



Добро пожаловать во второй магический курс Драгон Руж.

Надеемся, что к началу второго курса вы внимательно изучили и выполнили магический курс 1. Мы также рекомендовали, чтобы вы прочитали как можно больше рекомендуемых книг из курса 1. Вы должны были также пройти инициацию в 1.0, если не прошли, то вы должны это сделать как можно раньше. Этот курс готовит вас к инициации в 2.0, и, чтобы она стала возможной, вы должны быть посвящены в 1.0. Второй магический курс также разделён на шесть частей, которые вам отправят в шести письмах. Первые пять писем содержат магическую теорию и практику, которые относятся ко второму уровню в Драгон Руж. Последнее письмо содержит инструкции для второй инициации и для короткого эссе, который адепт должен будет написать. Для каждой инициации вы должны быть готовы принять больше ответственности и инициативы в вашем развитии. Ваш контакт с орденом и ваше контактное лицо станет глубже. Система инициаций Драгон Руж, базирующаяся на Драконианской магии, обозначает линии для недогматического и динамического духовного роста.

Второй уровень – сфера Луны

Второй уровень в драконианской магии представлен Луной и особенно её тёмной стороной. Тёмная сторона лунной сферы в каббале называется Гамалиэль. Лилит – это «мать всех демонов и королева ночи», другие тёмные богини, относящиеся к Гамалиэль, это Хель, Хейд, Геката, Кали и Норны. Сфера Луны – это сфера времени и судьбы, и управляющие богини подключены к этим областям. Имя «Кали» также может интерпретироваться как «время», Норны плетут паутину судьбы, а Хель – властительница смерти и, следовательно, жизни тоже. Богини представляют разные фазы Луны, одного из важнейших проявлений времени. На многих уровнях, как физическом, так и метафизическом, они представляют кровь Луны, менструацию. Сфера луны – это также уровень снов, видений, фантазий и галлюцинаций. Это первый из астральных уровней и сфера, через которую работает почти вся магия. Здесь маг может манипулировать снами и видениями и как личным, так и коллективным бессознательным. Здесь можно научиться контролировать свою судьбу и судьбы окружающих. Тёмные богини часто являются как пауки, плетущие паутину судеб, времени и снов. Через магическое развитие маг становится ткачом своей собственной паутины и своих собственных грёз. Это могут быть эротические встречи с тёмной богиней или тесное взаимодействие с подобными силами или аспектами в себе самом. Встреча с богиней и методы инициации в сфере Луны могут отличаться у мужчин и женщин. Сфера подключена к сексуальности и примитивным инстинктам. Здесь борются бессознательные желания и инстинкты, возникающие как страхи, и может возникнуть губительное и разрушительное влияние «низшего Я». Это также уровень, где восприятие часто меняется и имеет характер галлюцинаций. Они становятся ещё глубже, когда продолжается посвящение. Это может сначала напугать, пока не

умеешь контролировать своего астрального двойника, иногда такое случается, когда отпускаешь контроль физического тела и его ограничения. Лунная сфера там, где объективный мир встречается с субъективным. Это уровень между наблюдателем и наблюдаемым, что символизируется солнечной сферой (Тиферет / Тагирион) и земной сферой (Лилит / Малкут).

Здесь можно найти сознательные и бессознательные фантазии, концепции, мысли и чувства. Магия лунной сферы – это в основном ведовство. Поэтому во втором курсе будут проходить основы ведовства. Мы также изучим такие темы, как сексуальная магия, астральные путешествия, сны, демонология и другие важные темы, соответствующие второму уровню на пути драконианской магии.

Развитие на Древе Жизни

В обычной каббале адепт восходит по Древу Жизни, чтобы восстановить первоначальный порядок Божьего творения. В Клипотической каббале адепт вместо этого идёт вверх (или вниз) по древу Знания. Это второе из двух деревьев в Саду Эдема, упомянутом в Бытии. Древо Жизни представляет различные уровни манифестации порядка. Древо Знания представляет уровни рассоздания и хаоса, и иногда его называют «Древо Смерти». Древо Жизни – так называемые правые эманации, создавшие этот мир или концепцию мира. Древо Знания – левые эманации, разрушающие настоящее. Маг начинает процесс разрушения, чтобы преобразовать мир во что-то новое, в момент, когда он или она ест плод познания. Древо Знания и Древо Жизни – отражения друг друга, и рост идёт параллельно на обоих деревьях. Уникально то, что на драконианском пути маг работает с обоими деревьями в объединяющем действии.

Много тёмных магических систем сфокусированы только на деструктивных силах левых эманаций, без осознания влияния на Древе Жизни. Это тем более верно для практикующих белую магию, которые, пытаясь восстановить порядок Древа Жизни, часто высвобождают деструктивные энергии. Если вы ищете добро, вы в конечном итоге найдёте зло. Если вы пытаетесь создать хаос, вы лишь поможете созданию порядка. В драконианском пути маг ест плод знания, который предлагает Змей. Восхождение по Древу Знания приходит через разрушение существующего порядка с его ограничениями. Поэтому тёмный маг идёт Путём левой руки. Драконианский маг уникален, потому что он /она сознательно контролирует отражение Пути правой руки. На каждом уровне рассоздания, которые проходит маг, создаётся что-то новое. Маг разрушает с помощью левых эманаций и создаёт с помощью правых эманаций. На драконианском пути маг самостоятельно начинает творить, и из твари становится творцом. Это тотальный бунт против Бога, богов и существующего порядка, который символизируют мифы о потопе, падении ангелов, похищении огня у богов Прометеем и другие мифы со всего мира. Маг начинает алхимический путь восхождения от уровня раба, познавая законы и ограничения творения. Через достижение личной силы, внутреннего огня / Дракона маг разрывает пути и его / её существование достигает божественности.

Одиннадцать уровней и четыре сферы

Постепенная инициация мага проходит через одиннадцать фаз в четырёх мирах. Это иллюстрируется символом Древа жизни/смерти. Четыре мира – это то, что в драконианской традиции называют земной сферой, лунной сферой, солнечной сферой и звёздной сферой. Земная сфера – это внешний, объективный материальный мир, воспринимаемый ощущениями ми. Лунная сфера – это уровень восприятия, в котором находятся наши мысли, чувства, концепции и мечты. Солнечная сфера – это субъект, земная сфера – объект, а лунная сфера – это отражения, по которым субъект воспринимает объект, картины, которые наблюдатель делает из предмета наблюдений. Звёздная сфера – это трансцендентальный проблеск божественного, сокрытый в человеке бог, которого можно достичь через преодоление себя. Это зрачок в глазу наблюдателя, мистическое небытие, которое есть центр всего сущего. Четыре мира соотносятся с материальным, астральным, ментальным и божественным (казуальным или духовным) планами. Первая инициация мага даёт ориентировку в основах магии, чтобы получить карту и найти врата. Врата – это пещера Лилит, которая разбивает материальный объективный мир и ведёт в мир концепций на астральном уровне. Вторая инициация, которая является целью этого курса, касается основ управления принципами на астральных уровнях. Астральный план – это уровень, на котором имеют место магические операции инициаций 3.0 и 4.0. При инициации 5.0 маг входит в ментальный уровень и солнечную сферу.

Не вдаваясь в детали, процесс инициации может быть описан следующими путями и каббалистическими сферами. На земном плане (Малкут / Лилит 1.0) адепт магии начинает контакт с оккультным. На астральном плане он проходит через бессознательное (Йесод / Гамалиэль 2.0), мысли (Ход / Самаэль 3.0) и чувства (Нецах / А'араб зарак 4.0). На ментальном плане маг объединяется со своим целостным и «высшим Я» (Тиферет / Тагирион 5.0) и его понимает двойственность и функции (Гебура / Голахаб 6.0 Хесед / Га'агшебла). Через глубокое понимание и знание своего Я и его функций маг может разорвать ограничения и достичь безграничной силы. Это имеет место на божественном уровне, когда третий глаз (глаз Шивы-Люцифера-Одина) открывается и взирает на бесконечные тёмные тайны (Бина / Сатаризель 8.0) и видит и выражает свою собственную истину (Хокма / Гагизель 9.0). Здесь изъясняется слово мага, анти-логос или отрицающее слово Пути левой руки. Маг теперь сам стал богом или достиг единения с Богом, в зависимости от того, какой путь он выбрал (Кетер / Таумизель 10.0). Для белого мага это конец. Отдельное «Я» уничтожается, и душа становится единой с Богом и достигает блаженства в Нирване. Для тёмного мага это только начало. Здесь можно творить по-настоящему. Работу можно начать на уровне 11.0, который является последним, но также и первым. Здесь лежат мистерии двойственного бога и черных дыр во Вселенную В.

Драгон Руж даёт инициации только в первые четыре степени, после чего посвящает в Орден Дракона. Инициация на божественные планы не может быть здесь описана. Вкратце можно сказать, что эти инициации проводятся внутренним «Змеем» и что три клипотических уровня заканчивают предсказание Змея на Древе Знания (Бытие 3,5): «но Бог (Кетер) знает, что когда вы будете есть от него (Древо Знания «Илан Хизон»), ваши глаза откроются (Сатаризель), и вы станете подобны Богу (Таумизель) и познаете добро и зло (Гагизель).

Символический язык и парадоксы

Нужно понять, что все символы, концепции и мифологические картины в магии используются всего лишь как символы, концепции и картины. Многие неискушённые верят, что карты магических миров (Древо Жизни / Смерти и т.д.) – это магическая реальность. Это не так. Нет ограниченной площади, названной Гамалиэль. Всё существующее не делится согласно схемам Сефирот / Клипот. Это рабочие карты, нужные магу, чтобы было легче познать неизвестное. Обычная карта материального места – не то же самое, что и само место. Это упрощение, которое не представляет фактическую площадь в реальности. Но, тем не менее, карта нужна для ориентировки, это полезный инструмент. И карта выглядит по-разному для каждого, кто её читает. Карта для автомобилистов или карта для ориентирования на местности одну и ту же площадь показывают по-разному. Так же и с магическими картами. Многие ничего не значащие доводы, содержащиеся в магической системе, могут быть верными или ошибочными, и следует всего лишь помнить, что система не тождественна реальности. К сожалению, многие современные маги подчёркивают свободу от систем и традиций. Это, как правило, ещё хуже. Они не могут найти свой путь и вскоре потеряются в лабиринтах магии. Другой феномен заключается в том, что внимательный адепт может столкнуться с множеством парадоксов и противоречий, которые можно обнаружить при изучении магии. Теории могут дать намёк на реальность и никогда не дают её полного описания. Отображение трёхмерного мира в двух измерениях (например, карты нашей планеты) гораздо проще, чем рисование и описание оккультных измерений. Это похоже на попытку объяснить цвета слепому от рождения. Кто-то пытается описать это символами, например, «красный – это тепло». Так и создаются изображения и символы магии. Через символы и концепции нашего мира мы описываем другие миры. Избежать парадоксов невозможно. Все попытки создать устойчивые и непротиворечивые системы реальности в конечном итоге не показывают вообще ничего. Парадоксы необходимы в магии. Противоречия нужны, чтобы создать понимание реальности вне концепций. В инициации Самаэль 3.0 вы должны узнать больше о «магии противоречий» и о том, как выражается анти-интеллектуализм и «контролируемое безумие». Существуют две крайности, которых нужно избегать при интерпретации магических текстов. Первая – фундаменталистское, буквальное прочтение. Религиозные люди часто неверно истолковывают символы как существующую реальность. Они верят, что Дьявол – это злой монстр с рогами и хвостом, или что магические миры точно описывают реальность. Другая крайность – это когда магические символы редуцируются до повседневной психологии. Мифы о Лилит интерпретируют как материнские комплексы, а Бога – как проекцию властного отца и т.д. Символы магии могут плодотворно использоваться для религиозных и психологических целей, но изучающие магию должны их использовать для магических целей.

Антиномианизм

Вещь, характерная для всех систем Пути левой руки – это антиномианизм. Это слово обозначает «против закона» что, конечно, не означает юридические законы. Магический антиномианизм ломает культурные и религиозные традиции. Часто он характеризуется как преступление против обычного и традиционного.

