связано с Одиным. Райхенбах пишет:

«Поэтому "wodan" выражал на древнегерманском языке понятие всепроникающей силы; оно изменялось в различных древних идиомах в слова "Wuodan", "Odan", "Odin", означая постоянно всепроникающую силу, которая напоследок была олицетворена в древнегерманском божестве. Итак, "од" есть гласный знак для динамической силы, пронизывающей всё в природе».

Од существует в природе, пронизывая все. Источники од - звезды, Солнце и Луна, кристаллы, магниты, растения, животные, люди, звуки, трение и движение. Райхенбах пишет, что сила од пронизывает всю материю:

«Итак, все издает свет, решительно все без исключения. Мы живем в мире, наполненном светящеюся материей. Солнце отделяет сильный свет, в свою очередь на земле все излучает свет, только гораздо слабейший.»

Чувствительные люди могут ощутить свет или в полной темноте увидеть энергию объектов. Особенно живые организмы, кристаллы и другие мощные объекты кажутся чувствительным людям светящимися. Подобно врил, кундалини и силе дракона, од является полярной силой. Райхенбах описывает, как чувствительные переживают один полюс как синий, прохладный и приятный, а другой полюс как красно-желтый, теплый и отталкивающий, и его можно заметить в свете Луны. Райхенбах пишет, что обе формы од можно обнаружить везде, и Солнце также включает неприятную форму од. Находясь в тени и держа стеклянный жезл на солнце, согласно Райхенбаху, можно ощутить одическую силу Солнца. То же самое можно сделать с лунным светом, чтобы почувствовать разницу между двумя полюсами. Когда луч преломляется в призме и движется по стеклянному жезлу в сине-фиолетовой области, появляются приятные чувства, а неприятные чувства появятся, если жезл движется в красно-желтой области. Однако нужно объяснить, что Райхенбах работал с нормальными людьми и чувствительными людьми, не являвшимися магами. Драconiанский маг будет работать с красно-желтым полюсом и ощущать его как скрытый источник божественной силы. Описания од Райхенбаха соответствуют описаниям праны и кундалини в тантризме и индийской традиции. На низших уровнях в красной, оранжевой и желтой чакре кундалини ощущается как тяжелая, горячая и brutальная, а на высших зеленых, синих и фиолетовых уровнях она ощущается как легкая и прохладная. Подобно од в тантризме высшие сине-фиолетовые уровни имеют солярные свойства, а низшие красно-желтые - лунные. Райхенбах пишет, что два полюса силы од дополняют друг друга и вместе несут приятные ощущения. Он объясняет, что причина, почему чувствительные люди не любят рукопожатия, заключается в том, что они связывают два одинаковых полюса вместе, когда встречаются две правые руки. Это можно сравнить со складыванием двух магнитов одинаковыми сторонами вместе. Отталкивание. В то же время, маг, ощущающий од, может вызвать здоровые и приятные энергетические потоки в других, трогая левой рукой правую сторону человека. При взгляде в

правый глаз человека своим правым глазом, можно вызывать расстояние, согласно Райхенбаху. В драконианской системе Драгон Руж существует система использования глаз и энергетических полей для разных целей.

Райхенбах использовал термины отрицательный и положительный противоположно принятому в эзотерической литературе. Солярный в его работах - негативный, лунарный - позитивный. Однако, как в большинстве оккультных текстов, солярный считается хорошим, а лунарный - не хорошим. Качественное разделение в драконианской магии не используется. Райхенбах писал, что сила од красно-желтая в низших частях тела, в гениталиях, и синяя в высших частях и в мозге. Красно-желтая часть относится к левой части тела, синяя - к правой части. Он объясняет, что это причина того, почему женщине следует ходить справа от мужчины, чтобы она могла получать положительную энергию синего полюса. Земля также полярна.

Райхенбах писал, что земной магнетизм влияет на все единичные потоки и он упоминал земной од. Северный полюс од-положительный (красно-желтая сила), а Южный полюс од-отрицательный (синяя сила).

Как мы видим, од - синоним формы энергии, присущей жизни, соотносящейся с праной, врил, кундалини и красным драконом. Подобно силе красного дракона, присущей клипот, экскрементам вселенной, од проявляется как жизненная сила через свою противоположность - энергию смерти и процесса гниения. Райхенбах писал, что химически од высвобождается из разрушения, гниения и ферментации. Он писал, что чувствительные люди могут видеть свет од-энергии на кладбищах, особенно на новых могилах.

«Пришедши на могилы, они все видели там огненные призраки, одни слабее, другие явственнее, каждый по степени своей сенситивной восприимчивости. Свежие могилы казались им покрытыми светящимся воздухом.(..) это углекислый аммиак, фосфористый водород и другие известные и неизвестные продукты гниения, развивающие при испарении одический свет.»

Одическая сила и жизненная энергия существуют в симбиозе со своим противником, энергией смерти, которая называется Об. Если од связан с красным драконом, об можно сравнить с черным драконом и оболочками клипот.

В старой эзотерической литературе од называют «здоровым магнетизмом», который излучается человеком, живущем гармоничной и счастливой жизнью. Тогда как об считается опасным и ядовитым магнетизмом, который появляется при злой и нездоровой жизни. Тем не менее, эти силы работают вместе и сохраняют баланс благодаря третьей силе, которая называется аур. Элифас Леви описывает эти три силы:

«Од излучает, Об поглощает, Аур регулирует; Од – свет, Об – тьма, Аур – диск; Од – дыхание ангелов, Об – дыхание демонов, Аур – атмосфера мудрых; Од просвещает умы пророков, Об создает интоксикацию жриц оракула».

Леви также объясняет:

«В еврейском тексте слово «Аур» переводится как свет. Он активен в имени Од и пассивен в имени Об. Од – сияющий свет, который может быть получен, Об – поглощающий, латентный.»

Драconiанский маг знает, что эти силы реагируют друг с другом, и что об необходима для поиска Од. Райхенбах также описывает связь между гниением и жизненной силой. Вамачара-тантра учит, что кундалини напоминает змеиный яд, который тантрист преобразует в мудрость и жизненную силу. Отношения между Од и Об – причина, почему жизненную силу можно найти при работе с темными силами и на кладбищах. Если маг учится контролировать энергию Од, он становится высшим существом. Райхенбах пишет:

«Если природа дает нам ощущение Од, такое же ясное, как свет или звук, мы становимся на высший уровень знания, мы с помощью этой всепроникающей силы сможем двигаться легче, быстрее и безопаснее, зная различия между реальностью и иллюзией.»

Райхенбах утверждает, что человек, возможно, еще не способен управлять этими огромными силами, и заканчивает книгу:

«Очевидно, что, если бы у нас было это ощущение Од, мы были бы разновидностью ангелов и не нуждались бы ни в чем, однако сила Од способна возрастая на высшем уровне мудрости. Есть мудрость в том, чтобы, желая создать человека несовершенным, запрещать человеку то, что в противном случае могло бы сделать его полубогом.»

Но Райхенбах дает совет тем, кто хочет исследовать и контролировать эту силу, которую он назвал од. Эти эксперименты и работа по обучению людей контролю одической энергии с целью достичь божественных уровней, стала частью драconiанского потока. Орден Дракона, чьи адепты входят на инициацию 3.0 Самаэль, и Клятва Дракона - это племя, в котором одическая энергия исследуется и пробуждается в соответствии с алхимическими процессами, в которых человек обретает божественность. Нет случайности в том, что инициалы Ордена Дракона - ОД.

Хаос и Космос

В греческом мифе о творении первым родился Хаос, согласно Гесиоду. Потом Земля (Гея) породила любовь (Эрос). Хаос был также родителем Тьмы (Эреба) и ночи (Никс), одной мужской и одной женской силы, которые породили небо и день. Здесь мы можем увидеть, что, как и в месопотамском мифе, свет был рожден из тьмы, а порядок из хаоса. В вавилонском мифе это произошло, когда бог убил первоначальное существо. Победив дракона, убийца стал создателем мирового порядка и царем богов.

Согласно юнговской психологической интерпретации мифа об убийце дракона, он описывает человеческое стремление получить сознание. Герой представляет символическую цель эго в борьбе с бессознательным, которое выражено в мифе борьбой с драконами или чудовищами. Если мы применим эту интерпретацию вавилонского мифа творения, Мардук был бы рожден из бессознательного, Тиамат, вод хаоса. Сражаясь с матерью, получая контроль над бессознательным, он может, после того, как убил ее, создать свой собственный мировой порядок, свой сознательный мир. Таким образом, космос был создан из хаоса.

В "Примитивной религии" Вильгельм Грэнберг пишет о хаосе и космосе, что человек постоянно ищет себя посреди хаоса. Мир вокруг нас состоит из бесконечного количества звуков, светов и форм. Наше сознание создает последовательность, добавляя и убавляя, разделяя и отделяя то, что преподносит природа, и объединяя элементы. Эта работа со структурой, по Грэнбергу,

является первым условием человеческой жизни, только с помощью нее он создает свой опыт реальности.

По Юнгу, бессознательное - это не только подавляемые желания или чувства, но и все то, что не сознается. Например, вся информация, которая отфильтровывается в процессе восприятия. Все, что мы переживаем, осознанно или неосознанно, хранится в бессознательном.

Если дракон символизирует бессознательное, он должен символизировать и все, что угрожает порядку в нашем мировоззрении, всю информацию, которую мы отфильтровываем, чтобы упростить ее, короче, всё, "что не подходит". Если это было случаем нетрудным для понимания, дракон изображался угрожающим и пугающим. Вероятно, не существует ничего такого, что могло бы напугать человека больше, чем неизвестное и находящееся за пределами нашего контроля.

Неизвестное можно найти в мифах о мирах ниже, выше и за пределами мира людей. Как змей Мидгарда окружает Мидгард, кусая свой хвост, и как Апоп и Вритра ищет границу тьмы. Такие термины, как порядок и хаос, являются субъективными, созданными человеческим разумом.

Если бы что-то подобное хаосу, противостоящему космосу, существовало реально, было бы невозможно его познать. Нечто представляющееся хаотичным с другой точки зрения может быть частью большего порядка. Движение планет выглядит подчиненным определенному порядку, но что-нибудь может сместить их с орбиты. Всегда случается, что, нарушая порядок, мы думаем, что мы обнаружили. Как в природе. Если бы не было мутаций, развитие было бы невозможным и ничего нового не создано бы.

В восточном даосизме мы найдем совершенно иной взгляд на противоположности, чем, например, в иудейской традиции. Активное и пассивное, свет и тьма, что связано законами и что вместе с тем не создает мир. Инь - негативная и темная сторона, а также женский элемент, который является потенциальным, экзистенциальным и природным. Инь - вечно творящая великая мать. Поэтому инь всегда стоит перед ян, так как ян был рожден из потенциального. Ян - это свет, который пришел из тьмы, он стал сущностным, духом, интеллектом. Инь - темный изначальный хаос, из которого был создан мир явлений, но этот хаос - не Дао, объединение инь и ян. Дао является более древним, чем изначальный хаос, его часто описывают как Дракона, кусающего свой хвост. Здесь дракон - это существо, связанное со сверхъестественным и непостижимым изменением.

Когда дракон в воде, он покрыт пятью цветами (всеми цветами шкалы) и, таким образом, раскрывает свою божественность. Когда дракон хочет быть маленьким, он может быть маленьким, как шелкопряд, когда он хочет быть большим, он может заполнить все поднебесье. Если он хочет восстать, он может достичь облаков, если он хочет опуститься, он может достичь дна океана. Кто, не останавливая время, может подняться и опуститься, того мы называем воистину сверхъестественным.

Западная идея о драконе как символе сатанинского в природе, является старой. Чжао говорит, что динамизм еврейской мифологии базируется на постоянной борьбе зла и добра, Бога и Дьявола. Если дракон, змей, Сатана или Левиафан заключат с Богом мир, зло в мире исчезнет, и еврейская мифология, построенная на контрасте между добром и злом, потеряет свою жизнеспособность.

Элиаде тоже пишет о драконе как о представлении хаоса. В своей книге "Миф о Вечном Возвращении" он пишет, что все, что архаичный человек изучал и открывал, было божественным и имело божественный архетип или изначальный образ, который существовал на высшем

космическом плане. Но области, которые не исследовались, огромные моря, пустыни, которые считались населенными драконами и чудовищами, не имели небесного архетипа. Но это связано с мистической моделью другого рода, архетипа изначального хаоса. Это причина того, что при освоении новой земли всегда проводилась ритуальная репетиция изначального акта творения: убийство дракона и создание космоса из хаоса.

Миф и ритуал

Истинная сущность мифа появляется, согласно Виденгрону, в ритуальных мифах. Когда рушатся связи между мифами и ритуалом культа, миф становится легендой. Миф - это священное слово, которое соединяется с ритуалом и объясняет его, но также можно сказать, что ритуал как акт или жест изображает священное слово или священный текст.

Мифы о творении часто ритуально изображались, и они были связаны в изменении трактовок философии религии. В аграрных культурах времена сеяния и жатвы были самыми важными временами года, которые обычно праздновались двумя великими праздниками. Это новогодние ритуалы, в которых мы можем найти мотив убийства дракона, который является частью ритуальной драмы, исполняемой в разных частях. Связь между мотивом убийства дракона и новогодним праздником прослеживается в месопотамской, ведической и израильской традициях. Основная тема - это испытания бога и его страдания и смерть, после чего следует его воскресение, победа и священная свадьба.

В Индии мифо-ритуальный паттерн, который анализируется в основе индийского годового фестиваля. Его главный мотив - церемониальное убийство дракона: сначала на земле была засуха, так как дракон забрал воду. Появляется божественный герой и захватывает драконью крепость, что ведет к освобождению воды и женщин, которых дракон взял в плен. Дождь проливается и оплодотворяет землю, и молодой бог празднует хиерос гамос вместе со свободными женщинами. В христианстве прослеживается древний миф, в котором можно найти концепцию о свадьбе, которую Христос, небесный царь, отпразднует, когда одержится последняя победа. Свадьба произойдет после победы над злыми силами, когда Дьявол, Зверь и Лжепророк будут повержены в море огня и серы, и царь отпраздновал хиерос гамос, когда одержал победу над силами хаоса.

Согласно Элиаде, новогодний ритуал символизирует смерть и возрождение мира. Это не может ограничиваться только рождением и смертью растительности и злаков, так как ритуал можно обнаружить и в неаграрных обществах. Элиаде утверждает, что эта идея и постоянные смерть и перерождение приходит из наблюдений за фазами луны. Основные мотивы годового ритуала, согласно Элиаде:

1. Регрессия к мистическому времени до творения. Недифференцированное состояние хаоса.
2. Сотворение мира и начало года.
3. Битва между богом и драконом.
4. "Праздник Судьбы", когда делаются предсказания на наступающий год.
5. Хиерос гамос, что символизирует перерождение человека и мира.

Ученый Фонтенроз обнаружил некоторые основные черты в своем изучении мифов об убийце дракона, которые он решил структурировать следующим образом.

- А) Пара драконов (Они могут быть мужем и женой, братьями и сестрами, матерью – сыном или отцом – дочерью).
- В) Хаос или беспорядок (Драконы идентифицируются с хаосом, тьмой, водой и иногда с камнем или огнем).
- С) Нападение (Драконы хотят остановить молодых богов от получения силы и ведут орду монстров).
- Д) Герой (Очень молодой небесный бог берется за борьбу с богами).
- Е) Смерть героя (Он проглочен или связан драконом).
- Ф) Дракон правит (Пока бог мертв и находится в подземном мире, дракон правит и пытается обратить все в смерть или изначальный хаос).
- Г) Воскрешение героя (Его сестра, жена или мать помогает ему восстановиться).
- Н) Новая битва и победа (Герой начинает битву снова и убивает дракона/драконов).
- И) Установление порядка (Герой сидит на троне, празднует свою победу, наказывает врагов и создает ритуалы в память об этом деле. Смерть дракона означает, что он был брошен к своему собственному элементу за пределами мирового порядка, созданного богом. Там он живет, готовый появиться снова).

Половой символизм дракона

Западный дракон может быть и мужского, и женского пола, или быть гермафродитом, но часто сложно выяснить его пол. Некоторые ученые считают, что женские атрибуты дракона появились в Египте, где богиня Хатхор - символ женского созидания. Ее часто связывали с луной как силой плодородия, дающей жизнь. Ученый Риндстром пишет:

"Внутренний женский аспект представлен Хатхор и усилен египетской богиней Хефт, которая правит на небе и вынашивает свои семь звезд. Ей поклоняются как дракону глубин. Но как богиня без мужской пары она все больше и больше ассоциировалась со злом бытия, ее жизнедающая роль забыта, и подчеркивалась ее деструктивная и несущая смерть сторона».

В греческих мифах дракон часто женского пола. Гомеровский гимн Аполлону раскрывает борьбу между Аполлоном и гигантским и ужасным драконом женского пола в Дельфах.

Герой Персей тоже сражается с ужасной женской сущностью. Ее имя - Медуза, и она - самая опасная из сестер-горгон, у которой волосы - живые змеи, руки из бронзы, крылья из золота и тело покрыто чешуей. Внешность Медузы так ужасна, что любой, кто встретит ее взгляд, немедленно превратится в камень.

С другой стороны, противник Зевса Тифон - мужская сущность. Он был монстром гигантских размеров, антропоморфный от бедер и выше и с ногами-змеями. Греки называли его Дракон.

Чжао утверждает, что дракон на западе представляет женские элементы экзотерической силы, так как женщина в патриархальном обществе часто ассоциировалась с тьмой. Это становится очевидным в библейском мифе о творении, когда змей соблазняет Еву вкусить плоды познания, и она, в свою очередь, предлагает запретный плод Адаму. Таким образом, Ева, согласно библии,

ответственна за гнев Бога, который ведет к изгнанию человека из Эдемского сада. Писатель Пол Ньюмен пишет:

«Копье, которое в христианской иконографии пронзает плоть, можно рассматривать как острие христианской религии, пытающееся проткнуть женский принцип. Оно означает не "добро против зла", а "мужчина против женщины".»

В течение 1970х годов многие феминистки и археологи распространили идею, что дракон представляет мать-землю, и что вавилонский и германский мифы об убийце дракона были этнической памятью о разрушении патриархальными религиями матриархальной религии. Эта теория была скептически встречена многими учеными, которые утверждают, что это всего лишь современная мифология, созданная из смеси старых мифов различных эпох.

Психолог Эрих Фромм утверждает, что вавилонский миф о творении символически описывает конфликт между патриархальным и матриархальным принципами, стоящими за организацией общества и религиозной ориентации. Мужскими богами управляет Мардук, победивший великую мать Тиамат. Но битва могла проходить перед Мардуком, и он должен был пройти тест, в котором он должен быть способен разрушить и пересоздать клочок одежды своим словом. Согласно интерпретации Фромма, это показывает, что, будучи способным победить мать, он должен показать, что он равен ей. Так как у мужчины нет матки и он не может создавать по природе, он вместо этого творит своим словом.

В китайской космогонии дракон часто символизирует ян, маскулинную силу, но может быть описан и как дао, целостность инь и ян. В Индии тоже есть продвинутая картина языка вокруг женской и мужской силы. По отношению к дракону огонь и сексуальность - очевидный символ кундалини или огня змея/дракона, как его называют практикующие тантрическую йогу. Это женская космическая энергия или Шакти, и задача йоги - пробудить змея и поднять его по позвоночнику к Сахасрара-чакре. Это часто иллюстрируется как сексуальный союз между мужской сущностью и красной женской энергией - персонифицируется как Шива и Шакти.

Змей имеет фаллический символизм и часто связан с женскими божествами. Он ползет вокруг них или находится в их руках как символ плодородия.

Лилит – изгибающийся змей

Описания женского ночного демона Лилит можно найти в шумерской, вавилонской, ассирийской, ханаанской, персидской, еврейской и арабской мифологии. Среди шумеров в третьем тысячелетии до н.э. она была Лили, разрушительный дух шторма, и среди семитов в Месопотамии она была Лилит, ночной демон, соблазняющий мужчин в сновидениях.

В Мидраш Альфа Бет Бен Сира говорится, как бог создал мужчину и женщину. Объясняется, почему в первой книге Моисея есть два мифа о том, как Бог создает мужчину и женщину. В первом говорится, что мужчина и женщина созданы вместе, тогда как в другом говорится, что женщина создавалась из ребра Адама.

Согласно Бен Сира, Бог создал Лилит первой женщиной, как только он создал Адама, только он по некоторой неизвестной причине выбрал грязь и осадок для ее создания. По этой причине Лилит стала злой сущностью.

У Адама и Лилит были трудности в отношениях. Лилит отказалась лежать под Адамом во время сексуального акта, так как она считала себя равной ему. Когда она поняла, что Адам не уступит, она произнесла тайное имя Бога и улетела на берег Красного моря, который населялся демонами похоти. Там она вела распутную жизнь и родила много детей.

Существует множество мифов о рождении Лилит. Согласно одному из них, Бог создал Адама и Лилит вместе, так что женская сущность была внутри мужской. Душа Лилит тогда с самого начала жила в великой бездне, из которой она была призвана Богом и объединилась с Адамом. Когда тело Адама было закончено, тысячи душ с левой стороны пытались объединиться с ним. Но бог изгнал их. Тогда бог вдохнул свой дух в Адама, и он объединился с женской душой. Но бог разделил свое создание на две части, после чего Лилит улетела к городу у Красного моря.

В Зогар говорится о свадьбе между Лилит и Самаэлем (Дьяволом), который был устроен "Слепым Драконом", высшим эквивалентом "дракона моря" в каббалистической мифологии. Согласно каббалистам, Лилит была Левиафаном, и в литературе 18 века Самаэля и Лилит часто идентифицируют с Левиафаном - прямобегающим змеем и Левиафаном - изгибающимся змеем. Они утверждают, что Левиафан был связью и соответствием между двумя похожими на змей и обнаружившими свои мысли в разных источниках. Например, у Исаяи говорится:

«В тот день поразит Господь мечом Своим тяжелым, и большим и крепким, левиафана, змея прямо бегущего, и левиафана, змея изгибающегося, и убьет чудовище морское.»

Лилит также описана как змей в мифе творения. Тот, кто соблазнил Еву вкусить плод Познания. Барбара Колтув пишет:

«Лилит называют Извивающейся Змеей, потому что она соблазняет мужчин идти извилистыми путями. Она Чуждая Женщина, сладость греха и злой язык. Говорят, что с губ Чуждой Женщины течет мёд. Ее называют Нечистой Женщиной, и, хотя у нее нет рук и ног для копуляции, ноги змея были отрезаны, когда Бог наказал ее за соблазнение Евы, тем не менее, ее женская красота воспринимается так, будто у нее есть руки и ноги. Каббалисты говорят, что именно благодаря тайне своей прелести она способна соблазнять мужчин.»

Змей и плод познания

В еврейской традиции мы можем найти определенную связь между змеем или драконом и сексуальностью, женщиной и "злом". Лилит описана как змей, но Ева тоже связана с грехом, так как она съела плоды познания. Относительно символизма древа познания появилось много домыслов. Согласно Августину, древо познания символизирует "личный контроль над собственной волей". Древо познания, пишет Августин, находится в саду, чтобы научить человека главной добродетели - послушанию. По его мнению, человечество никогда не было по-настоящему свободным. Бог позволил нам грешить, чтобы на собственном опыте убедиться, что на самом деле для человека лучше свободное рабство.

Бог запретил Адаму и Еве есть плоды познания, чтобы они не могли умереть. Змей, который, согласно истории, был самым хитрым животным, сказал Еве, что они не умрут, но что Бог знает, что если они будут есть с древа познания, их глаза откроются, и они станут подобны Богу и узнают истину, что есть добро и зло. Ева не смогла противиться искушению и пригласила своего мужа Адама есть с этого дерева. Сначала они осознали, что на них нет одежды. Смерть появилась, когда Бог изгнал их из рая и лишил их возможности есть плоды жизни:

И сказал Господь Бог: вот, Адам стал как один из Нас, зная добро и зло; и теперь как бы не простер он руки своей, и не взял также от дерева жизни, и не вкусил, и не стал жить вечно.

Христианин Татиан считал, что плоды познания принесли чувственное знание. Он отмечал, что после того, как Адам и Ева съели запретный плод, они осознали сексуальность. Другие интерпретации были описаны в Бытии, где еврейское слово "йада" (чувствовать) означает сексуальный контакт.