Ломка традиций даёт свободу для создания собственных традиций, обычаев и правил в соответствии с магическим развитием. Ломка правил, привычек и традиций также освобождает психическую энергию. Энергия, которая концентрировалась на привычках, теперь концентрируется на магической работе и других жизненных аспектах. Это изменение может столкнуть человека с некоторой временной тревогой, из-за которой так много людей избегают этого. Но маг использует ломку традиций, чтобы перенести энергию с неважных дел на важные. Так и вытаскивается Чёрный Бриллиант. Маг видит насквозь, осознаёт и разрывает бессмысленные традиции, правила и привычки. Он или она фокусируют всю энергию, которая была неподконтрольна, на магическое развитие.

Чтобы пойти глубже, нужно идти против течения. Идя против создания, правых эманаций, маг добывает энергию, спрятанную на каждом уровне эманаций. Таков механизм скрывают Клипот. На каждый закон создания есть свой анти-закон. Тёмные маги часто ритуализируют магический антиномианизм.

Например, церемония 5М в Тантризме. В ней участники нарушают пять табу. Чёрная месса в сатанизме – другой известный пример. Переворачивается крест и читаются наоборот слова мессы. Красные секты Вуду и *sabrit thomazos* известны нарушением всех традиций. В Вамачара-йоге есть система под названием Випарита карани, в которой практик борется со своими чувствами, чтобы пробудить внутреннюю силу. Это ритуализованная в необычной и экстремальной форме церемония 5М, где пять «М» означают «меха» - урину, «мамса» - человеческое мясо, «мала» - экскременты, «медха» - кровь (часто менструальную) и «механа» - сперму. Эти пять «М» поглощают, веря, что это один из самых сильных ритуалов.

Обычно антиномианизм – это только практика на ментальном плане. Она означает ломку психологических запретов для высвобождения психической энергии. На разных уровнях Клипот можно столкнуться с разными антиномианистическими принципами. На Гамалиэль сталкиваются со скрытыми фантазиями, желаниями и сексуальными табу. Магический антиномианизм – это сложный и опасный метод, в котором легко потерять себя. Чтобы ломать традиции и законы, требуется огромная внутренняя мораль и дисциплина. Иначе можно стать жертвой своей личной анархии. Чтобы начать работу, требуется личный магический наставник в качестве гида.

Сны и астральные путешествия

Астральные путешествия – один из центральных феноменов оккультизма. Во втором курсе мы глубже рассмотрим эту тему. Существует множество интересных книг по астральным путешествиям, астральному и внетеленному опыту. Книги Монро и Ингелы Коул рекомендованы так же, как и Учебник по астральной проекции Дж.Х. Бреннана. Часто встречается кривое понимание астрального плана. Некоторые группы белых магов отрещиваются от него, как от чёрной магии, а некоторые группы тёмных магов – как от белой магии. Конечно, астральные путешествия не имеют ничего против как чёрной, так и белой магии. В эти уровни можно войти, используя определённые методы. Почти вся магия действует через астральный план или прямо на нём. Каждый маг должен изучить астральные миры. Каждый, кто с этим не согласен, делает это в силу недостатка знаний или потому что не смог войти даже на первый экстраординарный уровень. Хотя есть люди, которые часто и подолгу задерживаются в астрале, чтобы убежать от повседневных проблем. Они заходят в астральный план на личном и очень расплывчатом уровне, что соотносится со снами наяву. Даже если кто-то фантазирует или мечтает на астральном уровне, это не значит, что астральный план – это мир фантазий. Серьёзное понимание объективных астральных миров – очень трудная и необходимая дисциплина.

Астральный мир – это мир между объективным и субъективным, и там можно найти все сны, концепции и фантазии. Это не означает, что астральный план – это в некотором роде мир неясных фантазий. Астральные опыты могут быть более ясными и интенсивными, чем мы ощущаем на материальном плане. С одной стороны, астральные миры могут выглядеть как объективные сферы, которые может посещать множество людей в одно и то же время, что можно проверить экспериментально. Астральный план – это уровень, сформировавший объективный физический план. Все изменения на этом плане могут быть там найдены. Что такое фантазии, сны и галлюцинации, мы можем пережить на астральном плане как реальность. Астральный уровень – это граница между жизнью и смертью. Когда физическое тело и эго человека умирает, он находит себя на астральном плане, где сталкивается с осознаваемым и с бессознательным. Тибетская и Египетская

Книга Мёртвых описывает, как можно пройти через это. В итоге умирает даже астральное тело, и «высшее Я» возвращается в солнечную сферу на ментальный план. Отсюда можно переродиться на материальном плане через астральный план. Для большинства людей это несознаваемые и неконтролируемые механизмы. Когда они умирают, они засыпают в тёмной неуверенности. Маг учится контролировать своё «Я» и своё сознание и может через контроль снов даже контролировать себя после смерти.

На астральном плане есть жизнь и смерть, пространство и время, даже если оно отличается по продолжительности от материального. В солнечной сфере нет ни жизни, ни смерти, ни времени, ни пространства. Здесь можно найти только существующее «высшее Я». На материальном плане мы переживаем день и ночь так же, как и жизнь и смерть. В солнечной сфере есть только существование, оно выше дня и ночи / жизни и смерти.

Многие верят, что внетелесные опыты – единственный способ путешествовать по астральному плану. Это самый сложный, но также и самый прямой способ увидеть астральные миры. В магических кругах обычно есть только один или несколько тех, кто практикует астральные путешествия. Остальные развивают другие магические способности: ментальную магию или материальную магию манипулирования и т.д. Но каждый должен научиться контролировать астральные механизмы, через контроль снов или работу с зеркалами или кристальные шары.

Сны находятся между личным бессознательным и астралом. Сознание можно сравнить с айсбергом в океане. Над поверхностью воды видно личное сознание, а под водой – личное бессознательное. Море – это коллективное бессознательное (термин заимствован у К.Г. Юнга). «Я» может путешествовать между этими уровнями. Море такое же, как астрал. В шаманизме различают большие и малые сны.

Малые сны находятся в личном бессознательном и относятся к мирским удовольствиям и проблемам, они часто бывают приземлёнными и спутанными. Большие сны – коллективный или астральный план. Они чистые и наполнены символами. Мы видим сны не только ночью, мы видим их всё время, даже когда проснулись. Через управление снами мы управляем своим сознанием и восприятием.

Маг 2.0

На более высоких уровнях вы будете посвящены в большую ответственность, чем вы будете иметь и больше, чем от вас ожидается. Для дальнейшего развития вы должны совершенствовать способности: концентрация воли, дисциплина, открытость, терпение, ответственность и быть готовыми к жертве. Вы должны быть активными и заинтересованными в развитии ордена по пути, который вам больше подходит. Вы должны помогать другим, как помогали вам. Вы должны быть открытым и уважать своих братьев и сестёр по ордену. Эти основы – ваш шанс получить динамичное и мощное развитие на драконианском пути.
NO DRAKON NO MEGAS!

Индивидуализм в оккультизме

Саморазвитие или самоутверждение?

Одно из наиболее модных слов в наше время – это индивидуализм. Все мы индивидуалисты и ставим личность во главу угла. Все фокусируются на себе и создают коллектив, который может помочь индивиду помочь себе. Часто освобождающий индивида от небольших, а иногда и больших денег. В оккультизме развитие адепта всегда находится в центре, и это выглядит, как наиболее очевидная форма индивидуализма. Но

здесь ловушки. Термин индивидуализм так часто используется, что ему не хватает реального смысла. В сатанинских кругах последователей ЛаВея проповедуется наиболее крайняя форма индивидуализма: «Мы – личности! Конечно, это разумная реакция на столетия христианского угнетения». Но здесь мы можем найти наиболее наивный взгляд на индивидуализм, спрятанный под этими прокламациями о правах личности. И они сейчас реально опасны для развития личности. Самоутверждение и ор во всю глотку об индивидуализме вряд ли то же, что и плодотворное развитие личности.

Чёрную и белую магию часто разделяют на основе того, что чёрная магия сосредотачивается вокруг эго, а белая магия альтруистична и основана на помощи другим. Реальность за этими верованиями оказывается несколько другой. Самоназванные белые маги должны в любом случае быть менее эгоистичными, чем так называемые чёрные маги, но это не так очевидно. Или что они должны хотя бы пытаться такими быть. Чтобы называть себя белым магом, незгоистичный маг должен быть наполнен любовью и сочувствием, а не заниматься самооправданием.

В оккультизме самооправдание – это всегда одно из самых больших ограничений для развития. Каждый, кто хочет быть «мастером», в то же время ничего не изучает. Каждый хочет быть лидером, организация разваливается, и никто ничего не получает.

Если кто-то хочет получить магическое развитие, он должен для начала принять правила магического развития. Индивид должен в первую очередь принести в жертву себя, чтобы обрести себя. Если он не хочет следовать разумным правилам магического сообщества, он будет рабом неразумных правил большой массы людей. Многие оккультисты-«фрилансеры» думают, что их магическое развитие лучше идёт вне рамок магического сообщества. Часто это показывает, что они обманывают себя и на самом деле боятся общественных рамок. Свободные личности выбирают группу и работают с преданностью и самоотдачей внутри группы. Таким образом, личность достигает совершенства в соответствии со своими мечтами и взглядами.

Порядок и Хаос на Пути левой руки

Во всех обществах во все времена человек создавал правила и традиции, касающиеся жизни в обществе, как мы видим мир, себя и других людей. Идеальные принципы того, как мы должны действовать, были целью всех человеческих действий. В религиозном окружении эти идеальные принципы приписывают божественному. Все эти правила и законы, которые создал человек, утонули в бессознательном, и человек живёт в соответствии с ними, как если бы они были законами природы. Один из компонентов Пути левой руки – это антиномианизм, где все законы и правила систематически нарушаются, чтобы делать их сознательно и не следовать им слепо. Означает ли это, что Путь левой руки – анархичный и криминальный путь без законов и идеалов? Многие незрелые подростки-сатанисты неверно интерпретируют антиномианизм Пути левой руки именно так. Это неверная интерпретация и по меньшей мере очень саморазрушительный взгляд.

Путь левой руки ведёт личность к Хаосу и Дракону. Это состояние без законов и ограничений человеческого разума. В хаосе нет законов, нет пределов и ограничений. Человек немедленно был бы уничтожен, если бы попал прямо в Хаос. Человечество определяет своё собственное существование с помощью лимитов и ограничений. Если бы они исчезли, человек бы тоже исчез. Маг на Пути левой руки работает с этим состоянием абсолютной свободы. Чтобы избежать уничтожения, маг должен создать мощную внутреннюю структуру. Через осознание огромной бессознательной структуры маг может освободиться от неё. Не следует интерпретировать это как асоциальность или

социопатию. Это должны быть только границы возможностей мага. Не стоит забывать, что процесс магии или алхимии не обязательно раскрывать в обычной, внешней жизни.

Парадокс в том, что Хаос включает в себя порядок. В отличие от законов космоса, который ограничивает с помощью контролирующих законов. Порядок в Хаосе больше похож на порядок в организме и не похож на механизм. Хаос – это вечная динамика и вечное движение, работающая по закономерностям. Это показано на фрактальных формах. Эти закономерности – порядок в Хаосе. Порядок Космоса следует статическим структурам. Здесь показана разница между Пути правой и левой руки. Путь правой руки добивается восстановления порядка Космоса, и через это человек войдёт в статичное вечное состояние (которое символизирует Сад Эдема), управляющееся космическими законами. Путь левой руки стремится разрушить Космос, и через это человек может достичь динамического вечного и божественного состояния, свободного для следования своей истинной воле. Чтобы достичь Хаоса – Дракона – требуется огромная внутренняя сила. Когда кто-то выбирает разрушение внешних и бессмысленных правил, он должен создать внутренние осмысленные правила. Чтобы быть готовым для работы с силами Хаоса, нужно иметь очень сильную внутреннюю структуру. Если её нет, есть риск быть съеденным Драконом.

Символ Драгон Руж – алхимический ключ

Символ Драгон Руж был создан внутренним кругом и был оформлен художником и магом Йоханом Лильмарком. Символ обозначает прогресс духовного развития, которого достигает маг. Наиболее заметен дракон и его глаз. Глаз отображает начало и конец алхимической трансформации. Это лоно Лилит и глаз Люцифера; врата на другую сторону и к просвещению. В Тантре этот символизм больше известен как Шива и Шакти (Лилит-Люцифер), где Шакти – сила, открывающая глаз Шивы, так что уничтожается майя, космическая иллюзия. Глаз Шивы – то же самое, что и третий глаза Аджна-чakra.