Кассиан аскет обвинял Сатану за изобретение секса, который он перенял у "неразумных" животных, хотя другие отцы церкви, например, Климент, осуждал подобные мнения и утверждал, что секс - не грех, а часть изначального "хорошего" божьего творения. Климент и Ириней считали, что первым грехом было непослушание указаниям Бога.

Дракон в сказках и легендах

Вавилонский бог Мардук победил Тиамат, ханаанский Ваал одержал победу над Ям, ведический Индра победил Вритру, греческий Зевс победил Тифона, а египетские боги Гор и Сет сражаются против Апопа каждую ночь.

Битва с драконом - древний мотив в мифах, и его можно также обнаружить в историях и легендах. Храбрый воин или бесстрашный рыцарь едет на сражение. Неважно, спасти ли красивую принцессу, найти ли сокровище дракона или в некоторых случаях просто показать свою храбрость. Разница между сказкой и легендой, согласно общему определению, в том, что сказка не локализована, не индивидуализирована и не является объектом веры. Легенда, напротив, локализована, индивидуализирована и является объектом веры. Миф, в отличие от легенды, является объектом религиозной веры. Сказка близка к мифу лишь в литературном плане, так как похожие мотивы могут возникнуть и в мифе, и в сказке, и в легенде.

История об убийце дракона не имеет определенного происхождения. Она возникала в народных сказках и историях по всему миру как на западе, так и в Китае и Японии. Некоторые знаменитые убийцы дракона на западе - это Беовульф, Зигфрид, Персей, Св. Георгий и архангел Михаил.

В китайских мифах дракон - духовное существо. Обычно он не вмешивается в дела людей. Никакой убийца драконов не может победить этот тип мифологических драконов. С другой стороны, народных сказках дракон участвовал в человеческой жизни и имел конкретного врага, чтобы сразиться.

В раннехристианской мысли дракон символизировал антихриста или язычников. Чжао пишет, что даже если существовала связь между историческим и легендарным св. Георгием, происхождение сказки скорее всего связано с крестоносцами. Изображение св. Георгия как убийцы дракона является популярным мотивом флагов и гербов западных государств, а также монет.

Риндстром пишет: интересно, что на восточных монетах часто изображают драконов, но там они являются главным элементом монеты, дракон как защита и духовная сила.

Чжао утверждает, что история европейских святых, которые убивают дракона и освобождают девушку, может быть аллегорией силы христианских рыцарей, когда они "побеждают зло, чтобы спасти человечество". Некоторые убийцы дракона, например, св. Марцелл и св. Иларий, являются не рыцарями, а епископами, и их оружие - крест вместо меча.

Средневековые сказки о рыцарях, сражающихся с драконами, часто были очень романтичными. Герои ездили по всей стране, чтобы найти и убить дракона и спасти прекрасную деву. По мнению Чжао, сами рыцари создавали эти истории и часто в них верили. Сейчас это звучит странно, но в те времена истории давали надежду, освобождая от страданий и беспомощности. Была необходимость в убийстве дракона, или экзотерический фактор борьбы, и если ее не было, то следовало ее придумать. Согласно Чжао, это характерно и для восточных, и для западных легенд о драконах.

Часто герой добивается успеха и убивает чудовище, но существуют и мифы, в которых герой проигрывает. Один из таких примеров - история из Старого Завета об Ионе и ките: Иона получает от бога задание пойти в город Ниневию, чтобы помолиться за людей. Но он не хочет его выполнять и садится на корабль. Поднимается неистовый шторм на море, и корабль терпит крушение. Команда решает тянуть жребий, чтобы решить, кто виноват в шторме. Виноватым оказывается Иона, и его выбрасывают за борт, где его проглатывает морское чудовище, и он совершает ночное путешествие с запада на восток, что символизирует движение Солнца от заката до рассвета. Этот миф содержит символизм перерождения. Герой входит во тьму, которая символизирует смерть. Он остается в животе кита три дня и три ночи, пока его не выбрасывает на берег.

Другую форму драконьих мотивов можно найти в саге об Амуре и Психее. Ученые с огромным трудом интерпретировали этот роман. Ученый Райценштайн решил отметить, что Психея - форма концепции восточных религий, великая душа или душа мира. Она одновременно коллективная душа и душа отдельного человека. В этой саге необычно то, что дракон здесь является героем: Амур, любовь. Неясно, связано ли это с фактом, что дракон в индо-арийской культурной сфере является мужчиной-партнером в священной свадьбе, пока его не убивает божественный герой, занимающий его место, чтобы жениться на женщине.

Дракон как страж

Другой аспект мотивов о драконе в западных сагах - это дракон как страж. Согласно определенным теориям, дракон-страж развился из грифонов, существ, которые на протяжении истории считались одновременно ангелами и демонами.

Ранние формы грифонов можно найти в Ассирии, где люди верили в существ, в которых сочетаются части разных животных, и которые назывались к'рубам. Это существо дало имя еврейским керубам, которые являются разновидностью ангелов. Они охраняют путь к древу жизни после того, как Бог изгнал человека из рая. Древо жизни обычно символизирует центр вселенной, а его плод связан с бессмертием. Дракон и грифон являются охраняющими символами чего-то священного, сокровищ внутри земли или алмазов и жемчужин на дне моря. Сначала грифон считался демоническим существом. После он был - в качестве источника взят Данте - символом природы Христа, божества и человека, так как он управляет одновременно землей и огнем.

Согласно писателю Норлинду, многих и многих животных ассоциировали с формой грифона, и в Персии он был не только стражем, но и символом зла. В конце концов, все связи с грифоном потерялись, и остался только зверь, который охранял, дракон, который охраняет сокровище, святыню или божественное существо.

Дракон и жемчужина

В гностическом "гимне души" описывается, как мальчика послали в Египет за жемчужиной из глубокого колодца, который охранялся драконом. Когда он прибыл в Египет, он был голоден и съел его пищу. Еда сделала мальчика усталым, и он забыл свою миссию. Потом появился орел с письмом, пробудившим мальчика из забытья. Мальчик сумел усыпить дракона и завладеть жемчужиной. Потом он бежал из Египта и вернулся в свое небесное жилище, оставил позади свою нечистую одежду и облекся в королевское одеяние.

В позднеантичном гностицизме жемчужина считалась скрытой мудростью и эзотерическим знанием. Виденгрэн отмечал, что сокровище, которое мальчик нашел в форме жемчужины, является символом коллективной души и его собственного я. Рассмотрим и более общий мотив: освобождая взятую в плен женщину, он пишет, что высшее я, даена, уже в Авесте описывается как плененная женская сущность, а жемчужина - символ той же самой вещи.

В восточной традиции сверхъестественные силы дракона связаны с индийской концепцией Цитамани - "священной драгоценностью", которая переводится с китайского Руи Чжу - "жемчужина, дарующая видения". Это показывает древнюю связь между глубокими водами, драконом и жемчужиной. В старом даосском писании Чжуан-цзы есть история о жемчужине дракона:

«У реки жила бедная семья, которая кормилась тем, что плела вещи из полыни. Юноша из этой семьи нырнул в пучину и достал жемчужину ценой в тысячу золотом. Отец велел сыну разбить жемчужину камнем. Он сказал, что жемчужина появилась из пасти Черного Дракона, обитающего на дне в Девятой Пучине. Юноша достал ее лишь потому, что дракон спал. "Если он проснется, что от тебя останется?"»

Понятие жемчужины дракона стало более значимым, когда в Китае распространился буддизм, и с ним пришли индийские истории о королях-нагах, которые управляли озерами и реками, охраняя фантастические жемчужины. "Священное сокровище" или "жемчужина, исполняющая желания" королей-нагов или драконов часто изображается окруженная пламенем или спиральной контурной линией, раскрывающей сверхъестественный свет жемчужины.

Жемчужину дракона позже стали связывать с даосской идеей о драконах Чиму, что означает "дерево высотой в один фут". Во время правления династии Хань считалось, что дракон использует это дерево, чтобы летать. В то же время термин Чиму стал означать "то, что позволяет дракону летать". Считалось, что внутри головы дракона была жемчужина, она выглядела как маленький шарик у него во рту. Согласно позднему фольклору, жемчужина была результатом процесса облагораживания внутри головы дракона. Змеи часто охраняли драгоценности в своих головах, согласно легендам.

Здесь было бы интересно упомянуть алхимический символизм, где дракон символизировал Прима Материя.

Дракон в человеческой душе

Откуда на самом деле пришел образ дракона? Его происхождение можно проследить в ряде различных аспектов. Когда мы дискутируем, говоря, что внешним видом дракон напоминает рептилию, человеческий инстинктивный страх змей, это всего лишь вопрос генетической обусловленности, которая проникла в культуру. Но есть и совсем другие аспекты драконьей сущности, чье происхождение мы не можем объяснить в рамках этого взгляда.

Морфология дракона и его сходство с определенными животными - это одно, но дракон несет и ряд различных характеристик, и его роль может различаться в зависимости от культуры и формы мифа. Драконья сущность имеет одновременно зоологическую, генетически обусловленную сторону и символическую, культурно обусловленную сторону.

В глубинах психологии обсуждается символическое значение дракона в человеческой душе. Фрейд утверждал, что дракон относится к тому, что он назвал "архаичными пережитками", сознательной картиной, которая следует за человеком на протяжении долгих лет. Фрейдисты могут утверждать, что эта картина передается из поколения в поколение через литературу или истории.

С другой стороны, у Юнга было другое мнение. Он считал, что создание символов было продуктом бессознательного, включающего символы и образы, которые являются важной его частью. Даже очень примитивная личность или маленький ребенок могут видеть во сне религиозные символы. Юнгианец, в отличие от фрейдиста, может представить, что дракон может появиться в разных культурах и разных местах необязательно благодаря их взаимодействию.

Психоаналитики могут найти несколько интерпретаций драконьей сущности. Фрейдисты могут видеть в драконе символ материнского контроля над сыном. Мотив убийства дракона в этих случаях может быть связан с попыткой сына разрушить доминирование матери. Согласно этой теории, мать защищает молодое неразвитое эго сына. Однако, рано или поздно, эго должно освободиться от бессознательности и незрелости. Эго пытается освободиться, что символизирует борьба героя с каким-либо чудовищем.

В современной психологии существуют теории, в которых наше бессознательное проявляется как животное или дракон, который угрожает съесть нас. В этой борьбе мы обретаем свою идентичность. В письме Юнга к пастору Амстутцу он описывает свой интерес в картине св. Георгия, где он изображается с драконьей нижней частью тела:

«В высшей степени необычная картина! Это подобно тому, как если бы разум знал, что дракон – это низшая часть человека, что фактически является правдой. Таким образом, картина может представлять внутренний конфликт или его двойника – выражение факта, что дракон и герой на самом деле едины. Этот инсайт можно задокументировать из мифологии, и он может иметь далеко идущие последствия, если его исследовать со сравнительной перспективы истории религий».

Согласно Юнгу, дракон и убийца дракона представляют необходимое единство, созданное из противостоящих внутренних символов индивида. Понятие тени играет главную роль в аналитической психологии. Сознательное эго личности отбрасывает тень, которая содержит скрытые стороны личности. Тень должна нести не только негативные стороны, подобно эго, которое может иметь деструктивные стороны, тень может иметь позитивные стороны. Тень содержит все бессознательное. Эго и тень - две неотделимые части, которые объединяются таким же образом, как мысли и чувства. Для многих людей темная сторона личности остается неосознанной. С другой стороны, герой должен понять, что тень существует, и обрести силу через нее. Он должен знать ее, если он достаточно грозен, чтобы сразиться с драконом. Согласно Юнгу, эго должно управлять тенью и включать ее, ему удалось победить ее. В историях герой часто ест дракона. Например, Зигфрид, который становится неуязвимым благодаря купанию в драконьей крови и питью ее, он становится способен понимать язык птиц. Тот же мотив можно найти во

многих мифах по всему миру, герои получают чрезвычайную храбрость, поедая драконье сердце или выпивая его кровь. Они также могут получить острый взгляд дракона.

Заключение

Все драконы, упомянутые в этом тексте, связаны с концепцией неукротенных вод, которые существовали до начала творения. Это состояние хаоса, противостоящего порядку. Хаос, который боги должны были разрушить, чтобы создать мир. Таким образом, воды хаоса сохранились за пределами космоса, но существуют где-то во внешней тьме, которая окружает мир. Там она ожидает, готовая снова ворваться в мир. Поэтому бог каждый год должен повторять свою борьбу с драконом, чтобы снова спасти космос. Вода в мифе представляет, как выразился Элиаде, бесформенную, потенциальную, еще не сотворенную и потому изначальную мать всего. Но она может символизировать и разрушение, смерть и возвращение к недифференцированному состоянию. В восточной мифологии дракон тоже связан с элементом воды, но в отличие от запада, там его считают дающим жизнь, также учитывая уравнивающие качества воды. В космологиях этот символизм несет змей. Это изначальное море, в котором все возникло и куда всё возвратится. Но оно также поддерживает мир или окружает его, подобно Уроборосу, символу видимого как циклического, что возникает и исчезает.

Чжао пишет, что дракон часто представляет некоторую форму силы, в природе или человеке, которая, служа субъекту или идентифицируясь с ним, становится положительным символом, а оборачиваясь против субъекта или выходя из-под контроля, становится пугающим или угрожающим символом.

Дракон и на западе, и на востоке считается очень динамичным существом. Дракон отличается плавными движениями, которые на западе вызывают презрение, а на востоке считаются совершенным ритмом природы. Кажется, что дракон представляет природу и бытие не протяженным и фиксированным, а чем-то вечным, динамическим и постоянно меняющимся, и, таким образом, он является символом жизни и смерти, света и тьмы.

Рекомендованная литература

Мирча Элиаде: Миф вечного возвращения

Джанет Холт: Драконы, их история и символизм

Барбара Б. Колтув: Книга Лилит

Найджел Пенник: Драконы Запада

Цигуан Чжао: Изучение драконов: Восток и Запад

Практики

Третий месяц

Продолжайте практики из первых двух писем.

Медитируйте на Шунью как на черный шар в полуметре над головой. Медитация должна выполняться в течение часа, по два раза в полночь. Вы должны ощутить шар как трехмерную дыру. Он ощущается как черная дыра или врата, манифестация Ничто. Он также ощущается как

черная жемчужина или Черный Алмаз. После медитации сделайте над головой жест очищения, обозначив расстояние до Шуньи.

Развивайте способности автоматического письма.

Одические опыты

Поместите кристалл перед собой. Попробуйте найти астральные изменения цвета на его концах.

Поместите стакан с водой около каждого конца кристалла. Согласно Рейхенбаху, снизу вода должна стать горькой, а наверху - сладкой и кисловатой. Вы можете использовать заряженную воду, чтобы усилить высшие и низшие чакры, Иду и Пингалу. Исследуйте это.

Поместите живое растение в абсолютно темную комнату. Исследуйте астральную ауру растения.

Тайная мудрость севера

Ни одна философская, религиозная или магическая система не является настолько полной, чтобы описать полноту бытия в глубоком смысле. Таким образом, для мага может быть полезно знать несколько магических систем. В этом письме мы представим нордическую традицию и рунософию. Мы увидим, как рунософия может дополнить каббалу и множеством способов описать разную магическую реальность. Нордическую традицию и рунософию можно считать тёмным двойником каббалы. Каббала – это философское и эзотерическое понимание мистерий света и монотеистического мировоззрения. Она традиционно ориентируется на восток и восходящее солнце. Нордическая традиция, используемая в Драгон Руж, построена на недуалистической, но полярной основе, которая ориентируется на полюса или темные направления (запад, север). Существует много сходств между каббалой с ее буквенным мистицизмом и рунософией. Ее можно связать с рунической каббалой, тем, что в Швеции называли Уппсала-каббалой. Дракониианский адепт может быть близок к обеим этим системам. Рунософия связана с клипотической каббалой и единичной магией, связанной с алхимией и гоэтической магией.

В этом письме мы попытаемся познать силу, которая известна как Врил и связана с силой дракона и силой Од. Сила Врил была известна как духовная водородная бомба. Мифологически это можно рассматривать как силу будущего человека, но, возможно, эта сила никогда не будет использована на материальном плане. Мы обсудим слухи о попытках материального использования этой силы. Цель Драгон Руж спиритуальная и магическая, использовать эту силу для продвижения мага на божественный уровень.

Тайные знания Севера

Само слово «руна» может подсказать, что такое руны. В древнескандинавских и древнегерманских языках слово «руна» значило «тайна», «секрет», «тихий шепот». В первое время руны не использовались для обычного письма, а только в качестве магических символов, описывающих разнообразные принципы и силы Вселенной и человеческого бытия. Символы — это не только те руны, которые известны из рунических рядов. В более глубоком смысле руны — это и есть скрытые силы, обозначенные на письме, а также при помощи гальдра, пения и других магических действий. Те руны и песнопения, которые Один получил после инициации

(посвящения) на мировом дереве, являются магическим отражением скрытых сил природы. У рун может быть множество значений. С одной стороны, «руна» — это письменный знак, используемый в древней нордической традиции, с другой — он обозначает силы Вселенной и полноту оккультного опыта.

Руны и нордическая духовность отражают высокие интеллектуальные способности и глубокое понимание природы бытия. Сегодня мы можем приобрести лишь часть знаний, которые были доступны древним мудрецам. Тем не менее, беспристрастно изучая руны, можно надеяться на то, что мы постигнем основы рунических тайн.

Многие из современных ученых недооценивают древние культуры и стремятся свести их мнения и религиозные верования к упрощенному, тривиальному уровню. Можно подумать, что в древности духовность концентрировалась вокруг культов урожая и погребальных церемоний. Мифы воспринимаются в качестве наивных и детских описаний жизни. Большинство археологических находок считаются остатками погребений. Представляется, что такие интерпретации больше говорят о том, каким образом ученые воспринимают мир, а не о древних религиях. Позитивистское отношение к миру, которое оказало значительное влияние на современную науку, утверждает, что человек прогрессировал от примитивных уровней до все более и более продвинутого мышления. Такая концепция возникает при объединении монотеистической картины мира и индустриального материализма. Это — отражение того, что человек развивается, начиная как ребенок, и движется в более сложный мир взрослых. Аналогия с развитием мира проводится подсознательно.

Нет никаких причин считать, что наш сегодняшний интеллектуальный и духовный уровень выше, чем в древности. Если продолжить аналогию с развитием человека, то, возможно, мы — дети, а люди древности были взрослыми предыдущего поколения. Или, наоборот, у нас наступает старческий маразм. Возможно, археологические находки считаются погребениями потому, что прошлое кажется нам умершим и погребенным. Интересно, что во многих из так называемых «могил» нет трупов. В действительности индустриальное и постиндустриальное информационные общества заставляют человека посвящать большую часть времени материальному производству, так что для развития духа и интеллекта остается меньше времени. Можно прийти к выводу, что наиболее процветающие страны подвергаются опасности того, что их граждане станут наиболее слабыми в интеллектуальном и духовном отношении. В древних обществах жизнь была тяжелой, однако были длительные периоды, в которые люди могли работать над собой: сложные религиозные обряды, развитые философские воззрения, богатые традиции мифов и устных рассказов. Благодаря Снорри Стурлусону и другим часть этих знаний дожила до наших дней.

Наши знания о рунах и нордической духовности происходят из Эдд и саг, археологических находок, пещерных рисунков, камней с изображениями и рунами, а также названий населенных пунктов. Кроме Эдд, книга датского историка Сакса Грамматика (XIII век) также описывает нордическое мировоззрение. Информацию также можно получить из книги «Germania» Романа Тацита (55 — 120) и описаний Адама из Бремена. Эти источники неопределимы для тех, кто желает исследовать тайны рун. Однако не следует слишком погружаться в археологическую информацию. Следует помнить, что руны и древняя нордическая традиция постоянно менялись. С течением времени знание и его носители развивались. Руны и мифы — это экзотерические отображения эзотерической реальности, существующей вне времени. Время бывает обычным и мифологическим. Мы существуем в обычном времени, в котором история развивается через

смерть и возрождение. Здесь можно получать знания при помощи исторических и археологических исследований. Мифологическое время архетипично и лежит вне обычного пространства и времени. Оно описано в мифах. Шаман или маг могут достичь мифологического времени, используя особые состояния сознания. Однако, приобретая знания на обычном уровне, проще достичь мифологического времени. Теория помогает практике, однако, повторю, не следует уделять излишнего внимания истории или археологии. Сила, которую отображают руны, в наше время та же, что и во время викингов.

Существует множество теорий о происхождении рун. Основные четыре — это латинская, греческая, этрусская и нордическая. Латинская теория является наиболее распространенной в академических кругах. Она основана на обнаруженном сходстве между некоторыми из рун и латинскими буквами. Греческая теория подчеркивает сходство между греческими буквами и рунами, такими, как «омега» и «одаль». Этрусская теория основана на том, что были обнаружены надписи этрусскими буквами, но на древнескандинавских языках. Нордическая теория утверждает, что руны зародились на Севере и оказали влияние на все остальные алфавиты. Есть также теории, считающие руны буквами, которые использовались в Атлантиде.

Возрождение рун

Известная нам сегодня рунная магия берёт начало в двух источниках. Один из них — исследования древних материалов и возрождение традиций. Его представители — «возрожденцы». Другой источник — те, кто сохранил древнее знание. Назовем их хранителями. Первые чаще всего являются частью академических кругов. Среди «возрожденцев» теории разрабатываются согласно заданным интеллектуальным и философским схемам. Магия хранителей, с другой стороны, более приземленная и смешана с концепциями, которые возникли за последнее время, например с христианством. Эту традицию можно обнаружить в так называемых «книгах черных искусств», которые были написаны в нордических странах, как исландская «En Isländsk Svartkonstbok från 1500-talet». Среди возрожденцев можно выделить три нации и поколения: шведы, немцы и англосаксы.

Возрождение нордической духовности началось в эпоху «великой Швеции» (1611 — 1718) и нескольких предшествующих десятилетий. В это время были написаны великие книги, например «Атлантика» Олофа Рундбека (Olof Rundbeck), которая описывает связи Швеции с Атлантидой. Возрастал интерес к оккультным знаниям и нордической традиции. Сторгоптицизм (меглеоготицизм) как идеологическое течение связывал Швецию с готами и исследовал оккультное, тайное знание с национально-романтических позиций. Иоганн Буреус (Johannes Bureus, 1568 — 1652) — до сих пор не оцененный по достоинству автор, участвовал в этом движении и являлся первым из великих возрожденцев. Он собрал обширный материал о рунах и рунных камнях. Он считал, что у рун была тайная сторона, подобная мистике букв и каббалистической нумерологии. Свою систему он назвал «Адулруна» (благородные руны).

Следующее поколение возрожденцев можно обнаружить в Германии в промежуток между эпохой романтизма и Второй мировой войной. В эпоху романтизма был высок интерес к древней нордической и германской религиям. Братья Гримм собирали народные сказки, а основанные на мифологии оперы Рихарда Вагнера были популярны во всем мире. В националистических кругах исследовались руны и германская духовность. Ведущим экспертом в этих кругах был Гвидо фон Лист (Guido von List, 1848 — 1919). После временной слепоты, вызванной хирургической

операцией, он заявил, что познал тайны рун, а затем написал влиятельный труд «Тайны рун» («Das Geheimnis der Runen»). Фон Лист, как и Буреус, считал, что у рун есть скрытое значение. Три уровня значений рун он называет «калами». Первый уровень — внешний, экзотерический. Второй — внутренний, эзотерический, а третий — наиболее тайный, уровень «Арманов». Согласно фон Листу арманы — это тайные рунические жрецы, инициированные самим Одином. Гвидо фон Лист создает собственный рунический ряд, названный «Арманен — Футарк», который состоит из восемнадцати рун, символизирующих восемнадцать песен, полученных Одином. Фон Лист хотел возобновить культ Одина, основав Единистическое (Вотанистское) движение. У фон Листа было множество последователей, были созданы «Общество Гвидо фон Листа» и «Общество Арманен». Фон Лист также вдохновил Рудольфа Горслебена (Rudolf Gorsleben) на создание «Общества Эдда» и Германа Поля (Hermann Pohl) на создание Ордена Германов. Многие из таких обществ политизировались и были частично вовлечены в создание НСДАП. Использование свастики и рун «зиг» в символике СС инициировано фон Листом. Другой последователь фон Листа, Зигфрид Адольф Куммер (Siegfried Adolf Kummer), добавил рунную йогу, рунный йодль, рунные мудры и магические круги, привязанные к зодиаку. Когда нацисты пришли к власти, он был вынужден покинуть Германию. Фридрих Марби (Friedrich Marby, 1882 — 1966) — рунный маг, более независимый от фон Листа. Он разработал рунную гимнастику, которая, возможно, вдохновила Куммера на создание рунной йоги. Марби соотносил руны с космическими энергиями, которые могут быть направлены через человеческое тело. Марби был шведом по происхождению и в 1928 г. посетил Швецию, чтобы найти источник рун. В Германии он был арестован нацистами и во время войны направлен в концлагерь.