Шакти – это кундалини (сила дракона) и Кали. В глазу есть символ Кали, круг с треугольником, внутри которого находится точка, и который повёрнут углом книзу. Это также знак тьмы и тайн, в которых отражён смысл, открывающийся при открытии глаза. В Тантре есть символ вамачары (Пути левой руки). В мистериях Дагона глаз – это изображение Сириуса, мифического дома древней расы, научившей первых людей использованию магии. В Библии они обозначают Змея в саду Эдема, который предложил людям плод познания, благодаря чему их глаза открылись и они стали подобны Богу. Падшие ангелы Еноха и Древние из Некрономикона – другие примеры той же мифо-исторической легенды. В тифонианской алхимии Сет-Тифон (египетский и герметический бог-дракон) отражает тайны глаза и вход и восхождение Хепера из Подземного мира в божественный мир всевидящим. В старо-норвежской традиции это Один, символизирующий инициатический процесс прозрения. Он входит и поднимается из девяти миров, и его отданный в жертву глаз в колодце Мимира изображается в новом символе Драгон Руж.

Дракон символически обозначает кундалини или врил, внутреннюю или внешнюю силу. Два крыла означают, что сила растёт. Они также описывают дуалистические силы бытия. Это двойной топор, молот Тора и символ Тау и Таумизель, конец (врата нового начала) и тёмные боги-близнецы. Дракон повёрнут на запад, который показывает связь с Путём левой руки. Движение Дракона включает два s-движения, когда одно спрятано сзади (или внутри) глаза. Движения – это двойные энергии Дракона, называемые Ида и Пингала. Это также и сила просвещения на стороне тьмы и стороне света, солнца и чёрного солнца.

Для драконианских магов новый символ драгон Руж – это карта, показывающая алхимическую трансформацию. Через прохождение через врата (утробу Лилит-Шакти-Хель) и постижение неизвестного маг найдёт силу (Дракона), которая ведёт к просвещению (глаз Люцифера-Шивы-Одина). Дракон и глаз – символы одинаковых принципов, слово «дракон» пошло от греческого слова, означающего «видеть». Дракон – это сила, делающая возможным прозрение. Новый символ Драгон Руж содержит много других аспектов, которые будут представлены при инициациях.

В соответствии с учениями врил и фен шуй, использование дракона как символ и его ношение приносит удачу.

Драконианские афоризмы

- Дракон – это крылатый змей. Дракон объединяет змея и орла, что наверху, то и внизу.
- Дракон – это четыре элемента. Крылья – это Воздух. Тело рептилии – это Земля. Чешуя – это Вода и огненное дыхание – это Огонь. Таким образом, Дракон – это пятый элемент - Дух.
- Дракон – это форма Уробороса, змея, кусающего собственный хвост. Дракон – это начало конца и конец начала. Дракон находится между добром и злом, ночью и днём, женским и мужским, плюсом и минусом.
- Дракон – символ пути Дао, и путь есть цель. Дракон – это динамическая бесконечность.
- Тьма – это неизвестное, то, что подавляется сознанием. Во тьме спрятаны сокровища души.
- Если мы светим свечой, появляется тень. Чем больше мы боремся за свет, тем большая тень вырастет позади нас.
- Во тьме мы можем найти страх. Через столкновение с тьмой мы сталкиваемся со страхами и можем освободиться от них. Если мы избегаем тьмы, наш страх темноты возрастает.
- Цель Драгон Руж - баланс между тьмой и светом, созиданием и разрушением.

Рекомендованная литература

Так как Драгон Руж – практическая магическая организация, очень важно, чтобы ученики ордена также хорошо обучались теории. Без теории практическая работа пуста и запутанна. Драгон Руж поощряет изучение магической теории, но важно не стать слишком теоретиками и не путать теории с реальностью. На уровне 2.0 вам нужно прочесть определённые книги, например, «Liber Null» и «Психонавт» Питера Кэрролла, «Магика Маат» Немы, «Танцы с Драконами» Д.Дж. Конвей и, конечно, книги Карлоса Кастанеды (особенно «Путешествие в Икстлан» и «Сказки о силе»). Ученики также должны изучать Ницше, К.Г. Юнга и Алистера Кроули. Следующие книги рекомендованы к прочтению в течение этого курса:

«Полёт без метлы», Д. Дж. Конвей

«Символы», Дж.К. Купер, а также его книга «Даосизм», потому что Даосизм – драконианский путь. Символ Дао – Дракон.

«Как овладеть искусством ведовства», Пол Хадсон

«Маски беспорядка», Нигел Джексон

«Экстаз через Тантру», Джон Мамфорд

«Тёмная богиня», Марсия Старк и Гиэнна Штерн

«Великая книга Тантры», Индра Синха

«Секреты сексуальной магии», Frater U.D.

Также рекомендуется, чтобы ученики начали собирать старые гримуары Гозтии (Лемегетон, Малые ключи Соломона), Ключ Соломона, Священная магия Абрамелина и другие книги чёрных искусств. В них есть историческая и практическая ценность для магии. Мы также рекомендуем нашим ученикам начать читать философов: Платона, Гераклита, Гегеля, Шопенгауэра и Хайдеггера.

Практики

В первый месяц вы должны посвятить глубоким медитациям и астральным проекциям в поисках знаний. Это приведёт силу дракона на астральный уровень и даст магический доступ к силе и мудрости этих уровней.

Неделя 1-2

- Медитируйте над значениями афоризмов Драгон Руж. Посвятите этому хотя бы три вечера в неделю, вглядываясь в пламя красной свечи. Выбирайте один афоризм каждый вечер и записывайте три собственные мысли, относящиеся к каждому афоризму.
- Делайте медитацию кундалини каждое утро, стоя. Используйте энергию для усиления своей активности в течение дня. Запишите результаты. Сознавайте свою энергию и то, как она растёт каждый день, делая ваши ежедневные занятия проще и активнее.
- Делайте медитацию кундалини, когда ложитесь спать ночью. Используйте энергию, чтобы сны стали осознанными.
- Осуществите, насколько можете, наилучшее применение энергии дракона для конкретных дел. Можете ли вы распространять драконианский поток через тексты, которые вы пишете, музыку, картины или дела? Вся энергия, которую вы пробуждаете, должна быть направлена на действия во внешнем мире. Вы можете это использовать и в Драгон Руж. Сообщите свои идеи и воплотите свои мысли и мечты в реальность.

Неделя 3-4

- Почитайте мифы о Драконе в мифологических энциклопедиях, художественной и исторической литературе. Медитируйте и размышляйте над скрытым символизмом в мифах Дракона. Запишите ваши мысли. Нарисуйте Дракона или драконов и создайте символы энергии дракона. Не позволяйте себе останавливаться из-за отсутствия фантазии или таланта. Если вы музыкант, можете создать музыку, изображающую восхождение силы дракона или встречу с принципом Хаоса – Драконом.
- Медитируйте на символ Драгон Руж в трёх различных ситуациях. Когда глаза открыты и когда они закрыты. Попробуйте заставить символ возникнуть на вашей сетчатке, так, чтобы его видеть внутренним зрением.
- Создайте картину или статую Дракона. Она может быть из камня, дерева, глины или других материалов. Вы можете также купить статую дракона в магазине и самостоятельно раскрасить. Поместите своего Дракона на алтарь и активизируйте с помощью смазывания мускусом (и потом – несколькими каплями своей крови). Затем позвольте ему купаться в лунном свете одну ночь и в солнечном свете один день. Когда «Дракон» будет готов, вы должны будете провести Церемонию Дракона три ночи подряд.



Это второе письмо магического курса Драгон Руж 2.0 будет посвящено введению в магию, связанную со вторым инициатическим уровнем. В числе прочего это письмо включает и другие вещи: главу об астральной магии, введение в теорию К.Г. Юнга и список символов в сновидениях. Также представлены три базовые концепции драконианской магии и пять элементарных принципов. Они должны быть темой ваших медитаций и размышлений. Они основаны на древних учениях западных и восточных философов. Эти учения включены в драконианскую философию. Если вы знакомы с философией, некоторые принципы уже могут быть вам близки. В целом, драконианская философия связана с идеями пресократиков, таких как Гераклит, древней мудрости Лао-цзы в Даосизме и пост-христианскими (или западными нехристианскими) философами, такими как Ницше. Но драконианская философия – это карта для экспериментов с главной целью бытия, инструмент, который может принести магу магический опыт и силу скорее, чем если пытаться искать теоретически верное объяснение модели реальности. Поэтому драконианская философия покоится на эволюционных и инициатических системах, таких, как алхимия. Пять элементарных принципов проще в широкой перспективе, чем взятые как основа. Каждый из них отражает один из пяти элементов (земля, огонь, воздух, вода и эфир). Первое задание в этой части – соотнести принципы по отношению к элементам и элементы по отношению к (Клипотической) Каббалистической системе.

На втором драконианском уровне маг исследует сны и астральный план. Это включает теоретическое понимание этого уровня, и психология К.Г. Юнга может хорошо помочь разобраться. Но это также означает, что маг должен работать с практической астральной магией и погружаться в свои сны. В предыдущем магическом курсе 1.0 некоторые упражнения приходили в каждом письме, во втором курсе будут более глубокие упражнения по достижению астральной памяти и астрального зрения.

Астральная память

Когда сила дракона пробуждается и переходит на второй уровень – Свадхистана-чакра – начинается переход на другую сторону. Переход становится полным и окончательным, если переместиться за пределы себя через последний уровень – Коронную чакру. На втором уровне, за который отвечает Йесод / Гамалиэль в каббале, начинается восприятие импульсов с другой стороны и из астрального плана. Это импульсы из миров, о которых раньше было неизвестно и которые блокировались сознанием. Эти импульсы по большей части имеют эмоциональную природу с корнями в неосознанную сексуальность. Сначала на уровне Манипуры (относится к низшей части Тиферет / Тагирион) появляются воспоминания бессознательных астральных путешествий. Но какой-то аспект этих воспоминаний возникает на уровне Свадхистаны. Здесь начинается раскопка астрального хранилища воспоминаний. В результате достигается состояние, похожее на дежа-вю с местами, людьми, событиями, которые раньше никогда фактически не происходили.

Иногда дежа-вю – случай, пережитый на астральном плане, и поэтому похожие чувства возникают и в реальной ситуации.

Астральное зрение

Способность видеть астральные феномены находясь в физическом теле называется астральным зрением. Астральное зрение – одна из главных техник приближения к другой стороне. Через видения астральных миров маг может получить энергию, знания или вдохновение. Также можно установить разные формы общения с астральными сущностями. Слова ясновидение и астральное зрение часто используются для обозначения одинаковых вещей. Иногда это верно. В скраинге или парапсихологии ясновидение означает видение астральных энергий. Но на глубоком уровне эти слова не являются синонимами. Астральное зрение – способность видеть сны, видения и фантазии. Также можно видеть энергии полей и паттернов, связывающих людей и вещи между собой. Астральные тела и призраки – явления, которые видны астральным зрением. Видение знаков со второго уровня относится к каббалистически-драконианской карте. Над этим планом мы можем найти солнечную сферу – ментальный план и звёздную сферу – божественный план. Ясновидение или ясное зрение в драконианском контексте означает достижение на высшем плане, когда третий глаз открывается, и все иллюзии уничтожаются. Это настоящее ясновидение и настоящее значение слова «дракон» («видеть»). Чтобы научиться достигать этого уровня, маг должен научиться астральному зрению.