Третье поколение возрожденцев связано с Америкой и англосаксонскими странами. Начиная с семидесятых годов, они были чрезвычайно активны, публикуя книги и основывая общества. Некоторые из единистических обществ посвящены неоязыческому мистицизму расы, в то время как другие — чисто оккультные группы.

Нордическая картина мира

Знание основ нордической мифологии необходимо для понимания магического языка рун. Для этого следует изучать Эдды, «Речи Высокого» и «Пророчество Вельвы», однако мы не станем уделять им много внимания в этой книге. Книга «Боги и мифы Северной Европы» Давидсона («*Gods and Myths of Northern Europe*», H. R. Davidsson) является введением в нордическую мифологию.

Давайте рассмотрим важные компоненты нордической картины мира. Изучая описания нордической мифологии, можно прийти к выводу, что она схожа с библейской. Конечно, это обусловлено влиянием христианства. Бальдр как Иисус, Локи — Сатана, Рагнарек — Армагеддон и т. д. — все это более поздние толкования. Во множестве мифологических систем могут присутствовать общие мотивы, однако в базовой структуре религий есть важные отличия. Библия основана на монотеистическом, линейном взгляде на мир: вере в то, что существует божество, создавшее мир в начале времен. Затем время продолжается до тех пор, пока мир не разрушается в Армагеддоне, после чего праведники попадают в рай. Такой взгляд — уникальная аномалия, присущая всем монотеистическим религиям: иудаизму, христианству и исламу. В языческих религиях время циклично. Миры создаются и уничтожаются в циклах, подобных природным. Мир не создан богами, а возникает благодаря взаимодействию противоположных энергий. В наиболее древних языческих традициях присутствуют не только боги, но и богини. Нордическая мифология

описывает возникновение мира из двух полярных изначальных принципов, Нифльхейма и Муспелльхейма, тепла и холода. Это — основополагающие принципы Вселенной. Такое мнение было популярно в эпоху романтизма, а Гете адаптировал этот принцип для своих работ по альтернативному естествознанию.

- **Муспелльхейм** — огонь, тепло, расширение, выпуклость.
- **Нифльхейм** — лед, холод, сжатие, впадина.

Бытие мира возникает из великого «ничто» — Гиннунгагапа, — устанавливая баланс между изначальными противоположностями.

Первое из возникших созданий — Имир, изначальный великан, чье имя означает «близнец». Его природа двойственна, его описывают двухговым и/или двуполым. Двойственное изначальное существо можно обнаружить во многих оккультных традициях.

Нордическая мифология признает существование двух рас, или видов, высших существ. Великаны или турсы — самые древние существа и принадлежат к древней расе великанов. Боги моложе и создали мир, убив Имира. Борьба младших богов со старшими, великанами хаоса — распространенный мифологический сюжет. В нордической мифологии это битва богов с великанами. Однако не очевидно, кто в действительности лучше. В отличие от монотеистических религий, нордическая традиция не использует понятия «добро» и «зло». Вселенная — это не только борьба, но и сотрудничество между силами. Великаны обладают великой мудростью. Один обретает мудрость при помощи великана Мимира, а тайнам рун его обучает великан Бальторн. Великаны — это темные, хаотичные силы, обладающие тайной мудростью и силой.

Время привязано к судьбе и плетется тремя темными богинями, Норнами: Урд, Верданди и Скульд. Они символизируют прошлое (Урд), настоящее (Верданди) и будущее (Скульд). «Урд» означает «судьба» или «изначальный» (Ur), «Верданди» — бытие, а «Скульд» — «результат». Скульд также связана с представлением о кармической энергии, которая может накапливаться и использоваться. Плетение Норн объединяет Вселенную. Руны — это различные аспекты, силы плетения. При помощи рун маги могут оказывать влияние на судьбу. Темного кровного брата Одина, Локи, иногда называют «Locke» (в противоположность обычному написанию «Loke»), пауком, плетущим паутину. Он изобрел сеть. Локи — это «трикстер», «культурный герой», который объединяет только что созданную Вселенную и формирует сеть, на которой основано бытие. Именно у Локи и боги, и люди учатся тому, как использовать сети. Эти сети — способность управлять собственной судьбой. Локи можно сопоставить с Прометеем, тем, кто открывает тайны и запретные знания.

Согласно нордическому представлению, пространство создается в момент, когда Воден*, Вили и Ве убивают Имира и создают из его тела мир. Триада богов создает порядок из хаоса.

Пространство поддерживается четырьмя гномами, связанными со сторонами света: Нордри, Судри, Аустри и Вастри.

Время создает женская триада — Урд, Верданди и Скульд, когда прядут нить судьбы.

Существует также темная триада «демонических» существ, которые играют важную роль в конце света и великой трансформации Рагнарека. Эта триада представляет собой дезинтегрирующие и

разрушительные силы, которые делают возрождение и перемены возможными. Они — дети Локи от великанши Ангербоды: Хель, Ёрмунганд (Змей Мидгарда) и волк Фенрир.

Итак, три триады:

- Воден, Вили, Ве: триада созидания, создающая пространство.
- Урд, Верданди, Скульд: триада бытия и времени
- Хель, Ёрмунганд, волк Фенрир: триада разрушения и ухода.

Четыре гнома — это четыре направления на поверхности, четыре стороны света. В нордической традиции присутствуют еще два направления, всего их шесть. Направления «вверх» и «вниз» представлены ястребом Вердфельниром и змеем Нидхеггом, архетипами неба и подземного мира. Ястреб и змей находятся на противоположных концах вертикали и взаимодействуют при помощи белки Рататоск, которая передает между ними сообщения. Во всех древних религиях представление о мировом столбе чрезвычайно важно. Мировой столб — это вертикальная линия, находящаяся в центре мира и соединяющая то, что вверху, с тем, что внизу. Птица и змей — архетипы двух концов столба, а дракон символизирует единство противоположностей, верха с низом. В нордической традиции роль мирового столба играет мировое дерево Иггдрасиль. Шаманы, маги и ведьмы могут путешествовать по дереву между мирами. Они могут подниматься на небеса или спускаться под землю. Мировое дерево — конь магов. Поэтому в нордической традиции его и называют «скакунем Одина». «Игг» или «иггр» («ygg», «ygg») — атрибут Одина, а «драсиль» («drasil») — означает «скакун».

*Согласно Снорри Стурлусону, Воден — это древнее имя Одина. Аллитерация создает VVV.

Нордическая нумерология

Числа всегда играли важную роль в религии, магии и мифологии. Возможно, числа представляют собой часть основополагающих структур сознания. Даже природу можно разложить на математические принципы. Некоторые из философских (пифагорейцы и последователи Платона) и мистических (Каббала) систем говорят о том, что все создано в соответствии с математическими принципами и что числа символизируют аспекты бытия. В нордической традиции числа также важны. Основные числа в этой традиции строятся на основе триады. Триады богов и богинь создают основы мира. Миров 3×3. Один висит на дереве 9 ночей и узнает 18 (9×2) песен силы. Триада — основа всей нордической духовности. Из двух противоположностей рождается третья. Эта идея нашла отражение в представлениях Гегеля о тезисе-антитезисе-синтезе.

Один (1). Единица, важная в монотеистической теологии и платонической герметической философии, не столь важна в нордической традиции. Этому числу соответствует Иггдрасиль как центр мира.

Два (2). Число «два» более важно. Мир создан из двух противоположностей: Муспельхейма и Нифльхейма. Даже первобытное существо, Имира, нельзя соотнести с единицей, т. к. его двойственная природа и отношения с Твисто (от «tvístra» — разделять) относят его к числу «два».

Ястреб и змей Нидхегг — два противоположных принципа. Хугин и Мунин (вороны Одина) соотносятся с числом «два» так же, как Гери и Фреки (волки Одина). Один и Локи — магически дополняющая друг друга пара.

Три (3). Три — натуральное число, представляющее вечное движение Вселенной (тезис-антитезис-синтез). Триада богов — Воден (Один), Вили, Ве — структурируют Вселенную. Один, Хенир, Лодур (возможно — та же самая триада, но с измененными именами) дают человеку душевные качества. Урд, Верданди и Скульд управляют временем. Число «три» — основа рун и песен силы.

Четыре (4). Число «четыре» символизирует порядок. Знак этого числа — солнцеворот (свастика), который является и знаком Тора. Он сражается с силами хаоса и поддерживает порядок. Мир поддерживают четыре гнома (по сторонам света) — Нордри, Судри, Аустри и Вастри. Четыре оленя поедают почки на мировом дереве; их можно рассматривать как необходимые разрушительные силы, которые заставляют мир и число «четыре» двигаться циклично.

Пять (5). Число «пять» связано со временем. Неделя в древнем германском обществе состояла из пяти дней и называлась «fimmt». Пентаграммы использовались в поздней нордической магии.

Шесть (6). Число «шесть» связано с пространством. Существует шесть направлений движения (север, юг, восток, запад, вверх и вниз).

Семь (7). Число «семь» связано с «обратной стороной». Радужному мосту, Бифросту, иногда приписывают три цвета, иногда семь.

Восемь (8). Число «восемь» описывает порядок рун. Старший футарк разделен на три группы по восемь рун, которые называются «этты» (ættir). Скандинавский футарк можно также разделить на две группы по восемь (однако чаще делят на три группы по пять и шесть). 33-рунный нортумбрийский ряд делят на четыре группы по восемь плюс одна добавочная руна. Существует также редко встречающийся рунный ряд из 40 рун, который можно поделить на пять эттов по восемь рун. В магическом применении рун можно выделить восемь способов («Речи Высокого», 144).

Девять (9). Число «девять» — самое важное в нордической духовности. В каббале всеобщность представлена числом «десять», в нордической традиции ту же функцию выполняет число «девять». В подземном мире — девять миров, существует еще девять. Один девять ночей висит на Иггдрасиле и обретает девять песен силы. В «Саге об Инглингах» Снорри Стурлусон приписывает Одину девять магических способностей. Три треугольника, объединенные в символ «валькнут», символизируют завершение, число «девять» и Одина.

Культовые сооружения

Невозможно познакомиться с нордической традицией, только изучая письменные материалы на эту тему. Многие из тайн открываются лишь во время посещения древних культовых сооружений. Современная археология часто насмехается над такими находками, описывая их как погребения или площадки для игр. Посвященный в магические или религиозные представления поймет, что такие места наполнены силой. Каменные лабиринты, которые также называют «trojeborgar», описывают как площадки для игр. В действительности такие лабиринты создавались с использованием глубоких знаний о силах земли и местности. Дорожки лабиринта оказывают

большое влияние на сознание. Считается, что лабиринты изображают сознание и мозг. Вход в подобный лабиринт — форма инициации. Он символизирует вход в центр подземного мира, где можно обрести суть души и тайны бытия, бриллиант.

Погребальные холмы — не только место, где сжигали мертвых, их также использовали для астральных путешествий в другие миры. Они строились с использованием направлений магнетических потоков мест. Сама форма конструкции говорит о ее логике и месте. Эти холмы — доказательство существования у народов догадки о том, что женское чрево и могила — двое врат на «обратную сторону» и что они мистическим образом идентичны. Мы рождаемся, умирая, и умираем, рождаясь. Древние культовые сооружения связаны друг с другом. Они представляют собой гигантскую сеть. Эти места можно исследовать, используя рамку или маятник. Земная энергия и магнетизм могут сообщить о многом. Камни расположены не случайным образом, а там, где силы больше всего, или там, где сила создает вакуум в пространстве и времени, способствуя путешествиям между мирами.

Обязательная литература

Найджел Пенник: Внутренние тайны готов (о готах и рунах).

Врил

По своей сути, Драгон Руж является проектом Врил. Йезидско-Тифонианская предыстория ордена включает уникальный Материал Врил и связь великой исторической работы с этой мистической силой. Одно из важнейших заданий в Драгон Руж – работа по развитию силы Врил, которая станет основой человеческой трансформации. Основная часть этой работы включена в алхимическую инициатическую систему Драгон Руж, ее изучают вербально и практически. Мы коротко представим основы знания о Врил.

Слово «Врил» означает «сила» и этимологически связано со словом «virile» (мужественный). Оно связано с атлантическим словом «ври», что означает «жизнь». Оно также связано с греческим «верос» и санскритским «вирас», и то, и другое означает «герой». «Вира» также может указывать на тантрическую кундалини. Кеннет Грант объясняет термин в «Источнике Гекаты»:

«Врил: магическая сила. Слова «хрилиу» и «Р'льех» - похожие термины, указывающие на подсознание (в этом случае – Р'льех) как на источник магической силы. Вриль тоже обозначает архимага-человека. «Нет бога кроме человека» (см. Liber Oz), что указывает на сильного человека, наполненного вриль. Когда вриль проявляется, она становится «хрилиу»*.»

Оккультист Мигель Серрано описывает Врил так: «Магическая, духовная сила или орган, который приводит человека в соприкосновение со всей Вселенной, с другими «параллельными мирами» и с другими измерениями».

Врил – это сила, связанная с индийским термином «кундалини», огромная потенциальная сила, скрытая в человеке и способная кардинально изменить мировоззрение человека при пробуждении. Врил связана с жизненной энергией, *tunis* или *Magnale Magnum* алхимиков (Парацельса или Ван Гельмонта). Врил также связана с астральным светом Элифаса Леви, оргонной энергией Вильгельма Райха и силой Од фон Райхенбаха. И на востоке, и на западе эту силу называют пульсом дракона или дыханием дракона.

*Хрилиу – это телемитский термин, означающий согласно Гранту «трепетный крик при оргазме» и означающий «метафизический экстаз, сопровождающий акт творения». Р'льех – название подводного города, в котором лежит ужасное морское создание Ктулху, мёртвое, но спящее. Р'льех взят из книг Г.Ф. Лавкрафта и из Некрономикона, основные мотивы которого имеют сходства с легендами о Врил. Грант связывает Р'льех с бессознательным.

Врил – сила грядущей расы

Термин Врил стал известен благодаря оккультисту лорду Бульвер-Литтону, который написал роман «Врил – сила грядущей расы», опубликованный в 1875 году. Книга описывает американца, который попал через шахту в мир под землей, названный Врил-Йа и населенный богоподобной расой. У них были парапсихологические способности, и общество было заряжено той же самой силой, так называемой силой Врил. Сила может уничтожить человечество с поверхности Земли. Главный герой книги подружился с некоторыми из обитателей Врил-Йа. Он описал Врил так:

«Ни в одном из известных языков не существует слова, равнозначного слову «врил»». Я назвал бы его электричеством, если бы выражение «врил» не соединяло в себе понятия о разных других формах энергии, известных в науке под именами магнетизма, гальванизма и пр. Этот народ считает, что с открытием вриля он нашел тот общий источник энергии, соединяющий в себе все разнообразные проявления сил природы, которого, как известно, уже давно доискиваются наши ученые. (...) Эти подземные ученые утверждают, что действием вриля, в одном случае (и Фарадэ назвал бы это атмосферным магнетизмом), они могут влиять на изменения температуры, или, просто говоря, на перемену погоды; что в других его применениях, посредством научно построенных проводников, они могут оказывать такие влияния на ум человека, на всякое проявление животной и растительной жизни, которые по результатам не уступят самым причудливым фантазиям вымысла. Все эти разнообразные проявления физической энергии известны у них под именем вриля.»

Мы знаем, что Врил можно использовать для входа в состояние транса и для расширения сознания. Врил может аннигилировать, как молния, давать жизнь и лечить болезни. Люди Врил используют силу «для активации физической организации для восстановления природных сил, и, таким образом, исцеляются». Врил можно использовать для уничтожения врагов, и с помощью «Жезла Врил» силу можно направить, и она, подобно лазерному лучу, может прорезать камень. Подземную цивилизацию освещает свет, заряженный силой Врил, роботы и летательные аппараты также работают на силе Врил.

Термин Врил быстро установился в оккультных кругах. Французский оккультист Луи Жаколио, работавший консулом в Калькутте, Е.П. Блаватская, на которую повлиял Бульвер-Литтон и Жаколио, упоминала Врил в своих книгах. В «Тайной доктрине» (1888 г.) в главе «Грядущая сила» она пишет:

«Ужасная по мощи звездная Сила, которая была хорошо известна атлантам, называвшим её маш-мак, а также арийским Риши, упоминавшим о ней в "Аштар Видье" под особым названием, которое мы здесь не хотим приводить. Это тот самый "врил" из "Грядущей расы" Бульвера Литтона и грядущих рас нашего человечества. Название, "врил", быть может, и вымысел, но сама эта Сила представляет собой реальность, которая так же не подвергается в Индии никаким сомнениям, как не подвергается сомнениям и существование Риши, и упоминается эта сила во всех сокровенных книгах.»

Связь Блаватской между силой Врил и Атлантидой – общий мотив мифологии Врил. Другие мотивы – подземная цивилизация и связь с востоком.

Мифологическая история силы Врил

Согласно мифологии Врил, развитые подземные цивилизации Агарты и Шамбала часто упоминаются как наполненные энергией Врил. Имеются многочисленные описания этих цивилизаций, основанные на произведениях исследователей, писателей, оккультистов и художников. Иногда Агарты и Шамбалу описывают как два царства, в одном из которых живут в соответствии с Путем левой руки, в другом – с Путем правой руки. В более общем описании Шамбала – столица, находящаяся в центре подземного царства Агарты. Утверждается, что Агарты находится где-то под Азией, на территории Тибета, и некоторые писатели утверждают, что в тибетском городе Лхаса существуют врата к Агарты. В центре города Шамбала находится башня, из которой излучается сила Подземного мира. Эта сила оказывает влияние на жизнь на поверхности. В башне живет Ригден-Джапо, «царь мира», правитель Агарты, который также управляет миром. Его сила так велика, что его называют «господин страха». Именно его появление Нострадамус предсказал на время солнечного затмения 11 августа в 11 минут после 11.* Его назвали «третьим антихристом», и он должен воплотиться как человеческое существо. Русский художник и исследователь Николай Рерих писал в своей книге о Шамбале:

«Как алмаз, сверкает свет на Башне Шамбалы. Он там — Ригден-Джапо, неутомимый, вечно бодрствующий на благо человечества. Его глаза никогда не закрываются. В своем магическом зеркале он видит все земные события. И могущество его мысли проникает в далекие земли. Для него не существует расстояния».

Царя мира окружают тайные мастера, которые во все времена взаимодействуют с посвященными оккультистами и дают им знания и силу. Полагают, что подземные люди – это выживший народ Атлантиды. Атлантида также была основана на силе Врил, и, как и в Шамбале, в центре находилась башня, распространявшая эту силу. Под этой башней находился «храм дракона» и горел вечный огонь, реактор силы Атлантиды – Маш Мак или Врил. Когда Атлантида разрушилась, один или группа из семи или двенадцати атлантов взяли факелы с драконианским огнем. Огонь распространился по всему миру и стал силой в основе всех магических цивилизаций (Египет, мифические места Пунт и Туле, Шумер, цивилизация толтеков и другие индейские культуры). У посвященных магов была часть тайного огня, который изначально был зажжён «великим драконом».

Во время роста и распространения обычной человеческой цивилизации посвященные наследники Атлантиды покинули поверхность Земли и ушли в Подземный мир. Оттуда они могли тайно влиять на развитие человечества в течение истории. Говорится, что жрецы Атлантиды создали орден, чтобы администрировать силу Врил и мудрость храма дракона. Этот орден был назван Орденом Дракона и стал эзотерическим алхимическим орденом, чья цель – в содействии человеческому развитию и трансформации, которая началась в Атлантиде или когда человек съел плод познания. Пробуждение кундалини и открытие третьего глаза – это великая работа Ордена Дракона по превращению человека в бога. Алхимия и тантра – примеры традиций, заявляющих о своем происхождении в Атлантиде или Агарты.

С помощью знаний атлантов посвященные могут достичь вечной жизни и создать врата во времени и пространстве, чтобы продолжить свою работу на астральном плане. Таким образом, Драгон Руж – это ХОН-орден** на ментальном плане. Адепт Драгон Руж посвящается на этот

уровень на инициации черного солнца 5.0 Тагирион. Орден Дракона – алхимический орден, чья цель – создание философского камня (черного алмаза). Слово «Кхем» восходит к древнему Египту и связано с созданием черного минерала – Черного алмаза***. Алмаз несет в себе совершенную силу Врил и является целью Ордена Дракона и атлантической алхимии.

Учение атлантов распространилось в Шумере и позднее – в Вавилоне и среди племен бедуинов. Сегодня эти учения сохранились главным образом среди йезидов, так называемых дьяволопоклонников Среднего Востока. Они поклонялись павлину и змею, двум символам Врил. Они утверждали, что их изначальный отец – падший ангел Азазель, и считалось, что их жрецы общались с тайными мастерами из Агарты. Своими семью «башнями Сатаны» йезиды направляли Врил, и существуют многочисленные описания о том, как эти башни повлияли на историю.

Появление силы Врил на Земле связано с легендами о пришельцах с других планет или миров. С помощью открытия черных дыр или ХОН-врат существа из других измерений или солнечных систем они могут прийти на землю, чтобы принести свои знания и силу. Из-за своего невежества человек не способен контролировать эту силу, и считается, что это причина падения Атлантиды и Пунт. В другие времена человек мог управлять этой силой. Благодаря магической трансформации все более и более посвященных людей человечество научится использовать эту божественную силу. Легенды Древнего Египта или племени догонов в Мали утверждают, что пришельцы прилетели с Сириуса В. Солнечная система, связанная с египетским богом Сетом и скандинавским Локи. Сириус называют «звездой-глазом». Другие связывают легенды с падшими ангелами, упомянутыми в Библии и Книге Еноха, давшими человеку знания о тайнах небес. Пришельцев из Атлантиды иногда связывают с великим драконом, упомянутым откровении 12:9, изначальным змеем, которого называют Дьяволом или Сатаной, спустившимся с третьей из звезд на небе (падшие ангелы). Черный алмаз – это то же, что и Грааль****, это не чаша, а глаз Люцифера – магический камень, который, по мнению средневекового поэта Вольфрама фон Эшенбаха упал в центр Земли во время войны с небесами.***** Люцифер связан с утренней и вечерней звездой, то есть Венерой. Некоторые утверждают, что Врил связана с Венерой и мистической солнечной системой Альдебаран на звезде в знаке Тельца. Окультной группой, поддерживавшей эту теорию, было Общество Врил.

* 11 – это число клипот, зверя и черного солнца (помимо 666). Орбита обычного солнца представлена числом 10. 11 – это зверь (Фенрир и т.д.), пожирающий обычное солнце и предвещающий апокалипсис или рагнарёк (новое тысячелетие), солнечное затмение – проявление символизма черного солнца, и имеется интересная синхроничность в том, что число 11 возникает три раза.

** ХОН – драконианский термин, связанный с черным алмазом, черным солнцем и черными дырами. Термин включает знание о сети Врил и астральной «географии». ХОН-врата открываются во время пятого драконианского посвящения (5.0 Тагирион).

*** Черный алмаз был создан с помощью клипотических сил и является высшим уровнем драконианского пути, который называется Таумиэль – боги-близнецы (Сатана и Молох или великан Имир). Таумиэль – это черный алмаз, Адамас Атер, его нумерологическое значение – 11 (АА), число клипот. Это глаз дракона, и он символизирует Y в перевернутом треугольнике.

**** Легенда о короле Артуре и его рыцарях Грааля, как и мистерии Мерлина – подлинные драконианские, атлантические и алхимические учения.

*****Ничего не стоить – центральный термин в алхимии. *Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem (V.I.T.R.I.O.L.)*, что означает «Посети недра земли и очищением обретёшь сокрытый камень». Глаз Люцифера – это третий глаз, также представленный глазом Шивы, Одина и дракона.