Демоны, ангелы и другие, с кем можно столкнуться на астральном плане

Один из главных вопросов, которые задают изучающие магию, звучит так: как реагировать, когда сталкиваешься с существами, населяющими этот уровень. Многие изучающие магию в нашей светской культуре обнаруживают, что очень сложно представить встречу с ангелами и демонами. Более современные ученики с научным подходом могут заметить, что встречи с эльфами и призраками совершенно абсурдны. Этот скептицизм раскрывает тотальное непонимание астрального плана и методов, с помощью которых драконианские маги работают с этим планом. Астральный план – уровень концепций и восприятия. Здесь маг сталкивается с концепциями, которые характеризуют как его, так и общество и целый мир. Маг сначала должен пройти уровень, где сталкиваются субъективные концепции. Светские ученики могут столкнуться с начальником или налоговым инспектором вместо Дьявола. Но позже маги входят в пространство коллективных понятий и встречаются с архетипами (часто похожими на то, что имел в виду К.Г. Юнг) и экзистенциально-религиозными сущностями, такими как Бог и ангелы или демоны. Вызывая эти силы, маг перемещает из бессознательного в сознание. Вызов демонов, один из видов астральной магии, является древним методом воплощения бессознательных персонифицированных сил. Вопрос, существуют ли все эти демоны, духи и налоговые инспекторы на самом деле, остаётся без ответа. Некоторые воспринимают их как порождения разума, другие верят, что они объективно существуют. Оба взгляда могут быть верны. В любом случае, эти силы встретятся магу, если он не контролируется ещё более мощными силами.

Драгон Руж Visio, vires, actio

*Видение, сила, действие

Три основных понятия драконианской магии

Видение. Маг – визионер, созерцающий бесконечность и пути влияния на свои действия.

Сила. Маг стремится использовать потенциальную силу, сокрытую в человеке и природе.

Действие. Маг преобразует видение в реальность с помощью действия.

Пять элементов драконианских принципов

Всё едино. Уроборос или дракон, кусающий себя за хвост, показывает вечное возвращение и то, что начало – это конец, а конец – это начало, в малом есть великое, а в великом – малое, один – это всё и всё едино. Что наверху, то и внизу.

Всё есть сила. Вселенная – это сила в различных формах. Сила – это движение. Сила показывает себя через семь лучей или уровней вибрации, которая представлена семью цветами спектра. Дракон – это сила, и когда Дракон появляется с семью головами, они представляют семь лучей.

Всё возможно. Все ограничения иллюзорны. Только видения и сила человека создают границы. Следование своей истинной воле – единственный закон. Человек способен стать творцом самого себя.

Всё течёт. Реальность постоянно меняется. Порядок – иллюзия. Через движения и действия человек получает жизнь и силу творить свою жизнь. Стагнация ведёт к упадку. Покоиться в руках Дракона – значит следовать потоку силы.

Всё существует. Ничего не существует. Реальность – вопрос времени и восприятия. Нигилизм – это выражение, показывающее недостаток энергии. Существует значение, если существует энергия. Всё может быть истиной и становится истиной, фокусируясь на правильном взгляде с помощью правильной силы и правильного действия к правильной цели.

Эзотерические комментарии для трёх понятий драконианской магии

1. **Видение.** Слово «дракон» пришло из греческого глагола, означающего «видеть». Слово также означает «мелькнуть». Драконианская магия – это магия ясновидения. Большинство людей живёт в стеклянном шаре, который затуманен ими же. Через туман они могут видеть только контурные линии мира снаружи. Туман отражает их образ себя, и они интерпретируют внешний мир через своё отражение. Они пойманы в «пузырь собственного восприятия». Человек получает информацию о другой стороне только после фильтрации через себя. Когда мы получаем интеллектуальные знания, они фильтруются через ряд категорий, создающихся нашим пониманием. Три главных категории, через которые мы понимаем мир, это время, пространство и причинность (причина и следствие). Категории создают нашу вселенную. Картина, которую мы получаем через наш разум и категории, мы называем космосом, порядком и светлой стороной. Идеальное состояние совершенного логического и интеллектуального понимания в системе категорий – это то, что в мистицизме и религии приписывают миру богов. Мир снаружи стеклянного шара – это то, что называют Хаосом и неизвестным. Это «тёмная сторона». Это также «другая сторона» или «другое» по отношению к человеку,

который внутри стеклянного шара является точкой отсчёта для собственного понимания «один», «единственный» или «первый». Эти понятия обычно относят к Богу. Бог или боги – идеальные образы себя как одного мира, того, как хотелось бы видеть себя и каким хотелось бы видеть реальность в зеркальном отражении. Другое или Тьма – это неизвестное снаружи. На него человек проецирует страх того, что за его пределами. Драконианский путь ясновидения очищает шар от тумана, и мир выглядит чистым во всей своей полноте. Драконианский путь также делает трансцендентное снаружи стеклянного шара возможным. Видение мира снаружи – это драконианский принцип: «видеть».

2. **Сила.** Видение мира / миров приносит знания. Знание – сила. Каждая закрытая система (мир внутри шара) имеет ограниченное количество энергии. Подключается энергия и способность к восприятию. Поэтому драконианские пути (Кундалини-йога, Единичестическая инициация, Тифонианская алхимия и т.д.) концентрируются на внутренней энергии усиливающегося восприятия, чтобы достигнуть ясновидения, которое будет способностью получать энергию снаружи. Внутренняя сила называется «внутренним драконом», а внешняя сила называется «внешним драконом». Всё есть сила и энергия в разных уровнях вибраций. Мир внутри шара – стабильная система энергии в связанной форме. Связанная энергия недоступна для человека. Внутри связанной формы есть ядро чистой, свободной и подвижной энергии, подобной лаве в центре Земли. Это та сила, которую маг использует и концентрирует, чтобы сделать трещину в шаре и сделать доступным внешний мир. Во внешнем мире бесконечное количество силы пока недоступно магу. Маг использует внутреннюю силу, чтобы научиться видеть внешнюю силу. Видение требует огромной силы, и видение даёт огромную силу.
3. **Действие.** Третий принцип драконианской магии – необходимое следствие и результат видения и силы: действие. Магия - это наука и искусство производить действия, внешние и внутренние, чтобы воплотить видение в реальность. Если маг в поиске видения и увеличения силы не производит конкретные действия, он сгорит. Действия – это необходимый канал для силы, чтобы маг достиг видения «другой стороны». Действие – это выражение магии. С помощью силы действия маг может делать видения реальными.

Астральный план

С приходом современной науки традиционные религии устарели. Всё меньше людей чувствуют, что церковь способна отвечать на важные вопросы. Но науке тоже не хватает возможности дать хоть сколько-нибудь реальный ответ. Это объясняет, почему оккультизм распространён на пути индустриализма и в постиндустриальных сообществах. Оккультизм даёт возможность искать ответы к тайнам собственной жизни. Для многих людей достаточно изучить только поверхность оккультизма по популярной литературе и журналам. Но другие погружаются в сокрытые миры, чтобы увидеть истину, спрятанную в них. В следующих трёх главах будет рассказано об этих мирах и методах их достижения.

Исследования показали, что, по меньшей мере, каждый десятый человек пережил выход из физического тела и нашёл себя в невидимом теле без ограничений физического тела. Опыт наиболее часто встречается в состоянии сна, полусна или физического изнеможения. Большинство людей держат этот опыт в себе, боясь, что их признают психически ненормальными или лжецами. В обществе, которое оставило понятие души позади, это одно из самых больших табу. В других обществах, например, среди племён, эти опыты считаются естественными и открыто обсуждаются.

Люди переживают околосмертный опыт при хирургической операции или других экстремальных ситуациях, когда их душа выходит из физического тела и путешествует. Часто они чувствуют, что они были у границы другого мира и иногда путешествовали по нему. Часто люди видят длинный туманный и мерцающий тоннель. В конце тоннеля они видят яркий свет. Во многих случаях они видят фигуру, стоящую с распростёртыми руками. Эти опыты описываются одинаково людьми разных культур в разные времена.

Оккультисты и маги систематически работают над управлением способностью выходить из тела. Они верят, что благодаря этому они достигнут мудрости и знаний, которые иначе были бы недостижимы. Они также описывают встречи с сущностями из других измерений в мирах по ту сторону. Эти миры называются астральными мирами, а невидимое тело – астральным телом. Слово «астрал» произошло от латинского «*alsta 'lis*», означающего звезду и уже при неоплатонизме обозначающего мир между материальным и божественным. Это мир души, куда она идёт, покидая физическое тело, что временно происходит в течение сна и окончательно – при смерти.

Люди, входившие в астральные миры, часто пытались запомнить схему своих опытов разными способами. Это путь, создавший Каббалу, Енохианскую магию и шаманизм. Многие оккультисты верят, что путешествия ведём к местам типа Брокен (гора в Германии, где, по легендам, ведьмы устраивали шабаши – прим. переводчика) – это описание астральных путешествий.

Астральные миры описываются как различные уровни. В этом мире можно остановиться при первом выходе из тела. Одни передвигаются вокруг подобно духу и могут проходить через стены и закрытые двери. Существуют многочисленные истории о ведьмах и магах, развлекающихся астральным шпионажем, часто подобно астральному подглядыванию Тома. В то время как многие люди входят в более высокие уровни и изучают их. На низких уровнях астрала можно заметить призраков и недавно умерших людей. Считается, что призраки – это астральные тела умерших людей, которые имеют причину для задержки на этом уровне. Некоторые могут встретить в астральном путешествии духов-соблазнитель и получить великолепный опыт астрального секса. Другие часто встречают ужасающих демонов. Многие описывают астральные пейзажи и города. Иногда астральные путешественники ходят по сюрреалистичным мирам, сравнимым с искусством Дали или Босха. В части астрального плана, включающей материальный мир, можно встретить эльфов, фей и других лесных мифических существ. В высших астральных уровнях можно столкнуться с богами, богинями и более архетипичными божествами.

Описания астральных путешествий

Все мы слышали о людях, посещавших другие миры. В сказках и литературе фэнтези можно прочитать о красочных мирах, полных легенд. Детские книжки о людях, заходивших в мир Нарнии через гардероб. Религии с уважением говорят о своих основателях, нашедших истину, заглянув в другой мир. Большинство людей в нашей культуре верят, что это чистая выдумка или доступно только для ограниченной группы. Но маги и оккультисты сегодня знают, что каждый может ощутить астральные миры, и они создали системы для открытия врат в другие миры.

В индустриальном обществе западного мира понятие души оставили в прошлом. По сравнению с древним взглядом о существовании человеческой души, возрос более механистичный взгляд на человека. Человек стал машиной. Такой взгляд живёт в нашем обществе. На людей, имеющих духовный опыт, смотрят с подозрением. Некоторые верят

в ложь, в то время как другие заперты в психбольницах и получают медикаментозное лечение. В других культурах, особенно в диких племенах, где существует вера в жизнь души, имеется совершенно другой подход. Там проблема, если у кого-то нет духовных опытов, видений или воспоминаний о других мирах.

Майкл Харнер, профессор социальной антропологии и практикующий шаман внимательно изучил в теории и на практике феномен посещения других миров. Он был посвящён в шаманские мистерии среди племён хиваро и конибо в Южной Америке и среди северо-американских индейцев. Он описал свой опыт и открытия в книге «Путь шамана». Свой первый выход из тела он получил в деревне индейцев конибо. Томас, старейший человек индейского племени, сообщил Харнеру, что если он хочет получить настоящие знания о шаманской мудрости конибо, он должен съесть «лиану духов». Лиана готовится в виде смеси, названной яге, или аяхуаска, и является очень сильным галлюциногеном, который среди индейцев известен как «маленькая смерть». Харнер пережил множество сильных видений других миров, богов и демонов.

Эти видения изменили жизнь Харнера, и после путешествия он посвятил свою жизнь шаманским путешествиям в другие миры. Вместо использования аяхуаски или других галлюциногенов он использует монотонные барабанные ритмы, чтобы достичь транса. В «Пути шамана» он также описывает опыты своих учеников, когда они с помощью барабана путешествуют через кристальные тоннели в другие миры.

Карлос Кастанеда - другой западный человек, тоже посвящённый по методу американских индейцев. Он, как и Харнер, социальный антрополог, и приехал в Мехико в шестидесятых, чтобы изучать лечебные растения. Он встретил индейского мага Дона Хуана Матуса, который заманил Кастанеду на шаманский путь. Описания опытов Кастанеды собраны в серии книг, разошедшихся миллионами копий по всему миру. Карлос Кастанеда учился входить в другие миры с помощью таких галлюциногенов, как пейот, псилоцибин и дурман. Это сделало его книги очень популярными среди хиппи в конце 60-х, когда они использовали все виды наркотиков для расширения сознания. Для Кастанеды приём галлюциногенов был ненамеренным, в основном его заставлял учитель. Наиболее трезвое описание выхода из тела можно найти в книгах Роберта Монро.

Ключи к другой стороне

Опыты выхода из тела настолько частые и настолько необычные, чтобы их обсудить. В них нет ничего сверхъестественного, но есть что-то, что будет вполне обычным и естественным в обществе будущего. Люди, контролирующие свои внетелесные путешествия, знают, что этому может научиться каждый. Одно из наиболее древних средств для освобождения души – это барабан. При прослушивании или танце под монотонный ритм, сознание и мозговые волны входят в трансоподобное состояние, что облегчает астральные путешествия. В языческие времена и в диких племенах ритуалы с барабаном были очень важны для контакта с духовным миром. Сейчас на Гаити распространены церемонии с барабаном и экстатическими танцами для общения с предками и входа в изменённое состояние сознания. На современных дискотеках участники рассказывали, как они во время танца покидают тело. В качестве контролируемого способа выхода из тела используется гипноз. Многие формы гипноза действуют подобно монотонному ритму. Если подвергать мозг ритмичным воздействиям, сознание войдёт в гипнотическое состояние. Часто используется мигающий свет, маятник, который движется кругами, или пульсирующий звук. Гипнотизёр выводит человека из тела. Самогипноз - более сложный, но эффективный способ достижения внетелесного опыта. Это значит, что можно вывести из тела самого себя так же, как это сделал бы

гипнотизёр, однако придётся вести себя самостоятельно и при этом сохранять контроль. Глубокая медитация действует подобно гипнозу, и это самый обычный способ выхода из тела. Медитация с наблюдением за горящей свечой и повторениями мантры или формулы может вызвать трансовое состояние. Во многих культурах галлюциногенные наркотики используются для общения с другими мирами. Среди шаманов в Сибири используются мухоморы (*Amanita Muscaria*). В Южной и Средней Америке шаманы для связи с другой стороной используют псилоцибы, аяхуаска, пейот и кактус Сан Педро, и растение дурман. Дурман используют ведьмы в Европе для путешествия в Брокен. Среди дервишей и арабских суфиев для видений и астральных путешествий используется гашиш. В современности для посещения других миров используются синтетические вещества, такие как ЛСД, ДМТ и МДМА. Хотя маги и оккультисты часто считают, что наркотики – опасный и сомнительный путь достижения астрального плана. Астральные путешествия могут показаться абстрактными тем, кто их не испытывал. Но для тех, кто испытал их, переживание очень реалистичное. На первом этапе обычно преодолеваются различные сомнения относительно себя и реальности происходящего. Но когда астральных опытов становится больше, этот этап обычно заканчивается. Эти опыты откроют бесконечные миры и возможности для мага. Каждый, кто научился путешествовать вне тела, описывает это как что-то, к чему стоит стремиться. У тех, кто при жизни путешествовал вне тела, почти исчезает страх смерти. Возможно, в будущем способность путешествия на астральном плане не стала бы выглядеть как что-то сверхъестественное.

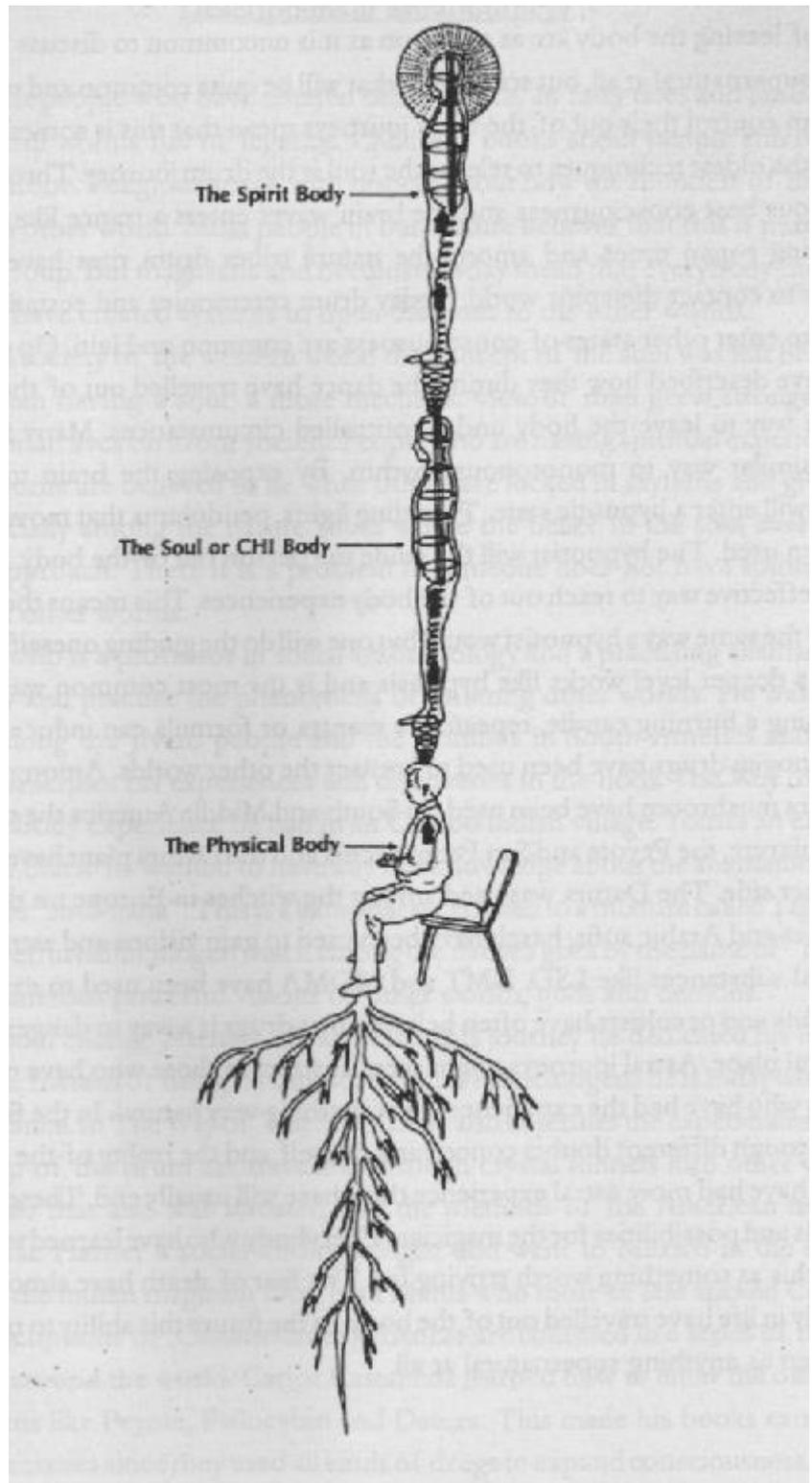
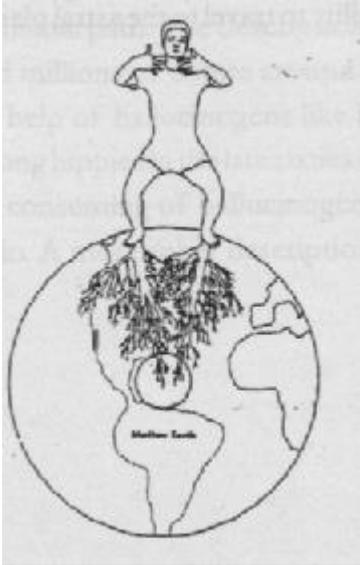


Рисунок из книги «Цигун Железная рубашка».

Драconiанский маг становится обеими ногами на землю и направляет энергию из подземного мира и таким образом наполняет энергией астральное тело (душу или тело Ци), так что оно может освободиться и перенести дух на божественный уровень.

К.Г. Юнг и архетипы

Фрейд, Юнг и их коллеги рассматривают психе как динамическую систему, постоянно меняющую гибкие настройки внутренних связей, которых имеется больше, чем сумма отдельных частей. Далее следует короткое описание психологической модели Юнга и наиболее общих понятий, которые могут встретиться в его книгах.

Либи́до

Фрейд позаимствовал термин «либи́до» из латыни, чтобы обозначить «топливо» психической системы. Он считал, что либи́до – первичная энергия и использовал этот термин для обозначения сексуальной энергии в частности. С другой стороны, Юнг считал, что обозначать этим термином только сексуальную энергию было бы слишком узко. На его взгляд, либи́до – это психическая энергия, сила, присутствующая в психе. Либи́до – это то, что можно определить через его свойства, например, осознание того, что кто-то направляет наружу или внутрь, магнетизм среди людей и способность добиваться своей цели.

Символы

По Юнгу, символ – это трансцендентальная функция. Это попытка выразить невыразимое, поэтому изображения и особенно слова являются определениями, которые менее точны, чем их исходные значения. Чем выше осознание символа, тем более он индивидуален. И чем он более индивидуален, тем более он удалён от первоисточника.

Символический язык по Юнгу необходим для психического здоровья человека и его способности к развитию, потому что трансцендентальное можно спроецировать на символ и таким образом выразить. Символ может трансформировать либи́до к высшему выражению (сравните с подъёмом кундалини по чакрам и превосходством первичной жизненной силы).

Коллективное бессознательное и его архетипы

Юнг работал в основном с изучением пациентов-психотиков, например, тех, кто страдает шизофренией, тогда как Фрейд изучал невротические и истерические случаи. Юнг заметил, что среди его пациентов встречается много религиозных концепций и мифологических персонажей, которые прослеживались в разные времена и в разных местах по всему миру. Он знал, что они не могли встретить эти символы в каком-либо внешнем источнике. Вместо объяснения возникновения символов в снах и фантазиях он придумал символ коллективного бессознательного.

Он полагал, что существует уровень коллективного бессознательного, где можно найти всё пережитое «с первого дня человечества». Но функция коллективного бессознательного – не только накопление, оно содержит в себе и созидательный элемент, где можно найти первичные картины наших концепций, они сохраняют форму структуры, через которую воспринимается божественное. Кирпичи, из которых строится коллективное бессознательное, Юнг назвал архетипами. Архетипы – это не фиксированные картинки и не позаимствованные идеи. Юнг видит их как определённые формы фантазии; первичные формы, через которые мы воспринимаем мир, и они, как таковые, движутся и создаются. Они выражают всё, о чём человек мечтает или думает. Как глаз не способен себя увидеть, так и мы не можем по-настоящему описать архетипы.

Юнг описывает встречи с архетипами в снах, как непостижимые, внушительные и божественные.

Фигурально говоря, взгляд Юнга на психе можно сравнить с гигантским айсбергом, где сознание – небольшая часть над водой. Его внешний слой называется персоной. Слово пришло из греческого языка и означает «маску», то есть лицо, которое нам показывают снаружи. Персона – важная часть нашей сознательной части личности, стремящаяся сохранить Эго и его целостность неповреждённым. Может быть опасно, когда маска воспринимается как «настоящая личность», которая ведёт к тому, что личность закрывается и не может развиваться или быть сознательной.

Центр сознания, центр видимой части айсберга – это Эго. Чуть ниже поверхности находится личное бессознательное, которое содержит доступные и более скрытые психологические комплексы. Эта часть бессознательного содержит то, что Юнг назвал тенью, двойник, который представляет подавленную часть личности. Здесь мы можем найти аниму / анимуса, которые представляют мужское в женской психике и женское в мужской. Ниже личного бессознательного мы можем найти то, что Юнг назвал коллективным бессознательным. Неизвестны границы между личным и коллективным бессознательным, и аспекты тени с анимой / анимусом имеют корни в коллективном бессознательном.

В коллективном бессознательном можно столкнуться со сферой архетипичной картины. Мифологические картины архетипов представлены различные фигуры с различными именами из всех эпох, например, Афина, Венера, Кали и Исида. Внизу / за сферой можно найти сферу архетипических символов, включающих бога-ребёнка, бога-отца и Великую мать. Далее мы достигнем сферы математических и геометрических фигур. Мы там можем найти символы «энграмм», из которых наиболее часты мандала (магический круг) и соединённая четверность (цифра четыре, квадрат или крест).