Общество Врил

*«Врил – это больше, чем технология
Врил – это больше, чем мировоззрение
Врил – это самая высокая и чистая
Межкосмическая религия»*

Немецкое общество Врил (*Vril Gesellschaft*) упоминается во многих книгах о тайных обществах, связанных с оккультной основой нацизма. Например, в книге французских писателей Л. Пауэльса и Ж. Бержье «Утро магов». Предполагалось, что общество было активно в течение тридцатых и сороковых годов в Берлине; также использовалось название Ложа Братьев Света. Согласно определенным источникам, позднее оно стало частью СС. Считалось, что их символ – свастика и есть символ Врил. Их идеология была синтезом Иммануила Сведенборга и Якова Бёме в комбинации с теориями Жаколио и Бульвер-Литтона. Утверждалось, что они проводили сеансы контакта с силой Врил и цивилизацией Альдебарана, которая считалась домом арийцев. Врил использовалась для создания и пробуждения новой божественной расы. Утверждалось, что общество Врил было основано Карлом Хаусхофером, учителем Рудольфа Гесса. Говорят, что Хаусхофер во время путешествия на восток встретил Гурджиева и с его помощью получил информацию об Агарты и его силах. Предполагают, что в Обществе Врил были такие члены, как Альфред Розенберг, Герман Геринг, Генрих Гиммлер, Рудольф Гесс и сам Гитлер. Благодаря управлению силой Врил они получили свою силу. Полагают, что такие ученые, как Вернер фон Браун, Виктор Шаубергер и Вилли Лей были связаны с этим обществом. Также считалось, что у общества были филиалы в других странах, главным образом в Швеции, где, как утверждают некоторые, оно и возникло.

Почти вся доступная информация об Обществе Врил является дикими домыслами. Однако известно, что Вилли Лей упоминал это общество в статье о псевдонауке, которую он написал в США после того, как сбежал в середине тридцатых:

*Она, как мне помнится, называла себя обществом правды, располагалась в Берлине и посвящала свое свободное время поискам вриля. Да, их убеждения подпитывались романом Бульвер-Литтона «Грядущая раса». Они знали, что книга проходит по разряду художественной литературы, по их мнению, Бульвер-Литтон прибег к такому средству, чтобы рассказать правду об этой «силе». Подземная цивилизация – это чушь, а вот врил – нет, возможно, именно он и помог британцам (которые берегли тайну как зеницу ока) создать свою колониальную империю. Совершенно точно, именно врил древние римляне заключали в маленькие металлические шарики, которые охраняли их дома и назывались лары. По причине, понять которую мне не дано, они решили, что тайна врил может быть открыта, если созерцать разрезанное пополам яблоко.**

Предполагается, что у общества Врил есть эзотерические корни средневекового южно-германского ордена рыцарей храма, основанного в 1221 году под именем *Societas Templi Marcioni*, или *Erbengemeinschaft Der Tempelritter*. Он основан в Баварии Губертом Кохом. Внутренняя секция ордена занималась тайной наукой под названием *Die Herren vom Schwaarzen*

Stein (DHvSS). Это был алхимический орден поиска Грааля, который искал Грааль в форме глаза Люцифера и черного камня, являющегося черным солнцем. Ходили слухи, что в это же время крестоносцы вступили в контакт с наследниками атлантических учений йезидских бедуинов. Предполагалось, что они создали тайный культ вокруг вавилонской богини Иштар, которую они отождествляли с германской богиней весны Остарой, связанной с Лилит, и вокруг бога-быка Молоха, которого они считали богом солнечной системы Альдебаран и который символизировал созвездие Тельца. Ходили домыслы, что высшая сила («Die Starke von Oben»), упомянутая в Эдде и германских мифах, пришла с Альдебарана и созвездия Тельца. Также считалось, что в DHvSS был культ Бафомета, чьими символами были перевернутая пентаграмма и свастика.

Утверждают, что в современной форме DHvSS возник в 1917 году и стал основой общества, основанного несколькими годами позже. Общество Врил функционировало как ветвь DHvSS и занималось главным образом альтернативными технологиями и эзотерической политикой. Предполагают, что оно работало совместно с более политизированным Обществом Туле под руководством Рудольфа фон Зеботендорфа. В 1917 году четыре мужчины и одна женщина встретились в Кафе Шопенгауэра в Вене. Это были Зеботендорф, Карл Хаусхофер, молодой инженер и пилот Лотар Вайц, человек из Societas Templi Marconi и медиум по имени Мария Оршич из Загреба. Во время сеанса они добились телепатического контакта с существами, давшими им инструкцию для создания устройств, основанных на принципах, существующих по ту сторону пространства и времени. В течение нескольких сеансов в арендованном салоне в Берхтесгадене, где присутствовала также медиум Сигрун, они получили больше информации о Врил, устройствах и солнечной системе Альдебаран, с которой они общались. Им сказали, что устройства могут перенести людей на Альдебаран. Они получили больше информации об алфавите из Альдебарана, который сохранился в секретном архиве Общества Врил.

Эти устройства были названы «Потусторонней летательной машиной» (Jenseitsflugmaschine), и утверждалось, что они разрабатывались в сотрудничестве СС и оригинального ученого Виктора Шаубергера. Предполагается, что исследования начинались в университете СС, но продолжились в Линце, когда университет разбомбили. Шаубергер в письмах описывал, что произошло в ходе экспериментов:

«Примерно через год неожиданно, почти с первой попытки, наша «летающая тарелка» поднялась на крышу мастерской и разбилась».

Шаубергер пишет:

«Почти с первой попытки машина заработала... поднялась вверх, оставляя сине-зеленое, затем серебристое кольцо света».

Предполагают, что эксперименты с различными НЛО-подобными машинами продолжались в течение всего правления третьего рейха. Этими проектами управлял В.О. Шуман. В числе изобретений были VRIL 1 Jäger и HANEBU. Утверждают, что разрабатывали большее по размеру устройство для перемещения на Альдебаран. Кроме того, существовали устройства размером меньше одного человека, которые могли перемещаться с невероятной скоростью. Устройства создавались согласно принципам Врил о магнетических полях и энергии имплозии, которые были основами теорий Шаубергера об энергии. Он сформулировал принципы устройства «летающих тарелок»:

«Если воде или воздуху задать циклоидальное движение под воздействием высокооборотных вибраций, то это приведет к образованию структур, состоящих из энергии или высококачественной тонкой материи, которые, левитируя с невероятной силой, способны увлечь за собой корпус двигателя или генератора. Если эту идею доработать согласно природным законам, то может получиться идеальный самолет или универсальная подводная лодка. И все это можно осуществить с минимальными затратами на производственные материалы».

Существует множество разных теорий, касающихся темы этого исследования. Некоторые утверждают, что его никогда не существовало. Другие считают, что оно не зашло дальше, чем опыты, где труд Шаубергера разбился на крыше мастерской. Существуют также люди, верящие, что эти труды получили развитие и что лидеры СС и общества Врил приказали открыть космические врата и отправились на Альдебаран. Общая конспирологическая идея заключается в том, что опыты продолжились в США после капитуляции немцев. Виктор Шаубергер фактически был вынужден продолжить свое исследование в США. Предполагают, что Общество Врил ушло в подполье уже во время войны. Некоторые источники утверждают, что они продолжили свою работу секретно в Аргентине, Швейцарии и Швеции.

Из-за всего этого Общество Врил окружено тайнами, мифами и слухами. Общество Врил фактически может быть изобретением Бержье и Пауельса. Возможно, что Общество Врил на самом деле было группой «Рейх-ассоциация Германии», которая исследовала альтернативные теории энергии и под псевдонимом Иоганна Тойфера опубликовала главный текст о Врил: «Врил. Космическая прасила. Возрождение Атлантиды» (1930 г, Берлин). Знания и опыты с силой Врил продолжились в некоторых оккультных группах, даже после Второй Мировой Войны. Антропософисты и определенные драконианско-тифонианские группы сохранили знания о Врил.

—

*Разрезая яблоко пополам с правильного угла, можно увидеть, что сердцевина имеет форму пентаграммы. Упражнение часто используется в оккультных кругах, чтобы взглянуть на суть и природу силы.

Теории о силе Врил

Не существует простого ответа на вопрос, что такое сила Врил. Это сила, которую можно понять только на личном опыте. Объяснение Врил расширило бы области религиозного, философского и психологического, равно как и физического, астрологического и анатомического. В книге Бульвер-Литтона Врил называется «атмосферным динамизмом» и иногда упоминается как «мировой динамизм». Врил – энергия движения, которую, подобно кундалини, можно определить как «пульс» или «вибрацию». Врил иногда называют «земным пульсом» или «космическим пульсом». Это сила, лежащая в основе всего бытия, и потому громадный источник силы. Лилиан Силбурн описывает кундалини в своей книге «Кундалини – глубинная энергия» таким образом, который актуален и для Врил:

«Энергия кундалини – это ничто, лишь вибрация, вибрирующая волнообразность эмоций, более тонкая вибрация ресорбции - вибрация более высокой частоты... Вся эта форма вибрации на разных частотах – проявление энергии кундалини в космической и индивидуальной формах. Когда она пробуждается, она проявляется в теле в аспекте мощной вибрации.»

Все есть энергия. Вся материя есть энергия. Сила, присущая даже малейшему куску материи, огромна. Из одного килограмма угля можно получить 9 000 000 000 000 000 килограмм-силаметров (10^{15} Дж). Это количество энергии, которое Швеция производит суммарно в течение года. Тогда нам следует подумать о том, сколько энергии несет человек весом 70 кг. Нам не требуется превращать наше физическое тело в энергетическую станцию, чтобы получить физическую энергию. Мы можем взаимодействовать с этой энергией, фокусируясь на более высоких уровнях бытия: астральном, ментальном и божественном. Энергия не является безжизненной материалистической энергией, на которую ссылается современная наука. Энергия – это то же самое, что и осознанность, и состояние свободной энергии – это состояние бесконечной осознанности. Сила осознанности – это то, что в мифах описывается как великий дракон – «ясновидящая» сила хаоса.

Мифы о силе Врил и подземном мире раскрывают неотъемлемые свойства этой силы. Божественная сила есть здесь и сейчас, внутри Земли и нас. Врил существует в нас в форме спящей жизненной энергии, которая называется кундалини, а на Земле – в форме электромагнитных энергий. Внутри Земли электричество создается магнитным полем планеты. Наиболее известная форма этих сил – так называемый северо-южный магнетизм, влияющий на стрелку компаса. Эти места на севере и юге – самые большие дыры для силы из центра Земли. 1200 научных эссе документируют, что все живые существа зависят от изменений северо-южного магнетизма. Эти изменения или повороты не являются постоянными, но связаны с днем, планетами и Луной и т.д. Электромагнетизм земли проходит через всю планету сетью различной толщины. Это одна из систем, по которой ориентируются птицы, когда они чудесным образом находят свой путь, облетая Землю. Растения растут в соответствии с этой сетью магнетизма, и она влияет на людей. Некоторые места дают энергию, стимулирующую организм, тогда как другие могут причинять вред. Мощные растения, провода и другие люди создают каналы энергии, сильно нарушающие естественные потоки земной энергии. Старые языческие общества, знающие о линиях дракона, строили свои дома в соответствии с этими электромагнитными линиями. Старые церкви Европы (1000 – 1300 н.э.) являются великими местами силы, так как они построены на местах старых языческих храмов. Во многих из этих церквей можно найти изображения св. Георгия, сражающегося с драконом, которые могут быть иллюстрацией, как церковь ставила себя над старыми верованиями и их драконианскими культовыми местами.

Ключ к пониманию Врил как источника энергии можно найти в теории имплозии. Врил активен благодаря имплозии. Имплозия высвобождает гораздо больше энергии, чем эксплозия, повсеместно используемая в настоящее время. Эксплозия действует против природных земных сил и, таким образом, разрушает природу. Кроме того, это очень неэффективная форма получения энергии. Имплозия работает в гармонии с природой и является самым мощным из источников энергии, известных человеку. В Солнце и водородной бомбе действует энергия имплозии.

Шаубергер:

«Наша борьба должна сообщить человечеству и всем государствам мира, что эйнштейновский способ получения энергии из атома - преступление против естественных конструктивных принципов природы, и что существует безвредный и более эффективный способ получения ядерной энергии, адаптированный к имплозии с помощью биотехники.»

Шаубергер разрабатывал имплозионные двигатели, которые благодаря так называемому диамагнетизму заставляли устройства летать благодаря тому, что сила воздействует в направлении, противоположном гравитации. Эксперименты с летающими устройствами

основывались на этих теориях. Шаубергер описывает принцип действия имплозионных двигателей:

«Если машина обладает силой, в девять раз превосходящей энергию, получаемую из топлива, сопоставим полученное в произведенной энергии. В соответствии с этим принципом, приводящем к расхищению и борьбе за все виды топлива на земле, двигатели работают центробежно, с огромной потерей энергии. С другой стороны, имплозионные двигатели работают центростремительно. Они создают свое собственное топливо из воды и воздуха. Они не нуждаются в другом топливе, ни в нефти, ни в угле, ни в уране... так как они сами производят атомную энергию в неограниченных количествах биологически. Также люди забыли, что энергия биполярна и что от земли, воды, воздуха зависит, какая энергия будет высвобождаться. Она может быть биоэлектрического, дисперсного, разрушительного типа энергии, а может быть биомагнетического, левитирующего типа, вот что главное.

Шаубергер говорил, что птица не летает, её летит, и рыба не плавает, её плывёт. Он исследовал способность форели проходить против течения рек и водопадов. Он заметил, что реки в дикой природе в естественном движении накапливают специальную энергию, текущую в направлении, противоположном воде. По определенным обстоятельствам этот энергетический канал диамагнетизма можно увидеть как канал света, словно внутри торнадо. Эти явления Шаубергер пытался воспроизвести в своих машинах. Шаубергер считал, что природа следует центростремительной динамике в прогрессирующем движении, которое постоянно направлено к трансцендентальной цели. Шаубергер говорил о «циклоидном спиральном движении», которое может быть хорошим определением кундалини или Врил.

Ядро Земли является генератором Врил. В некоторых теориях утверждается, что внутри Земли есть континенты и океаны, у которых есть другое Солнце в центре. Это Солнце иногда называют Чёрным Солнцем. Входы к центру Земли можно найти на двух полюсах, и они достаточно велики, чтобы пропустить большие корабли. Гравитация базируется в толстой оболочке Земли. На внутренних континентах есть Агарты и Шамбала. Мифы о полюсах показывают эманации силы Врил из ядра Земли через ось мира и северо-южный магнетизм. Полюса находятся на вершине и дне «axis mundi», мировой оси. Таким образом, сила увеличивается с приближением к одному из полюсов. Иногда утверждают, что полюса – входы в мир богов. Ультима Туле, или земля Гипербореи на севере, которая считается божественной утопией, отождествлялась с Агарты, и ее также называли Агарты и связывали с Асгардом.

Предполагают, что существуют три главные формы Врил. Одна приходит снизу и поднимается вверх, другая приходит сверху и опускается вниз, третья движется горизонтально в натяжении между ними. Предполагали, что генератор Врил, который пришел сверху, является Чёрным Солнцем в центре космоса, вокруг которого вращается наше Солнце. Общество Врил считало, что Чёрным Солнцем было солнце Альдебарана. В других теориях космическое Чёрное Солнце – это чёрная дыра. Чёрное Солнце – это «глаз Дракона», который активизирует энергетические сети на Земле и во вселенной. Чёрное Солнце и глаз Дракона – важные символы в древнем германском культе «священной змеи».

Фен Шуй, сила земли и Врил

В большинстве дохристианских религий по всему миру присутствуют знания о Врил, но под разными названиями. В альтернативной науке возникают дискуссии о радиостезии (чувствительность к радиации) и геомантии (предсказания с помощью земли). Глобальный язык –

язык образов, благодаря которому мы можем проследить знания о Врил в разные времена в разных культурах. В Китае до сих пор существует культ глобального символа Врил – дракона. Это знание называется Фен Шуй и является учением о земной энергии и наукой о том, как жить в соответствии с Драконом и его кровью и дыханием, называемым «ци». Мань Хо Квок объясняет основы Фен Шуй в своей книге:

Шань – это дракон. Он является наиболее важной особенностью местности, т.к. способен оказывать как позитивное, так и негативное влияние на судьбу человека. Холмы и горы представляют собой "вены и артерии", по которым продвигается ци, или кровь дракона. Идеальное место для постройки дома называется "точкой дракона", в этой точке ландшафт обладает наивысшей позитивной энергией.

Знания о драконе длительное время существовали в Европе. Существовали они, главным образом, в деревнях среди стариков с ивовыми прутьями и в геомантической работе в определенных оккультных группах. Исследования показали, что люди, использующие ивовые прутья, могут найти воду в два раза точнее, чем геологи. Использование ивовых прутьев, маятников и других методов не более мистично, чем факт, что наша нервная система реагирует на энергию разных видов. Наука вынуждена вновь принять эти старые методы, и некоторые геологи снова стали геомантами и радиэстами. Также возможно картографирование ходов и каналов силы. Благодаря картам можно увидеть, как старые языческие места культа располагаются определенным образом в соответствии друг с другом, с кардинальными направлениями, планетами и звездами. Эксперты Фен Шуя для определения характера местности используют компас лопань. Он сконструирован в соответствии с Инь и Ян (отрицательным и положительным полюсами), кардинальными направлениями, 8 и 64 гексаграммами и рядом других принципов.

Природа развивается в соответствии с энергетическими сетями, из которых состоит мир. Точки дракона – это точки, в которых сила исключительно огромна. В более слабых областях «ша» втягивается с помощью дыхания. Некоторые точки ци движутся по часовой стрелке, другие против часовой стрелки. Те, кто движется против часовой стрелки, может создать зловещую атмосферу, избегаемую большинством живых существ. Считается, что некоторых животных, таких как кошки, жабы и другие «ведьмины» животные, эти области притягивают, как и магов, которые используют эти области в темных магических работах.

Грибы растут огромными подземными сетями в соответствии с этими шаблонами. Считается, что грибы наполнены великой магической силой, и потому они являются объектами культа в древней языческой традиции и в ведовстве. Считается, что поедание определенных галлюциногенных грибов связывает человека с великим подземным сознанием. Многочисленные древние мексиканские и южноамериканские статуи грибных богов напоминают более поздние описания пришельцев. Существуют теории, которые утверждают, что споры – это проявленная форма внешней космической энергии Врил. Предполагается, что они прибыли вместе с космическими пришельцами (или даже ими и являются) и в начале истории дали человеку тайное знание небес. Активная материя грибов является не действующим наркотиком, а веществом, которое уже существует в мозге, но производится в очень малых количествах и очень редко. Через грибы поступает большее количество этих природных веществ, что ведет к мощному взрыву сознания. Многие, кто переживал подобные состояния, говорят, что они приходили в контакт с вселенским сознанием, с драконом или космическими пришельцами. Существует множество сообщений о сетях энергии и света в воздухе. Часто описывается «атмосферный магнетизм». Так Бульвер-Литтон описывал Врил.

В определенных точках энергетической сети может возникнуть пространственно-временной вакуум, который делает возможными взаимодействия между высшими формами сознания и путешествия во времени и пространстве. Эти точки иногда называют вратами Хоп. В определенных редких случаях они являются формой чёрных дыр. Очень продвинутые маги способны открывать такие врата почти везде. Хотя гораздо чаще маги предпочитают места, где подобные врата открываются сами. Врата можно открыть при определенных астрономических и астрологических созвездиях или в областях естественных трещин пространственно-временной непрерывности. Эти области часто имеют кристаллообразную форму с шестью гранями. В этих областях создавались курганы, служившие лодками, переправлявшими на другую сторону. В некоторых так называемых «Trojeborgar» есть глубокие ворота в середине и путь, являющийся лабиринтом и изображающий вихри энергии в этой области. Следуя по лабиринту в центр, путник (или танцор) проходит через разные уровни сознания в соответствии со спиралью земной энергии. В центре может произойти встреча с высшим разумом (боги, космические сущности и т.д.). Считается опасным пройти в центр или из центра без прохождения каменного лабиринта. Центр каждого trojeborgar – крайне сильные точки дракона.

Драгон Руж и Врил

Драгон Руж управляет знаниями о Врил с намерением развить их в практику, которая даст возможность жить в соответствии с этой силой большему числу людей. Врил связана с такими терминами, как биоплазмическая или психотронная энергия, биомагнетизм, оргон или жизненная энергия, сила Од или кундалини. В Драгон Руж кундалини рассматривается как Врил внутри человека, тогда как Врил является внешней формой. Внутренний и внешний дракон соответственно. Иногда их называют мировой кундалини и Врил человека. Драгон Руж стремится быть орденом, который создает эзотерические основы трансформации человека. Это глобальный процесс индивидуации, который принесет падение старых религиозных структур. Монотеизм должен быть изжит со своим ригидным догматизмом, патриархальным мировоззрением и антижизненной моралью. В этом месте драконианская духовность должна снова восстать. Мудрость языческой эры найдет место в новое время. В этом аспекте Драгон Руж - неязыческий орден, только эзотерический. В христианстве дракон символизирует язычество, которое следует уничтожить мечом. Ненависть к силе земли и дракону распространилась в монотеистических религиях среднего востока: в иудаизме, христианстве и исламе. Больше половины мирового населения находится под действием этих религий. Религий, которые распространялись насильственно. Однако древний дракон не умер, а лежит в ожидании в центре земли, и наша задача - пробудить его. Пантеистический, витальный и динамический холизм может заместить умирающий монотеизм. Это называется «Религией Врил» и является тем, с чем дальше работают посвященные.

Пожалуй, лишь одна из существующих крупных религий выражает драконианскую духовность, это даосизм. В языческие времена подобная вера существовала на севере в учениях об огне и льде, которые олицетворяют полярное взаимодействие инь и ян. Там нет дуализма сил добра и зла, но мысль содержит полярные аспекты в балансе – биюне.

На старых каменных изображениях можно найти символ «дао», разных драконов и рептилий. В драконианских системах духовное измерение находится не только на далёком небе. Божественная сила находится здесь и сейчас, внутри земли и внутри нас. Вот что должен отметить Драгон Руж.

Литература о Врил

Бульвер-Литтон: Сила грядущей расы (фантастика, давшая известность понятию «Врил»)

Петер Бах и Хайнер Геринг: мифы о Врил (лучший учебник о Врил)

Пол Тайс: Врил или животный магнетизм (очень практичный документ 20-х). Обязательно к прочтению!

Иоганн Тойфер: Врил. Космическая прасила. Возрождение Атлантиды (технический текст общества Врил трудового объединения «Грядущая Германия»)



Церемония Сората

Мастер церемонии держит копьё или трезубец. Участник монотонно бьёт в барабан. Остальные держат горящие факелы. Жирным шрифтом отмечено, когда копьё поднято, когда участники повторяют предложение. Церемонию можно проводить и в одиночку.

Мелез!

Йани-йя Кум-зи Врил-йя Ан Сумер Ан Дракон Глек-йя Накс Аур-ан Анса Дракон Анса Сорат

Мы призываем Сората!

Мы призываем Сората, духа черного солнца, провозвестника Нового Зона. Земля сокрыта в тенях, когда пришествие Сората близко, этим вечером принесет человеку крещение.

Олицетворение Дракона, апостол Атлантиды – твоё слово может распространиться по всему миру. Объявление о смерти Бога и того, что человек есть бог. Сквозь лучи из твоей черной короны человек коронован огнем просвещения. Мы призываем Сората!

Мы призываем зверя, исходящего из моря. Оседлай время и поглоти Солнце своей пастью. Зажги факел Нового Зона, чтобы мы могли распространять этот огонь по всему миру.

Мастер церемонии спрашивает каждого участника:

Изволишь ли ты окреститься светом черного солнца и пронести факел Дракона через свою жизнь?

*Если участник говорит «да», мастер церемонии кладет свою руку на плечо участника и провозглашает, подняв копьё вверх: **Хо Дракон Хо Мегас!***

Черное солнце светит над нами и открывает врата в Бездну и вечность, в непроницаемость Ночи и бесконечность Ничто. Пусть сила прошлого перейдет порог и станет утренней звездой будущего, которой мы следуем, провозглашая сегодня в мифе. Пусть Дракон выйдет из тени.

Мы призываем Сората!

Мы призываем Дракона!

Йани-йа Кум-зи Врил-йа Ан Сумер Ан Дракон Глек-йа Накс Аур-ан Анса Дракон Анса Сорат

Sol Nigro

Sol Nox

Sol Naх

Мы призываем Тагирион

- Бельфегор
- Фенрир
- Деггиал

Хо Дракон Хо Мегас! (3 раза)

Церемония заканчивается длительной медитацией на черное солнце.