Четверность по Юнгу означает логическое условие всеобщей справедливости. Если вы хотите указать весь горизонт, вы можете использовать четыре направления. Четыре качества, четыре элемента, четыре цвета, четыре касты в Индии, четыре пути духовного развития в Буддизме и т.д. Круг символизирует совершенную полноту, а число четыре – её естественное минимальное разделение.

Четырёхкратность часто делится на $3 + 1$, так что в этих частях содержится исключительная позиция и отклонение, как в элементах земля-воздух-вода по отношению к огню. Юнг подразумевал, что если величие четвёрки присоединится к трём другим, возникнет единица, означающая единство. Число архетипов может быть бесконечным, и чтобы упростить описание повторяющихся их проявлений, Юнг разделил их на различные «фигуры» или понятия. Вот некоторые архетипы: Тень, Герой, Анима / Анимус, Мудрый Старец, Божественный ребёнок и эго.

Тень

Так же, как свет создаёт тьму, свет сознания эго создаёт тень личности индивида. Тень – это наше личное «негативное». Это часть нас, несущая всю вину, и сторона нашего сознания, которая подавляется. Все чувства, слабости и желания, которые разрушили бы картину наших представлений о себе.

Мы ощущаем присутствие тени как угрозу. Она смущает, раздражает, пугает и, возможно, создаёт тревогу. И-за этих причин, согласно Юнгу, мы активно подавляем эту часть себя, чтобы сохранить любимую иллюзию того, что мы «совершенны».

Юнг наблюдал, как психологическая тень, когда она подавляется, продолжает действовать за сценой и создаёт различные типы невротического и компульсивного поведения. Он также заметил, что мы вместо подавления тени можем проецировать её на других, и затем думаем, что у них все те мешающие и отталкивающие качества, которые мы не хотим замечать в себе.

В практике Юнга индивидуация пациента (процесс развития, к которому, по Юнгу, стремится каждый) чаще всего начинается со смиренного принятия тени в сознательное самоощущение личности. Это первый и наиболее важный шаг к психическому здоровью.

Осознание тени забирает её силу и вытаскивает все скрытые желания и фантазии на свет, в сферу этического выбора. Затем приходится сталкиваться со сложными этическими решениями и неприятной самодисциплиной, которая иногда способна пройти через невроз. Теперь необходимо столкнуться и взаимодействовать со своей истинной и настоящей волей. Только при встрече с тенью мы можем взять полную ответственность за себя и свои действия.

Юнг подразумевал, что тень относится к коллективному, потому что её можно найти в любом человеке, но часто она имеет сильный культурный или личный окрас. Близкие отношения с тенью и Эго делают возможной интеграцию, но невозможно полностью понять, с какого момента она уходит вглубь коллективного бессознательного, согласно Юнгу, подобно неминуемому появлению тьмы, которую создаёт свет Эго.

Существует концепция, что, войдя в бессознательное, можно достигнуть центральной части эго, которая оканчивается тупиком.

Действительно, Юнг писал, что созерцающий воду сначала видит своё отражение. «Это первый тест на смелость во внутреннем пути, тест, пугающий большинство людей. При встрече с самим собой могут произойти неприятные вещи, которых избегают, когда проецируют негативные черты на других людей».

Но если управлять этим процессом постепенно, задача решится: личное бессознательное поднимется до уровня сознания. Однако тень – это живая часть нашей личности, которая тоже хочет существовать. Проблема включает целое человечество, и каждый сам справляется со своими слабостями.

Согласно Юнгу, встреча с тенью не имеет тупика, это узкий путь, но он начинает процесс индивидуации, открывающий человека для помощи сил, которые спят внутри на глубоких уровнях коллективного бессознательного.

Герой

Герой – это центральная и универсальная фигура в мифах. Существует общий элемент во многих историях: божественное рождение героя, его вход в тёмный / подземный мир, его опасная миссия и храбрые битвы с монстрами, наличие помощников, которые могут быть мужчинами, женщинами или животными. Можно сказать, что темы героических мифов – это поражение, смерть и восстание.

Юнг пришёл к заключению, что герой – это архетип коллективной психе, которая часто формирует постепенное появление человеческой самооценки. Божественное рождение героя отражает магическое сотворение нашего сознания, «нечто из ничего». Вхождение в подземный мир – метафора переноса бессознательного на сознательный уровень. Но Юнг считал, что идентифицировать себя с таким сильным архетипом, как герой, может быть опасно. В человеческой борьбе за своё сознание он видел шаг в развитии коллективного бессознательного. Женский анимус часто вписывается в архетипический паттерн героя, который борется за получение сознания и энергии.

Анима / Анимус

Как отголосках мифов, историй и великих литературных произведений, Юнг открыл в снах своих пациентов проводника, помощника для сновидца, проявляющего себя как личность другого пола. В мифах «другой или другие» ведут героя к финальной стадии в конце рассказа.

Юнг пришёл к выводу, что за сознательной маскулинной стороной мужчины существует бессознательная женская сторона со своим характером и личностью. Существует женский внутренний аспект мужчины, и это показывает не только тот факт, что внутренняя сторона принимает символическую форму женщины в снах, фантазиях и проекциях.

Абсолютно то же самое характерно для женщин, в их бессознательном можно найти маскулинную часть личности, сторону со своим характером и поведением, которую можно описать как мужчину. Юнг назвал феминную сторону мужчины Анимой, латинским словом, обозначающим душу, а маскулинную сторону женщины – Анимусом. Функции Анимы / Анимуса важны для связи сознательного и бессознательного. Он или она приглашает и ведёт индивида к глубокому пониманию бессознательного мира.

Юнг писал об Аниме: «Всё, что касается Анимы, становится запретным, магическим, опасным и ясным. Она – змей в раю для личности, полной добрых сил. Она представляет убедительные доказательства для работы с бессознательным, она говорит нам, как разрушить все моральные запреты и освобождает силу, которую лучше было бы оставить в бессознательном. Потому что она желает жизни, желает добра и зла. В той части жизни, где эльфы и феи играют в свои игры, этих категорий нет».

Юнг считал, что, несмотря на свою хаотичную природу, Анима иногда ведёт к тому, что он определяет как скрытое знание и тайную мудрость. Он писал: «Если бы она была только негативной, всё было бы очень просто. Но не в этом случае, та же Анима может раскрыться как ангел света, как психопомп, который может вести нас к целенаправленности, которая показана в Фаусте. Если тень – это отборочный тест, то Анима – это степень мастера».

Мудрый Старец

Знания, размышления, инсайт, мудрость – эти способности Юнг приписывает архетипической фигуре, которую он называет Мудрым Старцем. Фигура может быть отцовской или героической, но у неё также есть качества, которые невозможно отнести к отцу или герою. Он миролюбив, скрытен и подпитывается своей внутренней силой. Он похож на мага или отшельника.

Как и Герой, Мудрый Старец – это не то, что касается только мужской психологии. В женщине он представляет одну из сторон Анимуса, полезную внутреннюю силу и

мудрость. Он даёт советы, но не командует, он создаёт, придаёт форму и указывает на путь развития. Юнг пишет: «Маг - это синоним мудрого старца, восходящего по прямой линии к образу шамана в первобытном обществе. Подобно Аниме, мудрый старец является бессмертным демоном, освещающим хаотическую темноту жизни лучом смысла. Он - просветлённый, учитель и мастер». Он также писал: «Если бы имя Люцифер не обросло всякого рода предрассудками, оно полностью подходило бы этому архетипу. Я поэтому удовлетворился такими его обозначениями, как архетип Мудрого Старца или архетип смысла. Как и все архетипы, он имеет позитивный и негативный аспекты, в обсуждение которых я не хотел бы здесь вдаваться».

Божественное Дитя

«Меньше, чем мельчайшее и больше, чем величайшее» - хорошее определение этому архетипу. Когда архетип ребёнка показывается в наших снах, он показывает потенциальное развитие и в то же время конфронтацию с исходными целостностью и единством.

В историях, мифах и снах незащищённый и покинутый ребёнок так же часто встречается, как и его тайное сверхъестественное рождение. Согласно Юнгу, это показывает, насколько трудна задача ребёнка, как зависимость от окружающего мира в разных случаях создаёт чудовищные препятствия на пути каждой индивидуации.

Но божественное в ребёнке также означает великую силу. Драконы и змеи в мифах угрожают человеческому внутреннему Я – по Юнгу это свидетельствует об опасности поглощения нового сознания бессознательным.

Действия ребёнка часто направлены на завоевание тьмы и рождение в сознании. Юнг писал о появлении архетипа ребёнка: «Часто ребёнок развивается в соответствии с христианскими моделями, но чаще в развитии ребёнка появляются и нехристианские стадии, например, крокодилы, драконы и змеи, а также обезьяны. Часто ребёнок появляется в чаше цветка или золотом яйце или в центре мандалы».

Самость

Самость, завершающая архетипичные переживания, похожа на религиозный опыт присутствия Бога. Юнг обнаружил символы самости во многих религиозных системах мира и удивился их совершенству. Сад Эдема, Золотой век Олимпа, мифологическое мировое яйцо, из которого всё произошло, первочеловек-гермафродит.

Архетип Самости отражает целостность нашего бытия, иногда превышающую сознательное Я и в то же время нечто другое, что позволяет нам развиваться. Самость – причина и цель, одновременно имманентный и трансцендентный архетип.

Юнг считал, что реализация Самости имеет два значения: завершение развития личности и крайне важный опыт, находящийся за пределами личности. Наиболее частый символ Самости – это мандала, «круг, разделённый на четыре», который часто использовался в восточной медитации.

Архетипы, обсуждавшиеся здесь, могут проявляться как образы или сущности. Но Юнг также говорил об архетипах изменения. Это различные шаги или уровни процесса индивидуации.

Символы в сновидениях

Движения:

Вверх. Прогресс. Освобождение души. Вдохновение. Сила. Способность видеть вещи сверху. Полёт во сне – частая интерпретация астральных путешествий.

Вниз. Интроспекция. Анализ ситуации. Инициация. Исследования. Путешествие в бессознательное.

По часовой стрелке. Дарить и излучать.

Против часовой стрелки. Брать и собирать.

Дом. Символ личного сознания. Подвал и чердак символизируют бессознательное. Беспорядок в доме означает беспорядок в мозгу. Крайне чистый дом может символизировать требования Суперэго. Мебель может означать организацию Эго.

Животные. Животная сторона себя и существования. Кошмары с животными означают страх дикости. Дрессировка животных означает нужду в контроле. Животные в снах - часто тотемные животные или проводники. Кусаящие рыбы, насекомые или крабы могут означать заблокированную энергию, негативные энергии или болезнь.

Мифологические животные:

Единороги. Сила, изобилие, чистота и невинность.

Грифоны. Сила, в основном земная.

Драконы. Духовная и земная сила. Инициация и восхождение человека к божественному. Древность и истоки. Хаос. Тот, кто охраняет сокровища и силы.

Сокровища. Недостижимые сокровища или желаемые вещи означают фрустрацию и скрытые нужды.

Туннели. Бессознательное. Астральные туннели и путешествия души. Метро, автомобильные туннели и канализация – современные символы астральных туннелей.

Притяжение. Желание и/или секс с кем-то означает встречу и страстное желание встречи со стороны себя. Иногда встречается Высшее Я или ангел-хранитель, символизирующий личность, с которой происходит сексуальное единение.

Вода. Бессознательное в различных формах и психические силы. Море означает бессознательное. Реки и течения означают потоки внутренней энергии в теле и душе. Блокированные потоки означают заблокированную энергию. Грязная вода означает нечистую энергию.

Огонь. Внутренний огонь. Божественная искра в человеке. Сила. Пожар символизирует неконтролируемые силы.

Земля. Изобилие, жизнь и смерть. Материнство и тайны жизни. Плодородная почва символизирует успех и благоденствие.

Воздух. Свобода и разум. Сны о воздухе означают состояние дыхания. Свежий и чистый воздух означает хорошее дыхание и хорошую прану. Грязный воздух и отсутствие циркуляции означают обратное.