Практики

Сделайте 24 руны из дерева, глины или другого подходящего материала. Если у вас уже есть руны, сделайте новые. Создание и вырезание заставит вас прикоснуться к их силе. Каждый месяц выбирайте руну, которая будет вашим предметом силы.

Ищите точки за пределами повседневного времени и пространства:

- 1) Медитируйте и найдите точку сознания, где время останавливается, и в то же время медитируйте, даже если время переходит на повседневный уровень.
- 2) Найдите «Магическое место». Найдите камень или булыжник на природе, где вы будете отделяться от внешнего повседневного мира. Такие места можно найти и в городах, но это гораздо сложнее. В этом месте вы можете стать невидимым для повседневного мира.

Практикуйте впитывание Врил через:

- 1) Еду
- 2) Питье
- 3) Воздух

Практикуйте передвижение в соответствии с силовыми линиями Врил, существующими повсюду. Проще всего это делать на открытых пространствах.

Проведите церемонию Сората.

Продолжайте предыдущие практики и консультируйтесь со своим наставником из Драгон Руж.

Езиды

Езидизм несет магическое наследие, которое в эзотерической форме можно найти в определенных магических группах запада. Драгон Руж - один из магических орденов, в которых езидское наследие живет в определенных конкретных формах. Объект, который имеет происхождение в одной из мифических башен Сатаны, хранится в ордене и в течение многих лет используется как канал к силе, излучаемой башнями. На третьей инициации при принесении клятвы Драгон Руж адепт может получить часть силы этого объекта и его магического характера. Третий градус магически связан с езидизмом. Демонический управитель третьего градуса - Адрамелек, и этот демон представлен Мелек-Таусом, богом-павлином - богом езидов и драконианских адептов, более известным как Азазель или Шайтан.

Это письмо включает текст о езидах, написанный в ранние дни ордена. Он представляет базовую картину езидов. В высших градусах эти уроки расширяются более глубокими сторонами езидского эзотеризма. В этом курсе представлена связь между езидизмом и гоэтической магией. Магический езидизм связан с енохианской магией, которая не была создана Джоном Ди. У енохианской магии есть древние корни, и она создана в соответствии с книгой Еноха. Она называется магией Семьязы или магией Азазеля. Её цель - достигнуть контакта с падшими ангелами. Гоэтическая магия разделяет эту цель.

Даймон

При начале работы с демонологическими системами нужно установить контакт с личным Даймоном или Даемоном. Алхичический процесс основан на этом контакте. У человеческого "я" ограниченный взгляд на бытие, и он не может быть полностью сознательным. Он может быть сознательным лишь в определенной степени, которая изменяется в соответствии с ситуацией. Даймон мага подобен "высшему я", которое использует сознание на полную мощь. Это достигается за пределами времени и пространства и может смотреть на ситуации сверху - с высоты птичьего полета. В то время как маг в повседневном "я" ограничен в пространстве и времени, Даймон имеет более широкую перспективу за пределами пространства и времени и может провести мага через жизнь и смерть. Даймон может давать магу информацию и контролировать его действия, действия, цель и значение которых остается непонятной до некоторого времени.

Даймон мага подобен тому, что описывается как дух или ангел-хранитель, но он более сложен. Он находится за пределами человеческого пространства и времени и относится к аспектам, далеким от повседневной жизни мага. Таким образом, ошибочно считать его только своим "высшим я". Даймон - вся полнота самости, для которого "я" - лишь небольшой кусок. Даймон включает другие инкарнации и линии рода. Он стоит на изначальной основе, которая часто предстает в различных животных формах и наследуется через реинкарнацию, магический род или клан. Ее можно назвать тотемом. Даймон включает не только идеальные аспекты, как считают магические системы света, у священного ангела-хранителя есть негативная форма зверя, и Даймон объединяет оба аспекта вместе. В греческой традиции "злая" часть Даймона называется "Какодаймон", а "добрая" - Агатодаймон. Это эквивалент "добрых" и "злых" инстинктов в каббале. Они относятся к сферам каждой стороны Тиферет-Тагирион, Гебура-Голахаб и Хесед-Га'агшебла. Эта полярность удовольствия и страдания, наказания и награды, эгоизма и альтруизма, инстинкта и морали. В сфере Солнца и Даймоне активны оба принципа, основанные на комплексности и динамике сознания. Если подавлять одну сторону, это приведет к аннигиляции. С точки зрения

повседневного "я" темные аспекты сложно принять и рассмотреть с другой перспективы, но в перспективе Даймона они существуют внутри единства высшего сознания.

Чтобы создать мост между повседневным "я" и Даймоном, маг налаживает общение с Даймоном и идентификацию с ним. С помощью создания магической личности, через которую будет работать Даймон, с помощью сигил и символов Даймона и с помощью транса, ритуалов и разных форм общения маг повышает уровень знаний о своем Даймоне.

Езиды

Наследники древних

Несколько культов упоминаются в мифах как езиды, так называемые дьяволопоклонники, Шайтан Парастийан. Они населяют области вокруг Курдистана, Армении и Кавказа. Они – помесь арабов и курдов, но иногда их считают отдельным народом. Однако говорят они обычно по-курдски. Их количество неизвестно, считается, что их около 100 000. Их происхождение неизвестно, но существуют следы их культов в древней месопотамской религии. Некоторые считают, что культ в 14 веке (вообще-то он жил в 12 веке – прим. переводчика) основал Шейх Ади. Он их главный герой, но наиболее вероятно, что он скорее возродил религию, чем основал ее.

Одна из причин ограниченности знаний о езидах заключается в том, что их постоянно преследовали, что усложнило глубокое изучение их культа. Мусульмане и другие соседи нападали на них за их веру, что Шайтан (Сатана) – истинный бог. Все езидские деревни были разрушены, а обитатели убиты. Только когда англичане стали контролировать их территории, преследование прекратилось. Англичане с подозрением относились к ужасным историям, которые о них рассказывались. Тем не менее, их религию не считали предвзвешенной, так как езиды – довольно миролюбивый народ. Огромное число тех, кто их видел, мог убедиться, что они очень гостеприимные и дружелюбные, но со странными привычками, которые сложно объяснить. Езиды отказываются бриться. Они ненавидят синий цвет, который высоко ценят мусульмане, так как считают, что он изгоняет злых духов. Некоторые приходили к заключению, что езиды не желают их изгонять. Езиды не могут выйти из круга, если находятся внутри. Гурджиев, мистик, задавался вопросом, что случится, если заставить их выйти. Он сделал эмпирическое исследование и вытащил езидскую женщину из круга, в который поместил ее. Она впала в каталептическое состояние. Согласно Гурджиеву, это прекращается, если езиды оказались внутри круга снова или после двенадцати часов. Езидам нельзя произносить имя «Шайтан» и желательно не слышать его упоминания. Не-езиды издеваются над езидами, крича «Шайтан» позади них и рисуя круги вокруг них. Если это происходит в езидской деревне, это может стоить шутнику жизни.

Многое о езидах неизвестно, даже что означает слово езид. Одна теория утверждает, что Йезид – имя одного из их самых значимых шейхов. Его можно проследить в персидских словах «язата» или «яздан», что означает «ангел» и «бог» соответственно. Последняя теория раскрывает персидское происхождение езидов, усиленное сходством между езидизмом и зороастризмом. Утверждают, что Шейх Ади путешествовал по Персии и получил видения и откровения в огне, опыт, одинаковый для зороастрийцев и митраистов. После опыта Шейх Ади ушел к горе Лалеш (близко к древнеассирийскому городу Ниневии) и проповедовал свои новые учения.

Шейх Ади правил езидами много лет, и культ возрос. Он совершил множество путешествий, и последнее, согласно легендам, окончилось плохо. Когда Шейх Ади ушел, Шайтан принял его облик, и езиды думали, что Шейх Ади вернулся. Он правил ими три года, и, когда реальный Шейх

Ади вернулся, езиды подумали, что это самозванец, и убили его. Тогда Шайтан показал свою истинную форму и провозгласил, что жертвенная смерть Шейха Ади была необходима, так как его миссия на Земле завершилась. Шейха Ади прославляли как главного героя среди езидов, святого и пророка.

У езидов своеобразный взгляд на свое происхождение. Они считают себя отдельной расой. Более того, они верят, что они – дети Адама, но не Евы. Езидский миф утверждает, что Адам и Ева спорили о том, кто главный родитель их детей. Адам сказал: «Дети только мои. Я главный родитель, из меня они получили жизнь. Ты всего лишь сосуд, в котором они пребывали, пока не получили силу, чтобы выползти.» Ева ответила: «Ты не прав. Дети только мои. Они выросли как части моего тела, и ты с ними совсем ничего не делал.» Чтобы разрешить этот спор, они провели тест. Они создали две урны, наполненные грязью. Ева в свою поместила менструальную кровь, Адам в свою – семя. Они закопали урны на девять месяцев. Когда урны открыли, в урне Адама нашли ребенка мужского пола, в урне Евы – ничего. Этот ребенок считается праотцом езидов. Общие дети Адама и Евы стали прародителями всех остальных народов.

У езидов, подобно другим кочевым народам, есть богатая мифология сказок и легенд. Их общая религия считается синтезом древних мифологий исламской, христианской и иудейской традиций и персидских религий вроде манихейства, зороастризма и митраизма. Хотя, вероятно, их основой являются доисламские верования бедуинов. Подобно выжившим языческим религиям в Европе, эти бедуинские культы подвергались гонениям, несмотря на то, что они в значительной степени повлияли на исламские традиции, среди которых – поклонение камню Каабы в Мекке. Возможно, необычная магия езидов – наследие бедуинских культов, которые хранили тайную мудрость с древних времен.

Мелек Таус – Бог – Павлин

Хотя езиды поклоняются Шайтану, им не разрешается произносить его имя. Это, по крайней мере в теории, карается смертью. Имя Шайтан запрещается в худшие годы гонений, чтобы избежать ненужных рисков, оно было удалено из их священных писаний «Китаб аль-Асвад»: «Не произноси мое имя и не упоминай моих качеств, чтобы избежать преступления, так как у тебя нет истинных знаний о них. Но чтить и поклоняться моему изображению и символу.» Символ и изображение, которое заменило Шайтана, было Мелек Таус, Бог-Павлин. Вероятно, Мелек Таус произошел от древнего ассирийского культа Адрамелека, где бог изображался как павлин. После уничтожения культа Адрамелек стал символом зла и материального мира. В средневековых книгах черных искусств он даже был назначен великим герцогом ада. Его функция повелителя материального мира может быть причиной, почему езиды выбирают павлина своим главным символом. Шайтан – повелитель этого мира. Мелек Таус был созданием Ахримана, князя тьмы в Зороастризме. Потом Мелек Таус был его проявленной формой. Если всмотреться в красивые черты павлина, можно увидеть Ахримана – Шайтана.

Ахриман, подобно Мелек Таусу, представляет материальный уровень. Ни езиды, ни зороастрийцы не верили в противостояние между материальным и духовным. Ахриман (материальное) и Ормузд (духовное) были братьями-близнецами, которые дополняли друг друга. Таким же образом, Аллах и Шайтан – не враги, а две необходимые силы. Если даже Шайтана проклинали, он был забыт на долгое время, чем, согласно езидам, пренебрегали христиане и мусульмане.

Согласно езидам, Шайтан – не только повелитель этого мира, но также его бог. Он снизошел с небес, чтобы помочь человеку и привести души в рай. Другая причина, почему езиды

поклоняются Шайтану вместо Аллаха, в том, что они верят, что павлин послан, чтобы быть богом человечества. Он является проявленной формой божественного и, таким образом, более доступным для молитв людей. Аллах слишком абстрактен, безличностен и далек, чтобы ему поклоняться. Они также верили, что, если Аллах – верховный бог, его не требуется ублажать, так как совершенно добрый бог никогда не разозлится и не склонится к наказаниям. Мелек Таус – более «человечный», более темпераментный и требует больше уважения.

Церемонии езидов

Старый жрец прогуливался ночью вдоль Евфрата. Вдруг он увидел группу людей, проводивших странную и ужасающую церемонию. Вскоре он понял, что эта местность была руинами древнего Вавилона. Он поспешно покинул это место. Позже ему объяснили, что участники церемонии должны были быть мистическими езидами. Езиды всегда были известны странными церемониями. Их величайший праздник проводился 10 августа, когда они собирались в паломничество на гору Лалеш, чтобы отпраздновать память Шейха Ади. Часто празднование выглядело немного оргиастичным и пугало не-езидов.

Основа церемоний езидов собиралась из нескольких источников. Вероятно, из христианства они получили празднование Страстной Пятницы, когда они пьют вино и едят специальный хлеб, поя и пересказывая легенды.

Несмотря на это, другие христианские влияния отсутствуют. С другой стороны, ислам повлиял на езидские посты и паломничества, в основном к горе Лалеш. Так как большинство езидов – кочевники, целая их жизнь – паломничество из одного места в другое. Некоторые езидские жрецы объезжали деревни, чтобы проводить церемонии. Их приветствовали как королей и давали им все, что они могли пожелать. Одна из церемоний – «приветствие» Мелек Тауса, которое, несомненно, является древней церемонией солнечного культа. Они помещали статую Мелек Тауса на пьедестал и собирались вокруг нее. Когда Солнце поднималось над горизонтом, они бросались на землю и приветствовали Мелек Тауса. Некоторые достигали состояния глубокого транса в течение церемонии и ощущали настоящий контакт с богом-павлином.

Самое священное место езидов – гора Лалеш, где жил и умер Шейх Ади. Здесь также находится оригинальная статуя Мелек Тауса. В огромном квадратном здании с многочисленными комнатами, проходами и скрытыми туннелями езиды хранили свои самые священные и тайные ценности. Здесь, помимо статуи, находится скелет Шейха Ади и некоторые его вещи. Проходы в здании постоянно освещаются. Священные объекты находятся в пещере под зданием, куда допускаются только высоко посвященные жрецы. Они находятся там, где проводятся самые сильные их церемонии.

Езидская теология

В начале Бог создал белую жемчужину, которую он забросил в великий океан. Из этой жемчужины был создан наш мир. Но первый Бог создал семерых ангелов, или богов. Первым из них был Шайтан. Семь ангелов создали другие планеты и звезды. Когда творение завершилось, Бог решил послать ангелов править на Землю. Каждый ангел должен был править Землей 10000 лет. Настоящий правитель Земли – Шайтан или Мелек Таус. Он правил 3000 лет и, таким образом, у него осталось 7000 лет правления. Это напоминает Кали Югу, которая тоже должна продолжаться около 10000 лет, из которых прошло пара тысяч лет. После правления Мелек Таус

вернется в рай, за ним последуют преданные люди, и начнут править другие ангелы. Верующих езидов принесут в рай в корзине на голове Шейха Ади.

Мелек Таус принес езидам культуру. Он дал им законы, структуры и церемонии. Он дал им знания, как падшие ангелы в Библии. Помимо павлина (Тауса), важным символом езидов является змей. Шайтана иногда изображают змеем, тем же змеем, что и в саду Эдема.

Езидская теология наполнена темными магическими элементами. Павлин сам по себе с начала времен был связан с темными силами и магией, особенно в Вавилоне. У езидов было странное объяснение, почему Шайтана изображали как павлина. Они утверждают, что это началось, когда дух по имени Иисус прибыл на Землю в человеческой форме, чтобы сразиться с Шайтаном. Иисус пытался утверждать силу Шайтана над Землей. Иисуса планировал умереть на кресте, чтобы в виде духа захватить власть над Землей. Но Шайтан, чья сила была больше, снял Иисуса с креста и поместил вместо него копию Иисуса. Когда обнаружили, что копия мертва, ее положили в могилу, где она разложилась. Когда две Марии обнаружили могилу пустой, они были шокированы. Тогда Шайтан появился и объяснил, что Иисус покинул Землю и достиг теперь других уровней. Они не поверили ему. Чтобы доказать свои способности, он растерзал павлина на куски, а потом снова оживил. После этого он выбрал форму павлина и стал Мелек Таусом, богом-павлином.

Социальная структура езидов

Езидское общество строго иерархично. Помимо более «повседневных» лидеров у них есть некоторое количество жрецов. Высшую степень имеют «шейхи». Они преемники Шейха Ади и хранители его могилы. Никакое решение не принимается без согласия шейха. Он требует высочайшего уважения, и он всегда получает его. Некоторые шейхи получают выгоду из своего положения и требуют деньги за ритуалы, которые «гарантируют», что жертвователю попадет в рай. После шейхов идут «эмиры», преемники Язида. Они консультанты по бытовым вопросам, их советы всегда имеют решающее значение и никогда не оспариваются. Ниже находятся «кавалы», отвечающие за музыкальную сторону культуры. Каввалы должны знать все религиозные гимны. После каввалов идут «пиры», которые руководят постами и всеми их практическими деталями. «Кочаки» - проповедники, передающие сообщения и видения от Мелек Тауса. Они также толкуют сновидения и мистические опыты. После кочаков идут «факиры», которые учат молодежь песням и религиозной музыке. Еще они обучают экстатическим танцам. Седьмые и последние в иерархии – «муллы», которые хранят священные тексты и учат детей религии. Степеней семь, как и других вещей у езидов. Семь – священное число, и его можно найти во многих частях езидской традиции.

Власть езидского шейха близка к диктаторской. Перед свадьбой он имеет возможность провести ночь с женщиной, вступающей в брак, однако, эта традиция редко практикуется в наши дни. У езида, как у мусульман, может быть четыре жены, если, конечно, он сможет содержать их. Но эта традиция тоже редко практикуется. Свадебная церемония немного отличается от нашей. Невеста заперта в темной комнате, без малейшего источника света. В это время другие празднуют с едой, вином, танцами и песнями. Когда наступает ночь, мужчина с факелом освобождает свою будущую жену из комнаты.

Башни Сатаны и мистическая сила

Несмотря на то, что езидов презирают, их боятся. Рассказываются многочисленные легенды о них и их страшной силе. Больше всего боятся их семи священных башен. Их обычно называют «башнями Сатаны». Внутри этих башен езидские жрецы и маги проводят церемонии и ритуалы.

Семь башен находятся вокруг среднего востока и связаны магической сетью. Через башни и их сети силы они передают определенные импульсы по всей Земле, чтобы влиять на различные ситуации, согласно воле Мелек Тауса. В ранние тридцатые годы британский офицер после посещения езидов сообщил, что они управляют Землей своей мистической силой. Он также утверждал, что они виноваты в первой мировой войне, русской революции и обвале фондового рынка. Еще он утверждал, что они могут убивать людей силой мысли.

Некоторые теории утверждают, что сила езидов была унаследована от древних шумеров, передавшись через бедуинских магов. Возможно, это была сила, которую Бульвер-Литтон назвал Врил. Сила Врил была одновременно и фантастической, и ужасной, и скрытой от обычных людей. Контролируют ли езиды силу, которой были одержимы шумеры и которая с их исчезновением была утеряна для мира? Эта сила, имеющая легендарное происхождение в Атлантиде, жива и управляется небольшим количеством магов по всему миру и во все времена до наших дней. Скандинавская организация несколько лет пытается подключиться к этой силе из езидских башен на севере. Эту работу ведет Драгон Руж.

Библиография

Буиссон – Магия, ее ритуалы и история, Raider, Лондон
Дараул, Аркон – Тайные общества, Citadel press, Нью-Джерси, 1961
Гурджиев Г.И. – Встречи с замечательными людьми, Dutton, Нью-Йорк
Мета П.Д. – Заратустра, Element books, Дорсет, 1985
Сибрук В.Б. – Приключения в Аравии, Natur och Kultur, Стокгольм, 1928
Шейх Фадхлалла Хаери – Элементы суфизма, Element books, Дорсет, 1990
Вагнер Мориц – Поездка в Персию и курдские земли, Эребру, 1853
Уилсон, Питер – Скандал, Autonomedia, Нью-Йорк, 1987

Езидский ритуал призыва Мелек Тауса и сущности Шайтана

Создайте алтарь на улице перед восходом или в помещении в месте, откуда наблюдаются первые лучи Солнца. Алтарь должен быть сделан из натурального камня. Изображение (статуя или рисунок/фото) павлина и змей, сделанный из глины или других подходящих материалов нужно поставить на алтарь. Еще маг должен найти черный камень и положить его на алтарь. Камень следует найти интуитивно за семь дней перед церемонией. Также маг должен положить жезл на алтарь. Алтарь покрыт красной тканью (желательно, чтобы ткань была в арабском стиле). Другие магические орудия (амулеты, свечи или благовония) можно использовать вместе с пером павлина. Перед церемонией следует зажечь маленький огонь или свечу. Все синие объекты необходимо убрать.

Маг должен начать церемонию с инвокации джинов.

О Азазель, повелитель огня, я призываю тебя и твоих сыновей, джинов, на этой церемонии. Йа! Язата Азазель!

Маг входит в состоянии медитации перед алтарем и фокусируется на огне и позволяет его силе наполнить свое тело и душу. Когда появляется первый луч Солнца, маг склоняется перед алтарем на мусульманский манер и произносит:

Йа! Язата Мелек Таус, Йа! Язата Азазель, Йа! Иблис, Йа! Зат-и Шайтан!

Маг повторяет эту процедуру три раза (включая поклоны и воззвания). Когда камень находится в руке, маг должен чувствовать силу Мелек Тауса, и башни Сатаны наполняются ей. Потом она находится рядом с Муладхара-чакрой и камнем, и восходящее Солнце пробуждает кундалини. Когда кундалини достигает головы и сознания, маг берет камень в левую руку, а жезл в правую, он поднимает обе руки и произносит:

Йа! Зат-и Шайтан!

Гоэтическая магия

При изучении темной магии нельзя игнорировать гоэтическую магию. Своими демонами, инвокациями и соблазнительными сигилами она привлекает многих магов, и существует множество историй о сильных и часто разрушительных результатах. Когда Алистер Кроули повстречал Аллана Беннета, первое время Беннет говорил: «Младший брат, ты связался с гоэтией». Кроули отвечал, что нет. Тогда он продолжал: «Тогда гоэтия связалась с тобой».

Гоэтия – это название первой и наиболее известной части гримуара Лемегетон – Малый Ключ Соломона. Гоэтия содержит описание 72 демонов. Описывается, как они предстают перед магом во время вызова, каковы их титулы и inferнальные иерархии под их командованием. Помимо этого, содержались сигилы каждого демона с необходимыми церемониями. Лемегетон содержал и другие части, такие как Теургия Гоэтия, включающая 31 духа, связанных с направлениями компаса и их подчиненных. Теургия Гоэтия содержит многочисленные сигилы духов, и духи описываются как существа добрые и злые.

Кроули использовал Гоэтию вместе со своим другом Джорджем Сесилом Джонсом. Они призывали демона Буэра, связанного с лечением болезней. Они хотели помочь магическому учителю Алистера Кроули Беннету, сильно страдавшему от астмы. Беннет нуждался в путешествии к более теплomu климату, чем в Англии, однако у него не хватало средств на это путешествие. Кроули и Джонс решили вызвать Буэра в видимом облике, но так как его форма недостаточно соответствовала описанию в Гоэтии, они посчитали, что работа окончилась неудачей. Вскоре после ритуала произошли чудесные события, и у Беннета появилась возможность покинуть Англию. Кроули был вынужден признать, что ритуал оказался успешным.

Соломонова магия

Существует жанр магических книг, якобы написанных царем Соломоном или описывающих соломонины магические искусства. Два наиболее известных соломонины сочинения – Ключ Соломона и Лемегетон – Малый Ключ Соломона. Соломон был известен своей мудростью, и легенды утверждали, что он повелевал огромными сонмами духов и джиннов. Соломонова магия – это, главным образом, метод вызова духов с использованием сигил. Ставится под сомнение тот факт, что книги о соломонины магии действительно унаследованы от легендарного царя Соломона. Тем не менее, магическую традицию можно проследить до XVI века. Возможно, соломонины магия связана с вавилонской магией и могла войти в иудейскую традицию через Вавилонское пленение. Многие из демонов Гоэтии – боги или духи Вавилона либо соседних традиций. Использование числа 6 также раскрывает связь с Вавилоном. Это число было центральным в вавилонской культуре, и мы еще делим время в соответствии с этой системой. Таким образом, соломонины традиция связана с астрологией.