Практики

Неделя 1-2

Выполняйте медитацию кундалини в четырёх различных ситуациях и фокусируйте энергию на Свадхистана-чакре, которая находится между пупком и гениталиями. Эта чakra должна визуализироваться как оранжевый цветок лотоса с шестью лепестками. Исследуйте все чувства и желания после воспоминаний об астральных путешествиях. Попробуйте позволить энергии течь и убедитесь, что кундалини не блокируется на этом этапе.

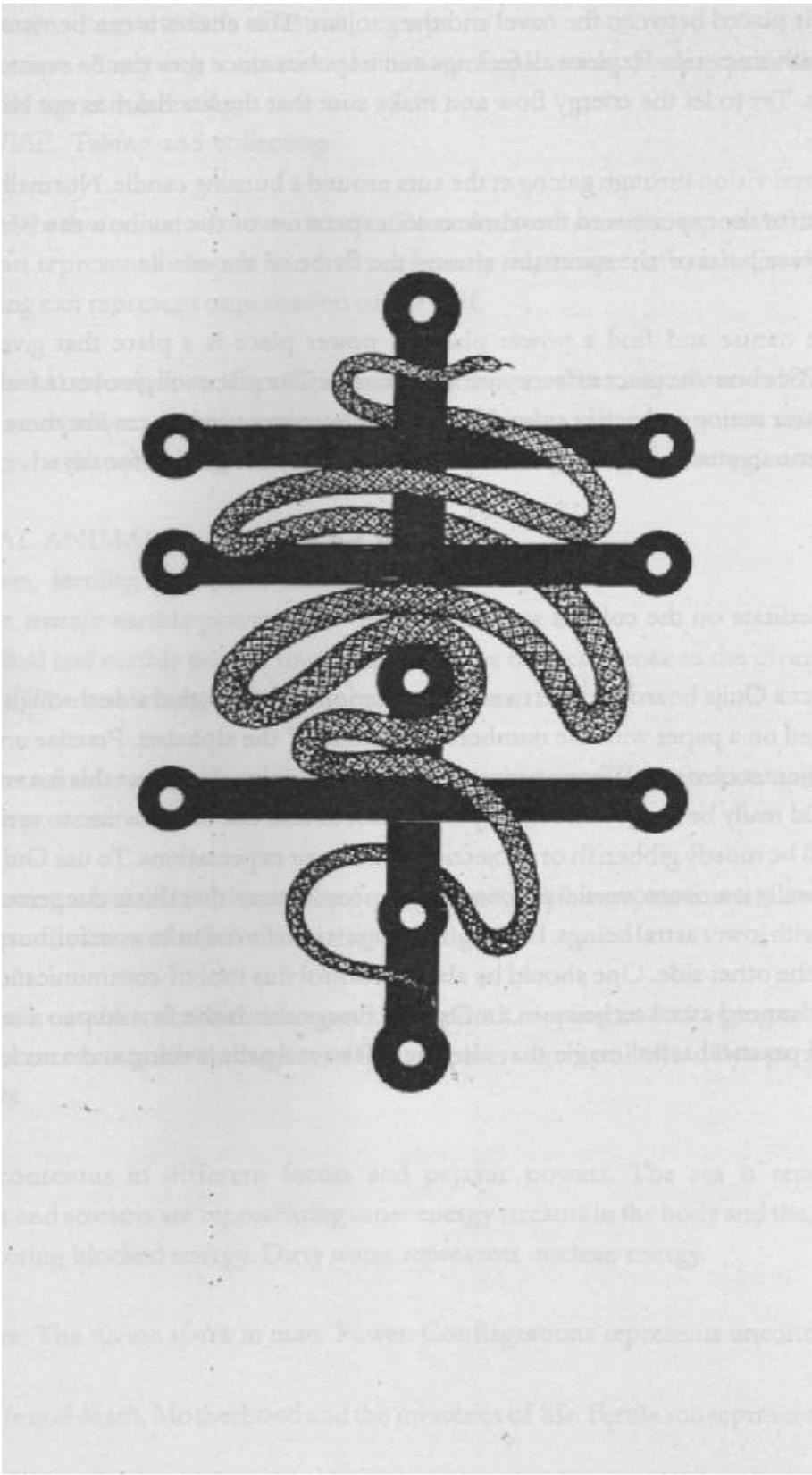
Практикуйте астральное видение, наблюдая ауру вокруг горящей свечи. В норме она выглядит как обычный свет. Но опытные могут увидеть весь спектр радуги. Практикуйте, пока не научитесь видеть части спектра вокруг пламени свечи.

Идите на природу и найдите место силы. Место силы – это место, которое даёт вам силу и концентрацию. Посмотрите, как место влияет на ваше астральное видение. Место даст вам чувство повышенного осознания, более ясного видения и активного спокойствия. Охотники и воины используют места вроде этих, когда они ждут удачного времени для атаки. Потому что на месте силы можно ждать целыми днями.

Неделя 3-4

Продолжайте медитировать на цвета вокруг свечи.

Купите или сделайте доску для спиритизма и начните с её помощью общаться с другой стороной. Вы также можете использовать стакан, помещённый на бумагу с цифрами и буквами алфавита. Практикуйтесь, пока движения стакана не станут отчётливыми. Когда невидимая сила двигает объект, появляется особое чувство, когда по-настоящему нет сомнений. Важно не принимать информацию всерьёз, вначале она будет малопонятной мутью или проекциями страхов или ожиданий. Использование спиритической доски или других похожих приспособлений – спорная практика. Многие люди думают, что это опасно и приносит только контакт с низшими астральными сущностями. В Драгон Руж считается, что это полезный, хотя и примитивный способ контакта с другой стороной. Следует быть готовым к управлению этим средством коммуникации, но затем перейти к более продвинутым астральным техникам. В Драгон Руж это первый шаг к более и более сложной практической астральной магии, также включающей автоматическое письмо и левитацию рук.





Третья часть курса имеет дело с ведовством. Хотя многие современные практики викки и «белые» ведьмы утверждают обратное, ведовство - это тёмная магическая традиция с корнями в чёрные астральные культы, сосредоточенные вокруг сил природы и сексуальных сил. Ведовство связано с фазами Луны, лунными силами и соответствует тёмной сфере астрального плана, клифе Гамалиэль. Это письмо представляет методы вызова астральных сексуальных партнёров из Гамалиэль – важное в ведовстве действие.

Гамалиэль и демонические любовники

В древнееврейском мистицизме Гамалиэль была сферой «злых извращений». Гамалиэль означает «непристойное» и отражает стороны бытия, которых боится большинство еврейских священнослужителей: сексуальные силы. Вид сексуальности, относящейся к данной сфере, не связан с деторождением, это сексуальность ради удовольствия и опыта. Во все времена этот вид сексуальности казался чем-то порочным, поскольку не служил никаким общественным целям. Когда общество осудило данный вид сексуальности, с похотью начали бороться и подавлять её. Из-за этого незапятнанная похоть превратилась в нечто опасное и болезненное, или, как писал Фридрих Ницше о морализаторстве и осуждении сексуальности христианством: «Христианство дало Эросу выпить яду: он не умер от него, но превратился в порок».

Гамалиэль – это то, что должен изучить каждый маг. Там можно найти все подавленные желания и инстинкты или причины всех осуждаемых страстей. В Гамалиэль маг запоминает моменты и действия, которые ведут к порождению желания, что ведёт к угасанию другого желания. Здесь маг может понять структуру инстинктов и желаний и благодаря этому пробудить свою истинную волю. Это цель сексуального мистицизма: войти в свою собственную сексуальность, чтобы понять её и использовать для удовольствия и развития. Найти сексуальность в её изначальной форме – значит найти Дракона. Дракон – это архетип, отражающий чистые влечения и желания и совершенную личную силу.

Маг работает с Гамалиэль в основном через сны. Маг может изучить и пережить свои сексуальные желания, вызывая астральных партнёров в снах. Это делается вхождением в сон через медитацию. Перед этим маг не должен спать два или три дня и не должен заниматься сексом две или три недели. Это облегчит контакт при работе с силами Гамалиэль. В процессе медитации маг должен концентрироваться на желаниях, которые он хочет пережить. На следующем этапе медитации появятся картины, которые маг должен активировать и наполнить энергией. Картины должны стать более и более живыми, и это поднимет кундалини мага, проводя энергию сна и т.д. Эта операция трудновыполнима, но она стоит того, чтобы попытаться. Опыт Гамалиэль всегда является одним из наиболее удивительных в жизни мага и одним из самых важных на магическом пути.

Näxconstens grunder

*Ведь это только вы мирок нелепый свой
Считаете за всё, за центр всего творенья!
А я - лишь части часть, которая была
В начале всё той тьмы, что свет произвела,
Надменный свет, что спорить стал с рожденья
С могучей ночью, матерью творенья.*

Мефистофель в «Фаусте» Гёте

Ведовство берет своё начало в дохристианских языческих религиях. Магические формы веры или мировоззрения можно найти во всем мире. Они в основном идентичны с другими изначально магическими религиями, такими как вуду и шаманизм. Основной концепцией бытия является то, что все связано. Это целостный взгляд на мир, где все связано сетью энергий, на которые может повлиять посвящённая ведьма или маг. Солнце, луна, планеты, звезды, земля и её животные и растения влияют друг на друга и на свою жизнь. Зная о них, ведьма и маг могут контролировать жизнь и все, что в ней содержится. Лунная магия, астрология, травничество и другие выросли из этого знания. Знания ведьм были основаны главным образом на личном опыте и интуиции. Поэтому система одной ведьмы / мага может сильно отличаться от системы другой ведьмы / мага. По этой же причине ведовство выходит за пределы общепринятой науки.

Во времена язычества существовало много форм религии. Грубо можно их разделить на две основные формы. В старо-норвежской религии существовали асатру и одинизм, а также религия ванов и сейд. Первые две практиковались в основном правителями, воинами и священниками. Они собрались в племенах берсеркеров и гильдиях воинов. Вторая религия была распространена среди крестьян. В первой из них были в основном боги-правители и боги-воины. Во второй - боги процветания и боги плодородия. В первой мы можем найти небесных богов, во второй - в основном земные боги и богини. Эти типы религии дополняли друг друга, и между ними не было никаких точных границ. Иногда считается, что асатру - преимущественно мужская религия, а религия ванов - скорее женская. Это не ложное, но довольно упрощённое объяснение. В обеих формах религии есть и боги, и богини. Ведовство имеет свои корни в языческих культах плодородия. С помощью обрядов и магии они пытались влиять сеяние и жатву, сексуальность, плодородие и роды. Ведьмовской культ был культом плодородия, призывающим силы природы и Вселенной. Они поклонялись богу и богине, присутствующим повсюду в природе, во вселенной и в человеке. В центре культа они поклонялись Фрейру и Фрее. Они поклонялись их божественной плоти и часто изображали обнажённые фигуры с преувеличенными эротическими формами (богини с огромными грудями, как Венера из Вилендорфа, и бог с гигантским эрегированным пенисом, как на старой бронзовой статуе Фрейра) и часто в сексуальных позициях. Сексуальность как фундамент жизни был также основой ведовства. Поэтому ведовство и ведьмовские культы легли в основу сексуальной магии.

Современное европейское ведовство имеет свои корни в поклонении вакханок Пану и Дионису и адептах Гекаты в Греции, а также среди культов Нерты, Фрейра и Фреи-виткис (сравните слово «witch» с «vitkis», что означает мудрого человека) в скандинавской, германской и кельтской областях. Это культ природы, где уходящий от правил и ограничений мирской жизни и общества и возвращается в исходное состояние, чтобы найти скрытые силы. Поэтому культ часто включает практики нагишом (skyclad). Животным поклонялись как символам изначально, инстинктов и сексуальности. Включались ритуальные действия с нарушениями табу. В вакханалиях (римская версия

называлась сатурналии) поклонились рогатому богу и матери-земли. Также поклонялись козам, быкам и оленям. Они проходили в тайных местах силы в лесу или в тайных пещерах или катакомбах. Они опьяняли себя алкоголем и галлюциногенными растениями. Бога и богиню славили с помощью сексуальных обрядов и оргий. В культе Фрейра и Фреи также были оргиастические практики. Стихи и песнопения культа Фреи были наполнены игривой эротической и эрото-магической информацией, которая позже беспокоила христианских священников. Культ Фрейра и Фреи преследовался сильнее, чем культ Одина.