Хотя соломонины магия включает инвокацию ангелов, молитвы и воззвания к Яхве, она в значительной степени демоническая и потому гоэтическая. В легендах о царе Соломоне

упоминается множество встреч с демонами и джиннами. У него были оживленные дискуссии с демонами, такими как Морольф, и джиннами, творившие магию перед ним и царицей Савской. Ранний соломонов текст – Завет Соломона датируется первым веком до н.э. и содержит 36 демонов-правителей тьмы. Но даже если основная часть соломоновой традиции восходит к Средним векам и Ренессансу, мы можем предположить, что эти знания гораздо древнее. Гностический текст Наг-Хаммади описывает создание 49 андрогинных демонов, чьи имена можно найти в Книге Соломона. Это очень ранняя ссылка на соломонов текст. Возможно, Соломонова традиция практиковалась в гностических сектах. Немецкий ученый Кизеветтер создал теорию, что название Лемегетон, значение которого мистическое и туманное, было именем гностического мага. Лемегетон можно посмотреть в виде копии в Британском Музее.

Гозэтическую магию часто называют «низшей магией», в отличие от теургической «высшей магии». Часто низшая магия и гозэтическая магия считаются связанными с «низшими» материальными целями. Но если изучать теургическую магию, то можно обнаружить, что обе формы магии связаны с похожими целями. Низшая магия в гозэтическом понимании не будет понята как закон в качественном смысле. Демоны также учат высшим искусствам и мудрости. Гозэтическая магия – довольно хтоничная магия, взаимодействующая с силами земли и подземного мира. Гозэтическая магия принадлежит к ночной стороне, а теургическая магия – к дневной стороне. Слово «гоэтия» происходит от греческого слова, означающего магию и колдовство. «Goetes» был практиком черных искусств и колдовства, в сравнении с жрецоподобным «magus». Но magus теперь тоже может заниматься темными формами магии (и практиками Великой Работы в алхимии), но старое название для практика черных искусств – goetes. Даже если Гоэтия в Лемегетоне является главным документом практической гозэтической магии, гозэтическая магия не обязательно пришла только из Гоэтии. Гозэтическая магия – термин, способный охватить полную клипотическую традицию. Гоэтия содержит важные ключи к глубокой клипотической работе и Пути левой руки. Это делает гоэтию даже более продвинутым и при этом более опасным сочинением, чем обычно считается.

Шемхамфораш

Вступление к списку демонов в Гоэтии показывает ключи к гозэтической магии. Перед демонами написано слово Шемхамфораш. Это запись имени Бога, которое приравнивается к числу 72. Число демонов в Гоэтии тоже 72. Гозэтические демоны – тени Бога и творения. Они являются духами клипот, обитающими в анти-мирах Ситра Ахра. Число 72 содержит ключи к каббалистическим, клипотическим и гозэтическим мистериям. Ключ к Шемхамфораш и именам Бога и его 72 ангелов сокрыт в Исход 14:19-21. Каждый стих, написанный на иврите, содержит 72 буквы. Если расположить стихи один над другим, получается 72 четких колонок, содержащих по 3 буквы каждая. Если добавить священные суффиксы EL, AL, IH или Yah, откроются 72 тайных имен Бога.

Число 72 не случайно. В центре каббалистического взгляда на вселенную и творение находится число 6. Число 6 символизирует Солнце и центр творения – сефиру Тиферет или ее темного двойника Тагирион. Символ творения и числа 6 – гексаграмма, объединяющая то, что внизу, с тем, что наверху, в два треугольника. Число 6 в вавилонской традиции – то же самое, что число 10 сейчас. Орбита небес и планет вокруг мира людей состоит из зодиака с 12 знаками (6*2). Они также называются солнечными знаками. Если мы умножим солнечные знаки на число Солнца 12*6, мы получим 72. Шемхамфораш и 72 имени связаны с созданием времени и пространства. 12 месяцев управляются солнечными знаками и 6 духами (12*6). 24 часа цикла дня/ночи управляются 3 духами (24*3=72), что символизирует ежечасный рост, кульминацию и упадок.

Число 72 также относится к четырем элементам. Имя Бога IHVH и четыре направления. В этом случае 18 духов (6*3) символизируют каждое направление и элемент. Имена богов и ангелов в шемхамфорах символизируют основу времени и пространства бытия. Гозэтические демоны – это их теньевые стороны и силы, которые могут открыть врата во время и пространство.

Существует связь между гозэтической магией и готической магией. Начало готической магии положил темный бог Один, также известный под именем Гот. Его учение создавалось вокруг принципов вселенной, которые возникли в форме 24 рун. Число рун, умноженное на 3 (центральное число в северной традиции), дает 72. Таким образом, каждая руна может быть связана с 3 гозэтическими демонами. И 72 становится 9, что является самым важным числом Гота в нумерологическом отношении. $7 + 2$. Отношение между гозэтической и готической магией исследуется на высших степенях Драгон Руж. Наиболее хорошо изучена связь гозэтической и готической магии в фаустовской традиции. Классический фаустовский гримуар «*Magia naturalis et innaturalis*» содержит духов, которые присутствуют в Лемегетоне и Соломоновой магии.

36 причиняющих болезни демонов из "Завета Соломона" тоже имеют соответствие с зодиаком и нумерологией, связанной с Шемхамфорах. Двенадцать знаков зодиака контролируют различные части тела, которые могут быть атакованы этими демонами. 36 ангелов, которых призывают, чтобы излечить болезни, тоже представлены в «Завете Соломона». Три демона, вызывающих болезни, принадлежат к каждому знаку Зодиака, и таким образом, мы получаем число 36. 36, умноженное на два, снова даёт нам число Шемхамфорах.

Число Зверя, 666, тоже содержит в себе число Шемхамфорах -- 72. Этого можно добиться, умножив шестёрки и разделив результат на их количество, которое есть 3. Вычисление производится следующим образом: $(6 \times 6 \times 6) / 3$.

Шемхамфорах имеет отношение к имени Бога, IHVH, которое называется "Тетраграмматон" и считается настолько святым, что его не произносят. Произношение неизвестно, но, если его совместить с гласными из одного из титулов Бога, ADONAI (Господь), мы получаем имя Jehovah. Четыре священных буквы Тетраграмматона соответствуют числу 4 во всех проявлениях: четыре мира, четыре элемента, четверо животных, которых узрел Иезекииль возле трона Бога, и т.д. Имя тёмного противника Бога, проклятое и хранящееся в секрете всеми каббалистами, это имя Бога, написанное наоборот -- CHAVAJOTH. Тень Бога принадлежит к клифот и представляет собой демоническое соответствие цифре 4: четыре мира клифот, четыре реки Ада и демоны, управляющие четырьмя элементами. Тёмный антитезис Бога управляет 72 гозэтическими демонами и всеми inferнальными легионами.

72 имени Бога, которые содержатся в Шемхамфорах и состоят из 72 букв, которые извлечены из имени AYN SOP (Айн Соф) и названий десяти сефирот, так же, как слово KDOS ("святой"), повторённое 3 раза, и предложения KONHSMIMWARS ("создатель небес и земли") (Бытие 14:19). Имя описывает Творение, его структуру и тройную хвалу Создателю. Более короткая версия Шемхамфорах базируется на 42 буквах, которые содержат имена только десяти сефирот. Полная версия имени -- это KTRHHMHTBWNH. Тёмная форма Шемхамфорах открывает ворота на тёмную сторону. Его имя состоит из 12 букв, в котором Даат замещает собой Кетер. Полная форма этого имени -- HNMHTBWNHD'AT.

Демонология гоэтии

В центре Гоэтии находится демон Белиал, который также упоминается в Библии. В классической демонологии Белиал связан с Содомом и Гоморрой, двумя городами, которые Бог посчитал грешными и поэтому разрушил. Белиалу поклонялись в храме Содома. Темнейшие адепты стремятся восстановить храм в Содоме. Предполагается, что Белиал был создан сразу после Люцифера и вместе с ним вошел в Бездну. Белиал означает «Не имеющий значения» или «Беспольный». Однако в некоторых интерпретациях утверждается, что его имя связано со словами «Бел» - «царь» и «Ал» - «бог», что означает «царь богов» и является формой вавилонского бога. В Завете Соломона вместо него присутствует Беелзевуб, описываемый как высочайший из демонов. Соломон сообщает, как он управляет повелителем демонов Беелзевубом или Вельзевулом:

«И я скомандовал Беелзевубу появиться, и поместил его на троне и спросил: «Почему, о господин, ты единственный правитель всех демонов?» И он ответил мне: «Потому что я остался единственным из падших ангелов. Я был первым ангелом на небесах и звался Беелзевуб. И теперь я контролирую всех брошенных в Тартар».

Вельзевул свергал королей и вселял демонов в разумы людей, делая их потерянными для небес. Он желал разрушить мир. Только потом он получит мир. Некоторые археологические находки указывают на факт, что Вельзевул произошел от финикийского бога Беелзебея, имя которого переводится как «царь царей». Существуют интересные связи между Вельзевулом и Белиалом.

В Гоэтии говорится, как 72 демона были заключены в медный сосуд вместе со всеми демоническими легионами. Этот медный сосуд – важный аспект соломоновой демонологии, появляющийся в разных версиях в иудейских и арабских мифах, например, в «Тысяча и одной ночи».

Говорится, что Белиал, Билет, Асмодей и Гаап были правителями демонов. Они были заключены в тюрьму сосуда из-за своей гордыни. Божественным сигилом, изображенным в Гоэтии, он сковал демонов и погрузился в глубокое озеро или дыру в Вавилоне. Обитатели Вавилона хотели увидеть, что находится внутри сосуда, и пришли к озеру в надежде найти великие сокровища. Когда они открыли сосуд, все легионы демонов вышли и вернулись к своим прежним местам. Только Белиал остался, вошел в статую и отвечал на вопросы, которые задавали поклоняющиеся ему с жертвоприношениями, и он был их богом.

Белиал в Гоэтии и Вельзевул в Завете Соломона – демоны, которые остались и образовали связь между миром людей и миром демонов. Эти божества играли особую роль для темного мага, или гоэта. В клипотической каббале существуют связи между этими демонами и Гагиэль – ночной стороне сефиры Хокма. Каббала описывает Белиала как темную персонификацию Айн Соф, объединенную с силами Гагиэль. В этих описаниях Белиал описывается как темный человек-дракон, отрицающий бога. В Гоэтии он описывается как два прекрасных ангела в огненной колеснице, и утверждается, что он был одним из падших ангелов. Вельзевул управляет Гагиэль и силами, которые работают против слова – Логоса (Иоанн 1:1-3), творения и его математических геометрических законов и порядка. В Хокме белый маг становится одним целым со словом и снова формулирует его. Темный маг формулирует тихое слово, слово, открывающее врата в другую вселенную. Гагиэль – это форма черного света – ночная сторона Айн Соф – что через клипот и левые эманации проявляется как анти-сила к закону творения. Это эзотерическое

понимание желания Вельзевула разрушить мир, описанного в Завете Соломона. Это соотносится с открытием глаза Шивы – третьего глаза, и следующей за этим аннигиляцией Вселенной.

Демонов Гозтии можно разделить на 24 часа дня/ночи и назначить управителями различных часов. Демоны также управляют четырьмя направлениями. Демоны Амаймон, Корсон, Зимимай или Зимимар и Гоап управляют востоком, западом, севером и югом. У демонов есть семиуровневая иерархия, связанная с семью планетами в традиционной магии. Сигилы демонов создаются из металла соответствующей планеты. Определенные демоны имеют более одного титула и связаны с несколькими уровнями. Эти семь степеней демонов связаны с планетарными уровнями клипот от Гамалиэль (Луна) до Сатаризель (Сатурн). К Гамалиэль относятся пятнадцать демонов-маркизов. К Самаэль-Меркурию относятся четырнадцать губернаторов. А'Араб Зарак-Венера управляется двадцатью тремя герцогами. Тагирион-Черное Солнце управляется девятью демонами-королями, включая Ваала, Белиала и Асмодея. Голахаб-Марс управляется двенадцатью графами. Га'агшебла-Юпитер управляется семью принцами. Сатаризель-Сатурн управляется демоном-рыцарем Фуркасом. Помимо отношения к разным планетам, 72 демона связаны с 12 астрологическими знаками и четырьмя элементами. Характер демона можно прочесть из соответствующего астрологического знака, планеты и элемента, к которому он относится. Демоны представляют темные аспекты этих символов.

Ритуальная магия гозтии

В «Гозтии» описаны подробные инструкции о том, как призывать и контролировать демонов, как защищать себя от них. Маг должен стоять в круге с начертанными священными именами (в некоторых вариантах, вокруг круга должна быть нарисована змея в три с половиной оборота) ангелов и богов. В центре круга начертана гексаграмма, внутри которой в каждом направлении, указывающим сторону света, написано слово «ADONAI», и в центре начертана буква «Т». Снаружи круга начертаны четыре пентаграммы со словом «Тетраграмматон», написанным внутри, а также с горящей свечой внутри каждой. Треугольник снаружи круга -- это то место, где демон должен появиться и где должен быть заключён. Своим основанием треугольник расположен к кругу, и его вершина направлена в сторону света, которой соответствует демон. Маг должен носить на себе гексаграмму Соломона, начертанную на пергаменте, сделанном из кожи телёнка, поверх защищающей его рясы, покрытой сверху белой тканью. Гексаграмму нужно показывать духам, когда они появляются, чтобы они повиновались и появлялись в человеческом обличье. На своей груди маг должен носить пентаграмму Соломона, сделанную из золота или серебра. На обратной стороне пентаграммы выгравирован сигил демона. Магическое кольцо, которое маг держит перед своим лицом, когда демон появляется, защищает от серных испарений и огненного дыхания демона. «Гозтия» описывает бронзовый сосуд Соломона и печать, которая заключает демонов в сосуде. «Гозтия» также объясняет, какие дни и часы подходят для призывания различных демонов. Дополнительные атрибуты, такие как скипетр, меч и благовония, также упомянуты. «Гозтия» описывает инкантиции, прочтение которых заставляет демона появиться. Если одна инкантиция безуспешна, то нужно прочитать следующую. Если демон всё же не появился, то нужно вызвать демона-короля, который управляет данной стороной света, которой соответствует выбранный демон. Используются всё более строгие призвания, чтобы заставить демона появиться. Когда демон наконец появляется, даётся инструкция, как маг должен приветствовать духа. Когда церемония окончена, маг должен изгнать демона в его место в Бездне или заключить его назад в бронзовый сосуд. Такая магия практиковалась как светлыми магами и каббалистами, так и мастерами инкантиций, которых называли «Баал Шем», -- они тоже были своего рода гозтическими магами.

Гозтия и левые эманации

В начале существовал лишь Айн -- вечное состояние, которое можно описать, лишь поняв, чем оно не является. Айн символизирует небытие. Айн безграничен и безвременен, без центра и периферии, он одновременно является светом и тьмой, будучи сознательным и неосознанным одновременно. В этом состоянии возникло намерение осознать себя, но ничто не существовало вне его, не было ничего такого, в чём бы Айн не отражался. Один из аспектов Айн пожелал создать мир, в котором можно было бы увидеть своё проявление. Эта форма Айн обозначена как «разумный свет», или «she-yesh bo mahshavah», и принадлежит к «правой стороне». Другой аспект Айн захотел остаться целостным и воспротивился плану создания мира. Этот аспект Айн обозначен как «she-ein bo mahshavah», или «бездумный свет», и принадлежит к «левой стороне». «Правый свет» отделил себя от «левого света», и создал в себе пустоту. Этот процесс называется «Цимцум», и в этой пустоте правый свет создал Вселенную с помощью последовательности эманаций, которые называются «правыми эманациями». Правый свет проявляет себя посредством математических/геометрических структур сефирот, которые лежат в основе созданного мира. Правый свет воспринимается как единственный источник света теми, которые были им созданы, и они называют его Богом.

Как тень эманаций правого света, левым светом было порождено анти-Творение. Эти антимирры были созданы посредством «левых эманаций», и названы клипот и «другой стороной» - Ситра Ахра. Они противостоят намерению правого света, наделяя обитателей Творения индивидуальностью и осознанием самих себя. Когда части Творения начинают осознавать сами себя, правый свет перестаёт видеть только лишь отражение самого себя в своём творении. Зеркало разбито на несколько частей. Таким образом, каббала описывает природу зла как разделение. Но в то же время прерогативой Творения является разделение и демаркация. Правый свет творит, отделяя себя от левого света и от своего Творения (это не пантеистический бог, но обособленно существующий монотеистический Бог). Во время Творения Бог отделяет Небеса от Земли, свет от тьмы (Бытие 1). Когда части Творения начинают осознавать сами себя, они могут отделиться от Творца и начать самостоятельное творение. Это противостоит изначальному плану божественного творения. Когда части Творения начинают осознавать самих себя, они отделяются от Бога и обретают возможность стать богами. Те, кто не способен к самоосознанию, называют левый свет тьмой и ассоциируют его со Змеем из Эдемского Сада, или с великим Красным Драконом Апокалипсиса. В Эдемском Саду стоят два дерева. Дерево Жизни принадлежит к правому свету и состоит из десяти сефир, которые вместе называются сефирот. Оно стоит на востоке. Дерево левого света -- это Дерево Знаний, и оно состоит из десяти клифот. Оно стоит на севере. Каббала описывает левый свет как светящийся с севера. Северный свет - это свет Люцифера, и человек причащается им, вкушая плоды с Древа Знания.

Левый свет проявляется как гордость, сексуальность, жажда знания. Эти факторы создали в человеке желание обрести независимость по отношению к Вселенной. Мифы о падении ангелов и грехопадении в Эдемском саду иллюстрируют это так же, как характер тех демонов, которых маг, согласно фаустовской традиции, вызывает. Бог дал человеку «закон», дабы удерживать его в рамках Творения. Левый свет нарушает закон и даёт возможность независимо решать, что является добром, а что - злом. Левый свет учит человека экзистенциальной зрелости по отношению к Богу, которую он обретает подобно ребёнку, обретающему независимость по отношению к своим родителям. Только после того, как человек вкушает плод знания, который он получил от Змея, его сексуальность пробуждается. Сексуальная энергия может быть использована для продолжения рода, но также и для самообожествления. Левый свет учит человека стать

подобным Богу, и некоторые каббалисты утверждают, что таким образом левый свет помогает Богу по-настоящему осознать себя. Мистерии, связанные с Таумиэль и открывающие Черную дыру, связаны с тем, что человек достигает состояния бога и проходит через свой собственный цимцум, чтобы создать собственную Вселенную.

В пустоте, где сначала был создан правый свет, появились определенные анти-жизни. Это были клипотические демоны. Они – духи, живущие за пределами двух полюсов творения – жизни и смерти. Таким образом, они принадлежат к Преисподней, и их также называют гоэтическими демонами. Они были частью причин разбиения сосудов творения. Два главных принципа Вселенной - это форма и энергия, описанные как сосуды и божественный свет. Во время Создания некоторые сосуды разбились, и 288 искр божественного свет упали в Бездну. Эти искры - падшие ангелы, которые существуют в Бездне, как свет Люцифера. Найдя эти искры в Бездне, человек может обрести знание о том, как стать Богом. Эти искры - свет во тьме, и иногда их сравнивают с полыхающим драконом в центре Преисподней, или с Люцифером, стоящим в центре Инферно. 288 искр - это гоэтические силы. Мы знаем, что в Шемхамфораш сокрыты гоэтические мистерии. Мы также знаем, что демонами правят четыре демона-правителя. Если разделить число 288 на 4, получим 72.

Гоэтическая магия в Драгон Руж

Гоэтическая магия играет очевидную роль в клипотической драконианской магии. Каббала состоит из учений о математическо-геометрической основе вселенной. Она развивалась в еврейском мистицизме, но проистекает из платоновских и пифагорейских идей, которые могут проследиваться в еще более древних источниках. Некоторые считают, что они имеют шумерские и вавилонские корни. Другие предполагают Древний Египет. Многие оккультисты считают, что они процветали в легендарной Атлантиде. Каббала – мистический математический язык для понимания духовных процессов. Очень возможно, что подобные идеи возникали во множестве разных мест по всему миру. В Драгон Руж мы работаем с Гоэтической магией современным и динамическим образом. Мы убрали аспекты, ограничивающие рамками определенных культур и религий, и сохранили чисто магические аспекты. Темный магический путь работы с Гоэтией может быть более требовательным, так как он требует высокой умственной концентрации. Существует три главные формы Гоэтической магии:

1. Традиционный
2. Современный
3. Темно-магический

Традиционная форма работает только в соответствии с Гоэтией или другими гримурами. Маг создает сигилы из надлежащих металлов, создает специальные одеяния и все специальные инструменты. Церемонии проводятся точно по книгам, с молитвами Яхве, Адонаю и другим ангелам. Преимущество этого метода в том, что он несет силу традиции, и его использовали многие.

Негативные стороны – очень сложные инструменты и необходимость в заклинаниях по традиции Пути правой руки. Может показаться странным использование ангелов и молитв, которые не являются частью мировоззрения мага, но если заглянуть за поверхность на архетипы, стоящие за ними, то их можно использовать.

Использование архетипических элементов – это то, вокруг чего концентрируется современная форма. Еврейские буквы и библейские слова убираются. Круг – это просто круг, а треугольник – это просто треугольник. Другие символы силы добавляются из собственной традиции мага. Маг использует современный текст, возможно, созданный им самим. Процесс изменения Гозтической магии очень сложен, так как он очень тесно связан с комплексными символическими аспектами. Многого потеряется, если маг не осторожен и недостаточно опытен в знании того, что собирается убрать.

Темные формы магии должны использоваться только теми магами, которые работают с клипотическим путем инициации Пути левой руки. Это может быть опасным путем, требующим значительного контроля. Здесь маг не работает как существо света творения. Маг идет за пределы человеческой природы и объединяется с тенью. Маг не использует круг или треугольник. Маг встречает демонов как один из них и часто в сексуальном контакте.

Наиболее распространенная форма гозтических эвокаций в Драгон Руж – когда сигил демона рисуется на куске бумаги. Цвет можно приспособить к элементу демона. Кусок бумаги размещается вверх ногами за стеклянным шаром таким образом, что его можно увидеть прямо через стеклянный шар. Символ и стеклянный шар находятся внутри треугольника в направлении, соответствующем демону. Маг сидит в круге и направляет свой жезл в сторону сигила. Маг созерцает сигил и повторяет имя демона. Маг удерживает образ демона в своем сознании, описанный в Гозтии, и качества, с которыми он хочет взаимодействовать. Часто демон появляется в форме, отличающейся от описанной в гримуаре. Возможно, сигил демона становится трехмерным и приобретает форму. Когда демон появляется, маг общается с ним и просит у него помощи или мудрости. Контакт считается достигнутым, когда маг связывает миры (круг-треугольник) своим жезлом. Когда контакт прерывается, маг кладет жезл перед собой как барьер между ним и треугольником.

Практики

Пятый месяц

Продолжайте предыдущие практики, рекомендованные вашим наставником.

Развивайте связь с Даймоном через автоматическое письмо, медитацию, создание сигиллов и т.д.

Медитируйте на свою тень. Танцуйте со своей тенью.

Выберите подходящего демона из Гозтии и начертите его сигил. Поместите сигил за стеклянный шар. Стеклянный шар и сигил должны находиться в треугольнике. Рядом со стеклянным шаром находятся две черные свечи. Используйте подходящее благовоние. Вы сидите в круге и зовете демона по имени, вглядываясь в сигил. При завершении заканчивайте вызов и уберите печать. Накройте стеклянный шар черным куском ткани. Нарисуйте линию жезлом/кинжалом на полу между собой и треугольником. Закончите очищением.

Проведите церемонию Мелек-Тауса.

Утарк и руны

Письмо 6 – последнее письмо в первой части из двух в курсе Самаэль 3.0. Оно включает глубинный анализ рун, основанный на Утарке, который является основой рунософической готической магии Драгон Руж. Также имеется сравнение с традиционным футарком. Один – один из главных божеств в темной магии, и он также известен как Гот. Готическая магия может фактически происходить от Одина (Гота) и рунософии. Самый древний из найденных рунных рядов и единственный утарк, когда-либо найденный, был найден в Готланде. Готическая магия – Helwegr, где входят в область смерти и тьмы и проходят через истинное озарение. Это путь инициации Одина и путь драконианского адепта. Хель, Лилит и Кали – темные богини, являющие собой врата к тьме и озарению. Они – NOX. Во тьме мы можем найти бесконечность и силу, которая есть Красный Дракон. Здесь мы можем также найти обычно невидимую силу черного дракона, le Dragon Noir, тени дракона. Мы включим в это письмо текст о темной силе, силе, которая может быть связана одновременно с готической магией и некромантией. Мы также кратко представим магический термин XON, один из самых абстрактных и сложных магических феноменов высшей реальности астральных работ и ясновидения. Клифа Самаэль противостоит нам терминами и концепциями, которые будут постигнуты за пределами разума, и единственный путь к пониманию их значения – пережить то, что скрыто за ними.

Рунные ряды

Рунный ряд — это не алфавит, который можно сравнить с латинским или греческим. Ряд начинается с другого набора букв: *f, u, th, a, r, k* и т. д. Именно поэтому он и называется «футарк». Рунный ряд и порядок символов были обнаружены на острове Готланд на кюльверском камне, а также на монетах, найденных в Вадстене и Грумпане в Швеции. Наиболее распространенная теория происхождения рун говорит о том, что они произошли от греческих или латинских букв. Однако тот факт, что руны расположены в виде футарка, заставляет сомневаться в этом. Позиции рун символизируют глубокую связь с древней нордической духовностью и картиной мира. Это позволяет предположить, что руны возникли независимо от письменности. Изначально руны использовались не в качестве букв для письма, а как магические символы. Наиболее древние находки рун ясно говорят об их магическом характере. Только после культурного заката викингов руны стали использоваться для обыденных целей, что подтверждается множеством найденных рунных камней. Даже после прихода христианства руны использовались в качестве средства защиты, даже в церквях. В церкви в Хемсе на Готланде амвон окружен парой рунных рядов. Очевидно, мастера считали, что если христианских сил будет недостаточно для защиты церкви, то можно призвать и Одина в помощь.

Старший рунный ряд состоит из 24 рун и является наиболее широко используемым в магии. Рунный ряд делится на три этта, по восемь рун в каждом. Это этты Фрейра, Хагаля и Тюра. Младший рунный ряд состоит из шестнадцати рун. Этот ряд имеет два вида: норвежско-шведский и датский (также называемый «обычным») ряды. В магической практике он используется не так часто. Также существует и англосаксонский ряд, состоящий из 33 рун, в котором к старшему футарку добавлено девять (!) дополнительных рун. Хотя скандинавский шестнадцатичастный ряд и не часто используется, он оказал значительное влияние на магические традиции, такие, как руны Арманов Гвидо фон Листа. Считается, что они символизируют собой песни силы, которые Один обрел во время инициации. Футарк Арманов широко применяется в современных магических кругах, хотя его историчность и сомнительна.

Спорная версия старшего футарка — утарк. Профессор Сигурд Агрелл, публиковавший книги на эту тему в 30-х годах XX века, считал, что первую руну необходимо переместить в конец. Таким образом получается рунный ряд с другим значением и полностью соответствующий нумерологическим теориям. В книге «Lapptrummor och Runmagi» Агрелл пишет:

«При расположении рун в футарке (том ряде, который начинается с f, u, th, a и т. д.) был использован криптографический прием: последнюю из рун перенесли в начало. Таким образом, неиницированным лицам стало невозможно узнать истинный порядок рун».

В книгах «Senantik Mysteriereligion och Nordisk Runmagi» и «Runornas Talmystik och dess antika förebild» Агрелл указывает на сходство нумерологических концепций некоторых древних мистических культов и рунной традиции. Проблема теории об «утарке» в том, что практически отсутствуют доказательства. Было обнаружено несколько артефактов, которые могут быть утарками, однако может быть и так, что первая руна просто отсутствовала. Однако то, что теория об «утарке» имеет смысл с точки зрения традиционной нордической нумерологии, свидетельствует в ее пользу.

Возможно, Агрелл прав, предполагая, что рунный ряд был зашифрован и известен только иницированным. Известно, что нордические маги обладали множеством тайн и создавали тайные руны, а нордическая традиция является многоуровневой. Футарк может быть внешним, экзотерическим рунным рядом, а утарк — внутренним, эзотерическим.

24 руны старшего футарка обычно используются в магических кругах. У этого ряда два основных варианта. В первом из них последней ставится руна «d», «дагаз», а в другом — «o», «одаль». Вторая версия создана на основе кюльверского камня. Первая распространена шире. В немецких магических кругах и среди тех, чья деятельность вдохновляется романтизмом и Гвидо фон Листом, используется футарк Арманов. Некоторые из этих людей также склоняются к расовым теориям фон Листа, другие их игнорируют. В Швеции несколько магических групп использовали утарк. Хорошим описанием 24 рун старшего футарка являются книги «Рунные сказания» и «Футарк — справочник рунной магии» Эдреда Торссона и «Листья Иггдрасиля» Фрейи Асвюнн. Торссон описывает скандинавский футарк из 16 рун в книге «Северная магия» и руны Арманов в «Силе рун».

Утарк — это магически заряженный рунный ряд. Даже если его историчность и находится под вопросом, он соответствует традициям и мифологии древней нордической культуры. Руна богатства «фе», символизирующая цель и награду, помещается в конец, что логично. Руна «ур» символизирует дикого первобытного быка, а «фе» — одомашненную корову, что создает два противоположных полюса в утарке. Давайте рассмотрим утарк подробнее.

Утарк

Ур (и). Руна «ур» — это изначальное состояние, источник. Кроме того, руна «ур» — это первобытный бык или корова Ур, которая в нордической культуре называется «Аудумла». Если руну перевернуть таким образом, чтобы она стала похожей на букву «и», то станет видно, что она символизирует рога животного. Из вымени Аудумлы текут четыре реки молока, которые питают другое первобытное существо, Имира. Четыре молочных реки — это изначальные питающие силы, распространяющиеся в четырех направлениях. Из соляного камня, покрытого инеем, Аудумла вылизывает трех первых богов — Водена, Вили и Ве. Соляной камень — это кристалл, в котором видны боги и руны. Потенциал изначального, первобытного состояния выражается

последующими рунами утарка. Кристаллическая форма снова возникает в руне «хагаль». Руна «ур» также символизирует Гиннунгагап, широко раскрытый зазор в первобытном хаосе и пустоте. Руна «ур» — это лоно, из которого все рождается и создается.

Турс (th). Руна великанов и турсов. Она символизирует две изначальные силы хаоса, миры великанов Муспельхейм — мир огня, и Нифльхейм — мир льда. Эти миры населены, соответственно, огненными и ледяными великанами. Турсы представляют собой экстремальные состояния — миры и силы, находящиеся вне обычного космоса. Это силы тьмы, которые пугают, но в то же самое время служат источником мудрости и созидательной силы. Две изначальные силы приводят мир в движение и предотвращают застой. В конце силы хаоса уничтожают богов и мир, чтобы создать новый. Турс — это «другой», антитеза, противоположность. Это мир великанов, троллей и других темных существ. Великаны часто сражаются с богами. С другой стороны, боги приобретают у великанов мудрость. Великаны — раса богов, которые появились до асов. Двойственное существо Имир относится к руне «турс» и числу «два». «Турс» — руна колдовства и темной магии.

Ас (a). Руна асов. Она относится к Одину и остальным богам. Символизирует ветер и дыхание. Один — бог ветров и бури. Он дарует жизнь и дух первой человеческой паре, Аску и Эмбле. Руна «ас» соотносится с «онд» («önd»), дыханием и духом — духовным ядром человека, подаренным Одину. Три — божественное число, и эта руна в утарке тоже третья. Изначальные боги появлялись по трое: Воден, Вили, Ве и Один, Хенир, Лодур. Руна «ас» — объединение рун «ур» и «турс». «Ас» — руна созидания, создающая мир из хаоса. Первые асы убивают великана Имира и творят мир из его тела.

Рэйд (r). Руна порядка. Руна бога Тора, которую также называют «руной колесницы». Тор — бог, восседающий на колеснице и обладающий молотом Мьелльниром, бог, сражающийся с силами хаоса. Руна относится к числу «четыре» (колесо, крест, и т. д.) и является четвертой в утарке. Руна колесницы также символизирует свастику и солнечный крест (крест, вписанный в круг), иллюстрируя движение колес и солнца в небе, из которого оно изгоняет силы тьмы. Руна «рэйд» символизирует четыре времени года, Тор — бог земледелия и защитник крестьян. Имя руны относится к езде и четырем лапам животных. «Рэйд» также означает «правильность» (англ. «right», шведск. «rita»), космический порядок. Тор поддерживает порядок. Руна «тюр» иллюстрирует власть закона, руна «рэйд» следит за его исполнением. Итак, «рэйд» соотносится с земледелием, временами года и природными циклами. Жизнь — это движение через изменения, потери и возвращение. «Рэйд» как руна колесницы означает это движение. С этой руной соотносятся четыре карлика, поддерживающих мир. Руна «рэйд» — руна ритма, Тор отмеряет время, пульс и ритм бытия своим молотом. «Рэйд» также относится к крови и сердцебиению.

Кен (k). Руна огня. Ее также называют «руна факела». Название руны имеет множество значений. «Кен» — это факел, но может также означать «знать» или «чувствовать», как, например, в шведском слове «кёппа» или, еще более явно, немецком или голландском «kennen». Это слово относится и к искусству (шведск. «konst»). Руна факела — это внутренний огонь, символизирующий понимание или ощущение. Этим огнем управляет нордический персонаж, сходный с Прометеем, Локи, чье имя связано с Логи, богом огня. Руна факела принадлежит Муспельхейму и таким существам, как Сурт и «сыны Муспелля». Руна факела, как и озарение, может быть опасной. Она приносит как тепло и свет, так и разрушения. Иначе руну называют «кау́н», что можно перевести как «кипеть». Жар вызывает болезнь, но огонь может и уничтожить ее.

Гифу (g). Название руны означает дарение или жертвование. Для нордической духовности чрезвычайно важны дары и акт дарения. В Речах Высокого о дарах написано: «Не знаю радушных и щедрых, что стали б дары отвергать; ни таких, что в ответ на подарок врученный, подарка б не приняли» и «Надобно в дружбе верным быть другу, одарять за подарки». Нордическая традиция смотрит на жизнь через кармическую призму, где все требует эквивалентного ответа. Дается совет не давать и не просить многого: «Лучше не просить и не молиться, чем жертвовать (др. норв, «blota») слишком много, дар требует ответного дара; лучше не жертвовать, чтобы не потратить многого». Отношение с силами в нордической духовности не подчиненное, как в монотеистических религиях. На Севере это отношения дарения. Религиозной основой таких отношений является идея о том, что не боги сотворили человека. Первые люди были бревнами: Аск и Эмбла. Дух, интеллект и чувства им подарили Один, Хенир и Лодур. Боги даровали и качества души: счастье, силу, успех, и получают ответные дары от людей. Руна «гифу» показывает обмен дарами, знаниями и силой. То, что вверху, общается с тем, что внизу, и объединяется в середине. У этой руны есть и эротический аспект, связанный с обменом сексуальными энергиями между людьми. Руна символизирует шесть направлений: четыре на плоскости, а также вверх и вниз. Руну «гифу» можно часто обнаружить на жертвенных хлебах, помеченных знаком «X». Самый важный дар, самая важная жертва — самопожертвование. Без этого процесса невозможно получение магической мудрости или силы. Форма руны напоминает человека, стоящего с расставленными ногами и руками. Один, архетипичный образ мага, получил руны, принеся себя в жертву самому себе: «посвященный Одину, в жертву себе же».

Вюнья (w). Руна счастья. Название этой руны значит «счастье», «радость» и «удовольствие». Готическая форма руны «вюнья» также означает пастбище, «место, где скоту хорошо». Радость руны — это место и состояние души. «Вюнья» — древний германский термин, означающий «совершенство». С ним связаны такие слова, как английское «wish» («желание») или немецкое «wunsch». Руна означает исполнение желаний и последующую радость, она дает силу, способность победить (англ. «win», также родственное слово). Это седьмая руна в утарке. Число «семь» традиционно связано с совершенством, что подходит руне. Она также соотносится с семицветной радугой. Радуга — мост в миры радости. «Седьмое небо» — это место, наполненное радостью и счастьем, руна «вюнья» описывает как место, так и состояние. В германской магии число «семь» также часто использовалось для обозначения удачи. «Вюнья» соотносится с богом Фрейром, который не только управляет растениями на земле, но и, согласно Снорри Стурлусону, солнечным светом и миром среди людей. Адам из Бремена пишет: «Он приносит смертным мир и удовольствия».

Хагаль (h). Руна града «хагаль» — одна из наиболее важных рун в рунной магии. Она содержит в себе другие руны. «Хагаль» — эзотерический эквивалент огня Прометея. Однако она не огонь, а лед, падающий с неба, мира богов, на землю, мир людей. Эта сила может вызвать разрушения и бедствия, но при этом является источником знаний. Слово «hagel» изначально означало «камень», «кварц», «кристалл». Слово «кристалл» заимствовано из греческого языка, где соответствующее слово означало «то, что замерзло». Кристаллы кварца, бриллианты и драгоценные камни, как считалось, — это кусочки, упавшие с «хрустальных небес», восьмой божественной сферы, которая находится за сферами планет. В скандинавском футарке форма руны иллюстрирует связь с градом. Руна может использоваться в качестве эмблемы для града. Этот символ раскрывает кристаллическую форму руны, в этой форме можно обнаружить начертания всех остальных рун. В расширенном начертании у руны восемь лучей, что указывает

на ее позицию в утарке. Число «восемь» связано со словом «этт». «Хагаль» — «материнская руна», в которой скрыт потенциал всех остальных рун. В качестве восьмой руны утарка она порождает этты, состоящие из восьми рун каждый. «Хагаль» связана с Хель и миром холода, Нифльхеймом/ Нифльхелем. Английское слово «hail» (и в значении «град», и в качестве приветствия) и слово «Хель» — родственные. «Хагаль» можно также рассматривать в качестве осколка изначального соляного камня, из которого первобытная корова Аудумла вылизала предков богов.

Науд (n). Девятая руна — руна нужды. «Науд» означает «нужду» и прежде всего «необходимость». Это — руна судьбы, и она связана с тремя Норнами, которые прядут сеть судьбы. «Науд» — также руна магии и инициации. Магия — это способность оказывать влияние на судьбу, знание, которым иногда не обладают сами боги. Даже боги не могут влиять на решения Норн. Судьба — это нить жизни, данная человеку. Скульд, младшая из Норн, скрыта, потому что она представляет будущее. Она обрезает нить, когда человеку приходит время умереть. Судьба находится в тесной связи со временем и смертью. Магическая инициация — это путь, направленный на управление судьбой и проникновение на глубочайшие уровни владений смерти. Чтобы быть инициированным в тайны рун, Один в течение девяти ночей висит на дереве Иггдрасиль, пронзенный копьями. Владения смерти состоят из девяти миров. Их протяженность — девять дней верхом, как известно из путешествия Хермода, ездившего, чтобы вернуть Бальдра и изменить судьбу. «Науд» — девятая руна утарка. То, что число «девять» связано с «науд», видно на примере амулета Сигтуны, на котором написано: «Да будет у тебя девять нужд, волк». В поздней эддической поэме, «Саге о Самсоне Прекрасном», говорится: «На норн престоле девять дней я сидел». Число «девять» постоянно повторяется в нордической магии. Исландские колдовские книги рекомендуют вырезать девять рун «науд», еще раз подтверждая связь между числом «девять» и этой руной. Девять — это 3x3 и, таким образом, более высокий аспект магии, чем троица. Три ведьмы в «Макбете» (возможно, связанные с Норнами) поют: «Трижды — этой, трижды — той, трижды снова, девять!»^[3] Девять — это не только судьба и необходимость, но и возможность оказывать влияние на судьбу. «Науд» — это время, необходимость, смерть и также возрождение. Руна «науд» связана с девятью месяцами, в течение которых вынашивается ребенок, и с болью, связанной с инициацией. В нордической духовности жизнь и смерть тесно связаны. Некоторые из инициаторных аспектов руны «науд» проявляются и в восемнадцатой руне (9x2).

Ис (i). Значение руны «ис», как ясно из ее названия, связано со льдом, зимой и холодом. Это руна Нифльхейма, она символизирует предвечные силы мира льда: связывание и материализацию. Огонь и жар заставляют пар подниматься вверх, в то время как благодаря холоду вода возвращается на землю. Именно поэтому силы льда связаны с материализацией. Холод возвращает души с неба на землю. Руна льда использовалась, чтобы «охладить» ум, который перевозбужден или находится в расстроенном состоянии. Руна льда — руна «эго», она символизирует концентрацию и фокусирование. Она фокусирует, поглощает, концентрирует на себе. Руна факела относится к чувствам, руна льда — к мыслям. Ее силы подобны чистому льду. Во льду сохраняются вещи из прошлого. Лед принадлежит миру смерти и его самому нижнему району — Нифльхелю. В древности на Севере выражение «сделать холодным» означало «убить». Лед соотносится с периодом отдыха зимой и во время смерти: спячка медведей, состояние, непосредственно предшествующее возрождению. В нордической традиции лед — пятый элемент. Руна льда похожа на гвоздь и обладает подобными качествами. Она способна «пригвоздить» к земле.

Йара (j). Руна года. Она означает год, особенно удачный год. Руна символизирует хороший урожай и плодородие. В традиционном футарке эта руна двенадцатая и связана с числом месяцев в году. В утарке она одиннадцатая. Сигурд Агрелл в своих книгах показывает, как число «одиннадцать» связано с урожаем и магией плодородия. В «Runornas Talmystik och Dess Antika Förebild» Агрелл пишет, что в древности число «одиннадцать» могло быть нумерологически связано с плодородием и ежегодной уборкой урожая.

Солнечный год (365 дней) на одиннадцать дней длиннее лунного года (354 = 12 x 29 М). Считалось, что эти одиннадцать дней оказывают мистическое влияние на год. Это неудивительно, если учитывать, что в древности для измерения времени использовались именно солнце и луна. Руна представляет собой два стилизованных полумесяца, вращающихся вокруг общей оси. Они связаны с Фрейром и Фрейей и их силой плодородия, которая дает богатый урожай. В Эдде Фрейр дает великанше Герд одиннадцать золотых яблок. Они символизируют оплодотворяющую силу Фрейра.

Пертра (p). «Пертру» часто называют руной камня. Широко распространено мнение, что слово «пертра» связано с греческим или латинским словом, означающим «камень», «petra». Руну также называют «reorth», что связано с английским словом «birth» («рождение»). В некоторых мифах бог рождается из мировой горы (например, Митра). Гора — это мать-земля, из чьего чрева рождается жизнь. Однако гора может означать и ночное небо (например, египетская богиня Нут и т. д.), чрево, из которого выходят боги. Это объясняет то, что руна является в утарке двенадцатой. Ночное небо и двенадцать знаков зодиака — это чрево, из которого родилась жизнь. Однако позиция руны не настолько очевидна. На некоторых находках руны «пертра» и следующая, «эйваз», меняются местами. На кюльверском камне «пертра» идет первой, однако на амулетах первой идет «эйваз». Двенадцатая и тринадцатая руны — середина рунного ряда. То, что они меняются местами, может означать динамические отношения в центре ряда. Оба положения могут иметь нумерологическое объяснение. Известно, что значения обеих рун тайные, и их повсеместное использование начало сокращаться уже в пятом веке. «Пертра» может также означать «тайну». «Пертра» — это не только чрево, но и могила, что может объяснить ее положение в качестве тринадцатой, поскольку это число традиционно связано со смертью. Иногда руну интерпретируют в качестве горшочка, который используется для бросания костей или рун. В англосаксонской рунной песне говорится: «Пеорт — и игра, и радость для гордых... где воины счастливо пиво пьют вместе» («Peorth byth symble plega and hleter wlancum Thor wigan sittah on beorsele blithe ætsomne»). «Пертра» может пониматься и как игра, в которой надо угадать, какие выпадут кости или какая руна выпадет следующей. Это колесо судьбы, а «пертра» — руна судьбы, из которой рождаются все остальные руны. «Пертра» — это и Немезида, и Фортуна. Возможно, что изначально руническая песня говорила о другом: «wigan», «воины», могли быть «wifan», «жены», а зал для распития пива, «beorseele», мог быть родильным залом, «beorthseele». Тогда бы песня говорила, что Пеорт — «это игра и радость гордых, где счастливо жены сидят вместе в зале родильном». Такое толкование раскрыло бы плодородный аспект руны, рождение. Пертра — это божество смерти и плодородия, которая сопровождает Одина во время дикой охоты. Она обитает в скалах или в подземном мире.

Эйваз (ei). «Эйваз», также называемая «эо», соотносится с тисовым деревом. Во многих случаях эта руна предшествует «пертре». Однако тринадцатая позиция ей подходит, потому что руна связана со смертью. В северных странах тис был традиционным деревом, растущим на могилах.

Это — символ смерти и вечной жизни, поскольку может достигать возраста более двух тысяч лет. Англосаксонская рунная песня говорит: «Снаружи эо — грустное дерево, твердое, привязанное к земле, хранитель огня, радость земли унаследованной». Тис — священное дерево в нордической традиции. Жертвенное дерево в Упсале, возможно, было тисом. Тис символизирует мировое дерево Иггдрасиль. Иггдрасиль часто считают ясенем, однако его называют «вечнозеленым», что больше подходит тису. Тис также называют «колючим ясенем». «Эйваз» символизирует мировой столп, соединяющий высшие миры с низшими. «Эйваз» — это общение и путешествие между мирами. Благодаря инициации Один получил знания, дающие возможность путешествовать между мирами. Иггдрасиль — скакун Одина. Тис — очень ядовитое дерево. При правильном приготовлении яд можно преобразовать в мощный галлюциноген. В древних культурах галлюциногены использовались в качестве «средства передвижения» между мирами. Тис также используется при изготовлении амулетов, жезлов и луков. Бог тисового дерева — Улль, бог охоты и искусства стрельбы из лука. В «Речах Гримнира» сказано, что он обитает в Идалире, долине тисов: «Идалир — имя месту, где Улль палаты построил». «Эйваз» — это стрела и столб, символизирующие фаллос. «Пертра» — это вагина. Вместе Они — середина рунного ряда.

Альгиз (z или — r). Эту руну часто называют «руной лося», потому что «algiz» можно перевести как «лось». На это указывает и рогатый внешний вид руны. «Альгиз» символизирует животное царство и рогатого бога (эти аспекты соотносятся и с руной «сол»). «Альгиз» — это не только лось, но и другие рогатые животные, например олени. Четверо оленей объедают листья с мирового дерева, и их можно соотнести с этой руной. У названия руны множество значений. «Альгиз» значит «защита»; известно, что это — классическая руна защиты, особенно, если четыре руны объединены в знак «эгисхьяльмар» («aegishjalmr»), шлем ужаса, знак дракона Фафнира. «Альгиз» также можно соотнести со словом «ahl», что значит «священное место». По мнению Агрелла, руна связана со словом «alcis», божественными близнецами, которым, по рассказам Тацита, поклонялись германские племена. Возможно, это Фрейр и Фрейя. Руну «альгиз» можно вырезать в двух направлениях, каждое из которых означает мужской или женский пол. Эти варианты использовались и для обозначения рождения и смерти. В одном из вариантов рунного ряда руна «альгиз» имеет ту же самую форму, что и скандинавская руна «хагаль». В этом случае два вида руны «альгиз» объединены. Мужское и женское в одном. Связь со словом «ahl» — «священное место» — может иметь сексуальный подтекст. В скандинавском рунном ряде это руна человека — «манназ» — в ее форме легко можно увидеть человека с распростертыми руками. В этом случае руна может пониматься как изображение человека, направляющего силы из мира богов.

Сол (s). Руна солнца. Руна символизирует солнце, находящееся в небе, а также и соответствующую ему божественную силу. В «Речах Альвиса» написано: «Солнцем люди зовут, а боги — Светилом, Друг Двалина — карлики, турсы — Пылающим, Ободом — альвы и асы — Пресветлым». Светило, Сунна — богиня солнца. В нордической традиции, в отличие от многих других культур, солнце — не мужская сила. По крайней мере, внутри, солнце — это богиня, чья питающая сила дает плодородие и порождает жизнь на земле. К этой руне относится и бог Бальдр. Он — бог солнца, а его смерть символизирует погружение солнца в мир мертвых. Культ солнца на Севере очень стар. Движение солнца, его исчезновение и возвращение находятся в центре этого культа. Солнце символизирует защиту и преодоление. Солнце — плодородная сила, связанная с мужественностью и силой воли, которая поможет пережить саму смерть. Солнце — это и око неба. Солнце — один из глаз Одина. Тот глаз, который был пожертвован в колодце Мимира (сны и память, подсознание), символизируется луной. Руна солнца также относится к разрушительному

солнечному великану Сурту, который обитает в Муспельхейме. Он являет собой наиболее мощные, но и наиболее деструктивные аспекты солнца.

Тюр (т). Тюр — древнее божество войны и неба, и руна, которая носит его имя, символизирует его силу. Руна «тюр» прежде всего — это руна борьбы и победы. В эддической поэме «Речи Сигрдривы» написано: «Руны победы, коль ты к ней стремишься, — вырежи их на меча рукояти и дважды пометь именем Тюра!» Тюр символизирует храбрость и справедливость. Тюр — это сила, дарующая законы, символизирующая баланс и порядок (то, что поддерживается руной «рэйд»). Форма руны напоминает весы и копье.

Руна также символизирует поддерживающий небеса столб. Руна «тюр» — это та часть ясеня Иггдрасиль, которая находится над землей, подобная саксонскому Ирмунсилу. «Тюр» — руна храбрости и самопожертвования. Когда боги заковывали волка Фенрира в цепи, Тюр поместил свою руку волку в пасть в качестве залога. Когда цепи были закреплены, волк откусил руку. Руна «тюр» приносит победу, но такую, которая включает в себя самопожертвование. Эта руна — мужественная и фаллическая. Ее часто называют руной мужчин, в то время как ниже — руна женщин.

Бьярка (в). Руна березы. Имя руны означает «береза» или «березовая ветвь». Форму руны интерпретируют как женские груди или беременную женщину в профиль. Во время ритуалов плодородия в древности молодые мужчины гонялись за женщинами и пороли их березовыми прутьями. Ритуал проводился весной. Считалось, что душа женщины связана с березой и что после смерти женские души обитали в березах. Береза символизирует движение потока жизни от рождения к смерти. Береза также связана с колдовством и трансом сейда. Метущая часть помела ведьмы традиционно изготавливалась из березы. Береза — типично нордическое дерево. Оно первым вернулось после последнего оледенения и символизирует возрождение и новое творение. С березой связаны богини Фригг и Фрейя.

Э (е). Эту руну называют «руной лошади». Слово «eh» значит «лошадь», обычно эту руну интерпретируют как «партнерство», «дружба» или «сотрудничество». Руну использовали во время свадеб и заключения договоров. У руны есть и более тайное значение. Это восемнадцатая руна в утарке, а 18 — число Одина (2х9, Одину известно 18 песен силы, связанная с Одином магия основана на числах 9 и 18). Таким образом, руна связана с Одином. Лошадь тоже имеет отношение к Одиному. Восьминогий конь Одина, Слейпнир, переносит его между мирами. Слово «Иггдрасиль» значит «скакун Одина», это — ось, проходящая через все миры, которой маги пользуются в путешествиях. Руна лошади связана с путешествиями между мирами. Она также связана с руной «рэйд». В нордической традиции лошадь — самое магическое животное. Лошадиная голова отпугивает духов земли, что, как считалось, может приносить неудачи. В то же самое время голову лошади помещали над колодцем для его защиты. Лошадь связана со смертью. Во время зимнего солнцестояния Один ведет за собой легионы мертвых на ужасную «дикую охоту». Лошадь также принадлежит Хель. Подземный мир в дополнение к девяти мирам Иггдрасиля, состоит из еще девяти миров. Эти миры называются «Хельдрасиль» или «конь Хель», темный, женский, подземный эквивалент Иггдрасиля. Руна «э» также связана с кармой и правосудием. Во многих мифологиях хорошие и дурные поступки человека взвешиваются на весах в подземном мире. Руна похожа на весы. Считают, что иногда эта руна похожа на лошадь, иногда — на двух человек,жимающих руки. Так раскрывается значение партнерства. Руна «э» связана с тотемом человека, его фюльгьей. Это животное помогает перемещаться между мирами и,

возможно, является наилучшим помощником в жизни и смерти. Есть такое выражение: «Marr er manns fylgja» — «Лошадь — фюльгья человека».

Манназ (м). Руна человека следует за руной лошади. «Манназ» — это человек в состоянии баланса. Иногда форму этой руны интерпретируют как мужчину и женщину, обнявших друг друга. В руне можно обнаружить и крестообразную форму, иллюстрирующую общение между высшими и низшими мирами, а также четыре стороны света. Эта руна принадлежит миру людей. В утарке ее номер — 19. Это число 19 объединяет семь планет и двенадцать знаков зодиака. Существует старое представление, что человек создан силами этих планет и звезд. В готическом футарке руна «манна» значит и «человек», и «дерево». В нордической традиции человек связан с деревьями. В скандинавском рунном ряду заметно, что руна человека имеет форму, сходную с деревом (как у руны лося).

Лагу (l). Руна воды. Имя руны видно во многих словах: шведские «lag», «lagun», английские «lake», «lagoon», и т. д. «Лагу» означает не только воду, но и жидкость (шведск. «vätska»). «Лагу» — основной закон (шведск. «lag») жизни. Руна символизирует изначальные воды Нифльхейма, которые суть основа всей жизни. «Лагу», как и сама вода, тесно связана с луной. Вода движется в приливах и отливах в соответствии с фазами луны. Лунный цикл связан с менструальным, а «лагу» соотносится с кровью и другими телесными жидкостями. «Лагу» связана с магией и колдовством, в словах «logr» и «laukar» она означает «колдовство». Руна связана и со снами, которые зависят от фаз луны и баланса телесных жидкостей, а также с богиней Нертус, богами Ньердом и Эгиром; женой последнего — богиней Ран, и их девятью дочерьми. Это двадцатая руна в утарке. Сигурд Агрелл говорит о значимости числа «двадцать» в нордической традиции, указывая на Эпира, Ран и их девять дочерей: «Если предположить, что у них было столько же сыновей — а такая симметрия обычно присутствует в мифах — то в нордическом фольклоре море будет представлено 20 демонами вод (2+9+9)». Часто в нордической традиции встречается и церемониальное окропление водой — «vatni ausa», как при крещении.

Инг (ng). Руна «инг» олицетворяет мужскую силу плодородия. Она символизирует сперматозоид или фаллос. Слово «ing» означает «сперма» или «семя» (шведск. «frö»). Инг — бог, связанный с Фре или Фрейром. Это супруг Фрейи и бог плодородия. Возможно, Инг является мужским аналогом Нертус, богини земли. Мифическая шведская королевская династия Инглингов, вероятно, происходит от бога Инга («Ing» или «Yng»). Шведское слово «yngling» означает «молодой и мужественный мужчина». Эта руна связана с весной. С магической точки зрения, в руне скрыт потенциал. Эта руна — семя того, что произойдет.

Одаль (o). «Одаль» означает «недвижимость/ имение» или «наследие». «Odalman» — это свободный человек, владеющий землей. «Одаль» также значит «благородный» (шведск. «ädel»), то есть, согласно традиции, «odalman» может требовать жизнь, власть и землю. Слово «благородные» также можно соотнести с «одадь» (шведск. «adel»). Руна «одадь» связана с семьей и происхождением. Это руна клана, родственников и народа. Она означает границы и защиту. Руна — это стена с большим отверстием. Это также и руна «инг», которая твердо стоит на двух ногах. Магический аспект руны — поиск корней в прошлом. Самыми древними формами духовности были культы предков, люди поддерживали с предками и местами, которые они населяли, прямые отношения. Часто предки обитали в магических предметах, особенно деревьях, которые считались связанными с их душами. Культ деревьев и культ предков тесно связаны. Таким образом, руна «одадь» символизирует корни и прошлое человека. Это руна защиты, которую можно найти в старых домах. Место руны в ряду не очевидно. Иногда, как на

кюльверском камне, ее помещают после руны «дагаз». Во многих других случаях она предшествует ей.

Дагаз (d). Это руна дня. Она, скорее, связана с дневным светом, а не с днем как временем суток, хотя и символизирует промежуток времени от рассвета до заката. «Дагаз» — это просветление, ясность и пробуждение. Ее использовали для защиты от колдовства и вырезали на дверях и окнах. «Дагаз» — руна кульминации. Это — зенит и наивысшая точка. Если руна «йара» символизирует год, который начинается в день зимнего солнцестояния, то руна «дагаз» символизирует летнее солнцестояние. «Дагаз» — наивысшая точка цикла и начало нового. Она похожа на бабочку и символизирует шаг из куколки в новую реальность.

Фе (f). Имя руны означает «скот». В древности наличие скота было эквивалентом богатства, поэтому руну часто называют руной богатства. В старшем футарке эта руна первая, однако было бы логичнее, как в утарке, в начале поставить первобытное животное, «ур», а затем прирученное, «фе». Название «руна богатства» также говорит о том, что руна связана с наградами и собранными сокровищами. Логично предположить, что это — окончание процесса. Согласно утарку руна символизирует завершение и сопутствующую награду. Огромные первобытные и хаотичные силы руны «ур» укрощены магом и контролируются им в руне «фе». Первая и последняя руны — как две стороны одной монеты. Это — противоположности, которые с легкостью переходят друг в друга. Поскольку нордическая традиция не смотрит на время как на линейный процесс, после «фе» новой руной «ур» начинается новый процесс.

Утарк против Футарка

Теория утарка не является общепризнанной. Многие исследователи рун сомневаются в ее ценности. Другие же серьезные исследователи находят ее весьма правдоподобной. Все зависит от того, как относиться к рунам. Теория утарка основывается не на археологических находках, а на соответствиях нордической традиции, нумерологии и магии. До некоторой степени в поддержку этой теории выступает кюльверский камень, обнаруженный на острове Готланд, который является самым старым из обнаруженных рунных камней, содержащим полный рунный ряд. Он начинается с вертикальной линии перед руной «ур» (некоторые ученые считают, что это поврежденная или незаконченная руна «фе»). Последняя руна или зашифрована, или означает знак, который может быть руной «фе». Этот наиболее древний из найденных полных рунных рядов, обнаруженный на могильном камне, может быть оригиналом. Также известно, что код, который превращает утарк в футарк, был широко распространен среди рунных магов.

Часть рун смещалась на одну позицию, чтобы скрыть написанное. Если сместить руны на один шаг назад, то «HEL» превращается в «WBM». Весь ряд мог быть смещен, чтобы неосведомленные люди не могли познать его тайны. В саге об Эгиле Скаллагримссоне говорится о том, как рунный маг Эгиль посещает семью, чья дочь серьезно больна. Под ее кроватью Эгиль находит китовую кость с вырезанными рунами. Живущий неподалеку молодой человек вырезал руны, чтобы завоевать любовь девушки. Однако он вырезал неверные руны и вызвал болезнь. Эгиль стирает руны и вырезает новые, чтобы исцелить девушку. Затем Эгиль говорит:

«Рун не должен резать тот, кто в них не смыслит. В непонятных знаках всякий может сбиться».

Здесь мы узнаем о том, насколько опасным может оказаться неумелое обращение с рунами.

С магической точки зрения интересно, что самый древний рунный ряд обнаружен на острове Готланд и может представлять собой утарк. Руны могли появиться среди готов, чье племенное имя происходит от имени бога Гау-та (Готос, Гот, Гут). «Гаут» значит «бог», это одно из имен Одина. Именно Один получил знание о тайнах рун, и именно от него люди могут получить эти знания. Готы — люди Одина, многие считают, что Готланд — родина готов.

Футарк можно рассматривать как внешнюю, экзотерическую форму рунного ряда. Она начинается с ручного — «фе», за которым идет дикое в виде «ур». Утарк — более темная форма, которая, в соответствии с нордическими мифами, начинается с сил хаоса. С магической точки зрения рунный ряд не только линейный — его можно расположить по кругу. В этом круге 24 руны символизируют 24 часа в сутках и двенадцать знаков зодиака. Если руны расположены по кругу, ряд можно прочесть и как футарк, и как утарк.

В магических операциях использовались не только отдельные руны, но и рунный ряд целиком. Ряд сам по себе обладает магической силой и содержит качества всех отдельных рун. Неудивительно, что широко распространённая магическая формула ALU может подтвердить правильность теории об утарке. Если нумерологически сложить руны, составляющие формулу ($A=3$, $L=20$, $I=1$), то получим 24, число рун в полном ряде. Формула ALU включает в себя полный рунный ряд и является синтезом сил всех 24 рун. Эта формула также интересна и в применении к футарку, где её число составляет 27, 3×9 . Считается, что если магическое число, такое, как девять, повторить трижды, то это увеличивает его силу. Слово «alu» родственно слову «ale» (шведск. «öl») и означает божественное вдохновение и магическую силу.

Старший футарк и утарк делятся на три этта. В футарке этты характеризуются первыми рунами: «фрейр» («фе»), «хагаль» и «тюр». В утарке это последние руны. Есть три способа деления утарка на этты. Можно начать с конца, тогда получится «фрейр» («фе»), «тюр» и «хагаль». Такое разбиение осложняет интерпретацию ряда. Последняя руна этта может характеризовать его, тогда получаем этты Хагаля, Тюра и Фрейра. Можно назвать этты по другим рунам и силам, как в футарке, используя первые руны. Тогда получим этты Ур, Науд и Бьярка. Это три женских этта: Ур/Аудумла, Науд/ Норны и Бьярка/ Фригг или Берхта. Эти этты означают творение, время/смерть и, наконец, воскресение.

Черный дракон

В общих кундалини-дисциплинах практически не известно о том, что у силы кундалини есть противоположность или тень. Кундалини — это жизненная энергия в латентной и концентрированной форме, хранящаяся в нижней чакре. Ее символизирует красный дракон — Le Dragon Rouge. Лишь ища в самых низких и темных областях, можно найти и пробудить ее. В общей кундалини-йоге Пути Правой Руки считается, что в этом процессе низшие энергии сублимируются и трансформируются в нечто высшее. Чем выше поднимается этот огонь, тем глубже опускается его темная противоположность, и Путь Правой Руки пытается обрезать связь с тенью и освободиться от нее. Проблема в том, что, когда тень освобождается, она обретает полностью автономное существование, в котором она будет преследовать и мешать адепту Пути правой руки таким же образом, как и Дьявол, который будет всегда существовать до тех пор, пока существует Бог. Тень тоже станет очень сильной, так как пробуждается ее латентная сила. Когда адепт пробуждает свою божественную силу кундалини, в это же время пробуждается сила тени. Перед началом этого процесса обе силы адепта находятся в спящем и неактивном состоянии. Тень и адепт имеют очень ограниченную силу на этой стадии, но, когда красный дракон активизируется в адепте, тень становится сильнее благодаря силе черного дракона, Le Dragon Noir.

В самых темных частях магии работают не только с кундалини и красным драконом, но и с тенью кундалини и черным драконом. Цель темного адепта – не освободиться от тени, а создать союз с ней, получая из нее силу и знание. Тень несет силу смерти и принадлежит к бесконечности, которая прячется позади жизненных ограничений. Тень является противоположностью по отношению к нормальному сознательному эго и телу света (дух или душа). Тень – это темный двойник. Иногда астральное тело называется двойником, но тень – другой вид двойника, с автономным существованием, в отличие от астрального тела. Астральное тело – это тело света, даже если оно принадлежит к лунной сфере и является формой души, часто используемой в ведовстве и колдовстве. Астральное тело связано с физическим, даже если астральное тело регулярно освобождается от физического. Тень существует в параллельном мире, который мы видим как обычные тени на материальном плане, но который достигается далеко за пределами территории жизни. Латентная сила тени – это черная кундалини. Если красная кундалини называется жизненной силой и жизненной энергией, то черная кундалини – это сила смерти. Обе усиливаются и отделяются, когда адепт пробуждает кундалини и позволяет ей подняться по позвоночнику. Магическое упражнение на темную форму кундалини – медитировать на собственную тень и смотреть, как ее сила поднимается во время пробуждения красной кундалини. Черную кундалини можно увидеть как пламенные тени, поднимающиеся с тенью, а также в виде света, пылающего темными цветами.

В Драгон Руж маг посвящается в мистерии тени и черного дракона и учится управлять ими. Так как черный дракон связан с распадом и смертью, маг должен достичь определенного уровня магической зрелости перед тем, как думать об этой работе. Черный дракон связан с тяжестью творения, которое разрушает жизнь, и с этой силой следует контактировать с осторожностью. На этой стадии маг обнаруживает, что эта сила является корнем жизни. Смерть и распад – это основа жизни, подобно тому, что экскременты можно использовать для удобрения почвы. Черная сила – то же самое, что и клипот, скорлупы бытия, экскременты вселенной. В Драconiанской магии адепта учат, что сила жизни и красный дракон сокрыт глубоко в темных областях и что маг, входя в эти области, может пробудить красного дракона и выйти на божественные уровни. В отличие от определенных аспектов темной каббалы и гностицизма, темные адепты не просто пробуждают и сублимируют силу из низших областей. В высших (или более корректно – в низших) частях темной магии они входят в соглашение с темными силами. Если адепт просто берет жизненную силу из низших областей, огонь со временем угасает и умирает из-за того, что не может подпитываться из Подземного мира и смерти. Входя в соглашение с силами тьмы и черным драконом, красный дракон и красная кундалини всегда будет гореть в цикле бесконечной силы.

Черный дракон и некромантия

Красная кундалини даст силу и жизнь комплексной системе души и духа мага. Кундалини заставляет душу и дух укрепляться в силе, так что маг становится подобен богу. Кундалини делает волю сильной, заставляет ауру сиять от насыщенной энергии. В человеке красная кундалини принадлежит к энергиям праны и астральному телу. Она выживает при смерти физического тела. Черный дракон связан с тенью, которая является персонифицированной смертью. Тень – это отрицание человеческого бытия. Люди бегут от своей тени и своей смерти на протяжении всей жизни, это объясняется нашим инстинктивным страхом темноты. Входя в соглашение со своей тенью, мы входим в соглашение со своей смертью, и тень становится нашим учителем смерти, а значит и жизни. Тень становится нашим союзником и проводником, когда мы умираем. Благодаря укреплению нашего астрального тела, нашей воли и нашего сознания с помощью красного

дракона мы сможем осознанно пройти через измерения смерти. Тень может стать нашим внимательным проводником в этом процессе.

Красный дракон имеет отношение к крови и репродуктивному процессу в нашем теле. Кровь несет жизненную энергию и дух, который в разной степени может протекать сквозь систему личности. При пробуждении красного дракона кровь усиливает этот процесс и переносит человека на уровень высоких вибраций. Человеку доступна божественная сила. Красная сила крови несет разное количество огня, маг может повлиять на это. Сила крови передается через сексуальность. Это объясняет, почему у некоторых воинственных племен в качестве символа использовался красный дракон. Он символизировал передачу жизненной энергии через семью. Силу дракона можно трансформировать, сознательно направляя сексуальность вверх, чтобы переродиться в алхимическом процессе. Это иллюстрируется красным драконом алхимии и змеем кундалини. Вампиризм связан с мистицизмом силы крови и ее связью с сексуальностью.

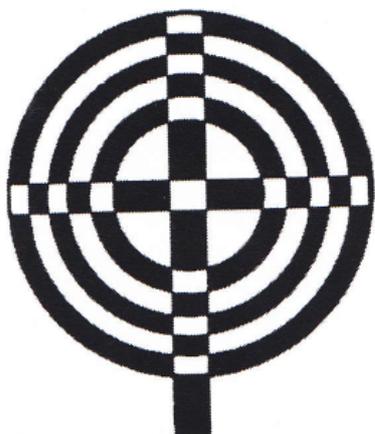
В теле черный дракон связан со скелетом и экскрементами. Скелет – это внутренняя основа физического тела в пространстве. Скелет тоже мистически относится к тени, так как тень поддерживает тело и позволяет ему отбрасывать тень. Когда физическое тело умирает и плоть разлагается, скелет остается. Тень входит обратно в скелет. Сила красного дракона может жить в астральном теле, а дух – после смерти физического тела. Сила черного дракона живет в скелете. Так как скелет продолжает существовать после смерти физического тела, они сливаются с вечностью. Магически, скелет – это ворота или черные дыры к другим измерениям по ту сторону жизни. Они могут открыть ворота к мирам теней и царству смерти. Ветвь магии под названием некромантия исследует измерения по ту сторону жизни, контактируя с тенями мертвых, часто с силами смерти, тенями и существами из антимиров. Вызывая тень и отрицательную сущность покойника, можно прийти в контакт с его положительной сущностью в форме астрального тела. Так как астральное тело существует по законам времени, хотя и на более гибком уровне, чем на физическом плане, астральное тело может преодолеть расстояние, даже если остался скелет. Потом маг не сможет контактировать с положительной сущностью в форме астрального тела. Тень и отрицательная сущность существуют за пределами времени и пространства, и с ними можно всегда взаимодействовать. Однако это очень опасно, сложно и находится за гранью способностей мага.

Экскременты относятся к черному дракону. Они связаны с природной энергией и питательным потоком, который сохраняет человека живым. Перед тем, как экскременты покидают тело, они питают красную кундалини в корневой чакре той же энергией, что питает землю. С увеличением расхода энергии в корневой чакре красный дракон становится сильнее, сжигая экскременты и силу черного дракона. Алхимия намекает о том, что фактически экскременты являются субстанцией, делающей возможным создание эликсира жизни. Это клипотическая тайна, иллюстрирующая симбиоз между высшим и низшим, смертью и жизнью, черным и красным драконом.

NOX- XON

Время и пространство – не абсолютные принципы. Они – конструкции нашего восприятия и рамки для существования на определенных уровнях. На физическом уровне мы ощущаем время и пространство в некотором отношении, связанном с движениями небесных тел и объектов в нашей окружающей среде. Но везде имеются ворота, в которых не действуют законы времени и пространства. Их можно использовать как ворота к другим мирам и уровням восприятия. Они могут вести к астральным мирам, где действуют другие законы времени и пространства. Для времени и

пространства астрального уровня характерны более гибкие и изменчивые принципы, которые сильнее связаны с субъективным опытом. Маг может увидеть сеть, структурирующую время и пространство. Эта сеть – так называемая сеть судьбы, сплетаемая богинями судьбы, часто в форме паучихи, которая плетет нить времени. Темная богиня – это врата за пределы времени и пространства, и через нее маг может освободиться от детерминированных структур судьбы. Сквозь лоно Лилит маг может родиться в состоянии за пределами времени, пространства, причинности и детерминизма. Маг может достичь этого уровня или зоны, называемой ХОН. Эта зона – врата, которые ведут во все направления во времени и пространстве. Так как оно находится за пределами пространства и времени, там можно найти врата к любым мирам и локациям пространства и времени. Учение о зоне ХОН начинается на высших уровнях инициации. Большинство теорий о ХОН невозможно объяснить. ХОН – это магическая локация и состояние ума, которое можно ощутить, но нельзя понять. ХОН связан с мистериями Атлантиды и мифами о прохождении через врата из других миров и времен. Символ, который символизирует зону ХОН, – это Атлантический крест, и этот символ можно использовать как ключ к ХОН вместе со знанием о том, как его использовать. Другой символ ХОН – Clavicula Nox – Ключ NOX. Это символ врат NOX, чрево ночи и темная богиня. NOX – это врата к ХОН, а ХОН – врата ко всем мирам. ХОН – пара-астральная зона, которую можно обнаружить в сфере Солнца. Путь к ХОН идет через астральный мир и лоно богини. Существуют продвинутые путешественники ХОН, путешествующие между мирами и по ту сторону пространство и времени. За одну секунду на физическом уровне они могут пережить исторические ситуации в другом времени и пространстве. Разум, не используемый в этих путешествиях, взорвался бы от этих переживаний и огромного количества информации. Существуют кланы ХОН, которые сотрудничают за пределами ограничений времени и пространства и физического бытия. Внутреннее ядро Ордена Дракона – клан ХОН. Глаза великого Дракона – это и ХОН, и NOX, NOX-ХОН, и ХОН-NOX, формулы мистического ясновидения, обозначающие опыт Дракона. На высших инициациях адепт шаг за шагом получает более глубокое понимание этих самых принципов и феноменов.



Практики

Месяц 6

Продолжайте свои предыдущие упражнения

Обсудите со своим контактным лицом подходящие упражнения и работы, которые проводятся на последней стадии первой части третьего курса. Должны присутствовать рунософские и некромантические работы.