Христианство, уничтожившее женский элемент в природе и считавшее все женское дьявольским, преследовало ведьмовской культ больше, чем другие языческие формы религии. Ведьмовской культ помещал богиню в центр внимания, и многие лидеры и практики культа были женщинами. Церковь организовала запятнанную кровью кампанию, под которую попали в основном женщины. Мы все знаем, какие методы допроса они использовали, например, проверка водой, когда женщину бросали в воду. Если она утонула, то она невинна. Если она оставалась на воде, это доказывало, что она ведьма, и её сжигали на костре. Пытки были обычным делом для выпытывания признаний. Тот факт, что Библия поощряет убийство ведьм, дал священникам религиозное разрешение на их гонения. Многие тысячи женщин почувствовали на себе христианскую любовь, будучи сожжёнными заживо на костре.

Возрождение ведовства

Во время XIX - начала XX века интерес к ведовству вновь начал расти в новом и модернизированном виде. Арадия - Евангелие Ведьм было опубликовано в 1899 году и стало одной из самых влиятельных книг возрождения ведовства. Её написал Чарльз Годври Леланд и на основе своей десятилетней дружбы с итальянской ведьмой. Она представляет собой учение о ведовстве, которое для конца XIX века было уникальным. Уникальными были и книги д-ра Маргарет Мюррей, «Культе ведьм в Западной Европе» и «Бог ведьм», которые были опубликованы между 1920-30 годами. Она считает, что ведьмовской культ был антирелигиозным по отношению к христианству, и что он имел корни в языческом культе богини. Она имела в виду, что в ведьмовском культе была своя собственная иерархия, священные дни и церемонии и, таким образом, это была полноценная религия. Она также утверждала, что некоторые европейские короли были тайными членами ковен. Самый известный представитель современного ведовства – это Джеральд Гарднер, который в 50-х годах опубликовал книги «Ведовство сегодня» и «Значение Ведовства». Он утверждал, что ведовство ещё живо, и он описал свою практику.

Ведьмовские культы и неоязыческие движения быстро растут. Некоторые из них феминистские и политические, другие - иерархические и закрытые. Некоторые работают с более индивидуальной магией, другие - в основном проводят религиозные церемонии. Некоторые из них – оргиастические, с сексом и наркотиками, в то время как другие - более пуританские и ориентированы на здоровье. Многие из так называемых викканских групп даже не магические, а религиозные. Некоторые ведьмовские группы связаны с сатанизмом, но более распространённым является соединение с шаманизмом и зелёным движением. В ведьмовских культах существует эрото-магический символизм, связывающий её с индийской тантрой. Как в тантре и магии пути левой руки, внимание сосредоточено на Богине. Она представляет собой врата к магическим измерениям. Она - Мать-земля, и сквозь её утробу жизнь зарождается и умирает. Она - врата в подземный мир, и волшебник следует за ней, чтобы стать посвящённым. Она - царство мёртвых и мать всего живого. В этой роли она тёмная богиня и ужасна всей своей мощью. В богине и

боге ведьм объединяются принципы противоположностей, Эрос и Танатос - принцип жизни / сексуальности и принцип смерти. В некоторых группах ведьм (ковенах) это показано в садомазохистских обрядах, где удовольствие и боль становятся одним. Вот пример классической инициации, которая используется многими группами ведьм: Кандидат раздет, руки связаны за спиной и завязаны глаза. Кандидата ведут в круг. В кругу стоит группа ведьм. В середине круга стоит верховная жрица / священник. Она / он даёт кандидату пятикратный поцелуй в ступни, колени, гениталии, грудь и губы. Затем кандидат получает 40 ударов плетью. Кандидат читает клятву, приносит присягу и замолкает. Затем ему дают магические инструменты; ритуальный кинжал, жезл, эмблему ковена и т.д. Кандидата спрашивают, готов ли он "страдать и очиститься, чтобы узнать". Если ответ да, кандидат получает ещё 40 ударов плетью. После этого верховная жрица / Священник также получает удары плетью. Наконец, верховная жрица / священник занимается сексом с кандидатом.

Во многих группах ведьм инициация практикуется в более эротомагической форме. Кандидаты пьют из чаши, которая символизирует утробу богини, и получают палочку, которая является фаллическим богом. Символический половой акт происходит, когда палочка помещается в чашу, чтобы оплодотворить её волей кандидата. Некоторые ковены более традиционных средневековых антихристианских взглядов во время посвящения читают молитву «отче наш» в обратном направлении. Иногда сжигается Библия. В большинстве групп отсутствуют христианские элементы, и поклоняются старым языческим богам. Многие даже не взывают к богам / богиням с традиционными мифологическими именами, но называют их отец Солнце и мать Луна и т.д.

Пан становится Дьяволом

Термины *ведьма* и *ведовство* используются к месту и не к месту. Некоторые люди имеют тенденцию называть ведовством всё, что им кажется странным и непонятным. Многие называют себя ведьмами, не имея никакого реального контакта с силами, с которыми работали подлинные ведьмы.

Ведовство так же старо, как и само человечество. Это особая часть религиозного опыта человека. В отличие от устоявшихся и догматических религий, оно представляет контакт с духовными силами, основанный на практическом опыте. Поскольку ведовство всегда существовало вне установленной религии, его часто обвиняют во зле, извращённости и опасности для общества. В таких древних цивилизациях, как Египет и Вавилон, ведовство считалось частью официального культа. То, что мы сегодня называем ведовством, было в этих культурах практикой женской стороны религии. Её связывали с хтоническими силами земли и подземного мира. Древние ведьмовские культы были связаны с инстинктами, землёй и физическим, то время как мужские культы, часто посвящённые небесному богу, были абстрактными и основанными на религиозно-политических догмах. Когда развился еврейский культ Яхве, участились охоты на ведьм. В культе Яхве все женские и хтонические элементы были удалены. Остался только один небесный отец. Все культы и культовые действия, которые не были посвящены этому небесному отцу, считались злыми. Прославлялось убийство, как во второй книге Моисея 22:18 "Ворожеи не оставляй в живых". Хтонические силы считались тёмными и злыми, а небесные – единственным добром. Когда важный баланс нарушился, акцент, поставленный на небесном, сделал тьму злой. Что было представлено культом Яхве, стало действительно гротескным в руках христианства. Когда оно распространилось, ему понадобился более сильный козёл отпущения, чтобы христианство выглядело настоящим защитником добра. Все старые хтонические божества стали дьяволами и демонами, старый греческий бог леса и плодородия Пан, который описывался с рогами и копытами, был отождествлён с

самим Сатаной. Таким образом, все языческие земные религии были превращены в Дьявольские культы. Если глубже посмотреть на написанное в гримуарах, каждый найдёт там древних богов. Гримуары и тёмные культы принесли древнюю мудрость в наши дни. Сейчас человек может впитать и практиковать эту мудрость без угрозы быть сожжённым на костре или в Аду. Современному обществу нужно сохранить баланс между светом и тьмой, который потерян на тысячи лет.

Силы света представляют порядок, структуру и догмы. Тьма отражает природу и дикость, интуицию и свободу. Общество душат законы и светлые принципы. Это можно сравнить с домом, построенным в лесу. Лес – это тёмное, дикое и неизвестное. Дом – это свет, порядок и структура. Дом становится деревней. Деревня становится городом. В итоге город становится крупномасштабным метрополисом света и структуры. Он пожрал огромную часть тьмы и дикого леса и собирается пожрать ещё больше. Лес стал неизвестным и сложным, странным и пугающим. Дикость леса начинает восстанавливаться в центре города. Порядок города разрушается изнутри. Вскоре городом начинает править хаос. Люди вытесняются в лес, ставший чем-то странным и опасным.

Вот что случается с человеком на ментальном и материальном плане. Человек заключён в структуру света, но должен уйти из неё, чтобы не задохнуться. Человек нуждается в возвращении к знаниям и мудрости ведовства. Всё больше и больше людей начинают понимать, что реальные знания о бытии находятся не там, где считалось раньше. Природа сама по себе – главный учитель. Многие уже это поняли. К сожалению, многие из тех, кто понял это, ничему не научились. Они продолжают идти по старым следам культа Яхве, христианства, ислама и других патриархальных догматических течений. Они называют себя светлыми ведьмами и другими странными терминами только для того, чтобы угодить религиям, которые непрерывно пытались убить их. Они продолжают думать в этических и ограниченных законами категориях традиционных религий. Они не понимают того факта, что ведовство относится к тёмной, хтонической и природной стороне бытия, а тьма рассматривается как зло только противниками ведьм.

Ведьма должна оставить старые ценности и найти свои собственные и природные ценности. Ведьма должна пойти в тёмную неизвестность, из которой она пришла и куда человеческое сознание должно вернуться.

Ведовство

Силы ведовства могут с первого взгляда казаться пугающими. Человек так удалился от дикого и изначального в бытии, что это переживание поначалу вызывает страх, как множество людей боится тёмных лесов ночью, хотя знают, что в действительности им ничего не угрожает. Если породниться с тёмными сторонами бытия, можно увидеть их красоту, мудрость и силу.

При входе на путь ведовства можно столкнуться с тёмным и неизвестным, как на внутренней, так и на внешней стороне. Ведьма должна познать внутренние инстинкты и желания. Наиболее важной является жизненная сила, укоренённая в сексуальности. Она ограничивается и контролируется моралью религий света. Ведовство и тьма означают свободу и жизненную силу, тогда как религии света означают смерть, мучения и самоотречение. Конфликт между ними дошёл до крайности во времена инквизиции, когда ведьм сжигали на костре, обвиняя в сексуальной распущенности всех видов.

Древние боги, такие как Пан, Дионис, Бафомет, Лилит и Анахита олицетворяют изначальные человеческие инстинкты. Боги света олицетворяют моральные законы.

Ведьма должна освободиться от всех правил, контролирующих её жизненную силу. Жизненная сила представлена Драконом и/ или козлом – двумя символами-синонимами Дьявола.

Наиболее подходящее место для контакта с внутренней и внешней стороной бытия можно найти в дикой природе. В этой среде не существует никаких законов или ограничений, созданных человеком. Ведьма может учиться непосредственно у природы. Это делается во время прогулки по лесу, расслабленно созерцая или вспоминая некоторые специальные объекты или места. Это может быть камень, лист или некоторое явление, например, ветер и т.д. Она может сесть и медитировать на символические значения этих объектов, мест или событий. Ей не нужно использовать символическую лексику, лучше чувствовать интуицию и получать спонтанное представление о значении.

Практикуя магию и ведовство, нужно постоянно обращать внимание на то, что происходит вокруг. Во время магической практики любое явление несёт в себе смысл, и хорошо бы знать, что оно значит. Хотя важно не делать каких-либо преждевременных выводов. Ведьма должна увидеть все знаки и видения с целенаправленным и отстранённым спокойствием.

Самый простой способ увидеть знак - поворачиваться вокруг своей оси несколько раз и внезапно остановиться, взглянув на первое, что попало на глаза. Первая увиденная вещь - это знак. Увиденное показывает тенденции, определяющие, чем всё может закончиться. То же самое касается других, более современных видов гадания с использованием ясновидения, таких как созерцание зеркала или хрустального шара. Научиться ясновидению очень важно для ведьмы. Она может использовать зеркало, хрустальный шар или тёмный шар, наполненный водой. Она садится в затемнённой комнате и зажигает фиолетовую свечу. Она смотрит вниз, на объект гадания несфокусированным взглядом. Через некоторое время может появиться туман бледно-белой энергии. После этого проецируются видения и картины. Сначала изображения расплывчаты и быстро исчезают. Они по-прежнему важны, так как это ещё один шаг на пути к более конкретному астральному зрению. Ведьма, практикующая ясновидение, может через него влиять на ситуацию. Она может найти в хрустальном шаре врага и, капая кровью на образ, она будет управлять ситуацией по своему желанию. Если это приворот, можно использовать менструальную кровь или сперму.

Обращая внимание на окрестности, ведьма может найти все, в чём она нуждается для магической работы, чтобы достичь своих целей. Если она больна, она может найти определённые предметы на прогулке в лесу. Эти объекты могут дать ей силы для борьбы с болезнью. То же самое можно сделать для исцеления других.

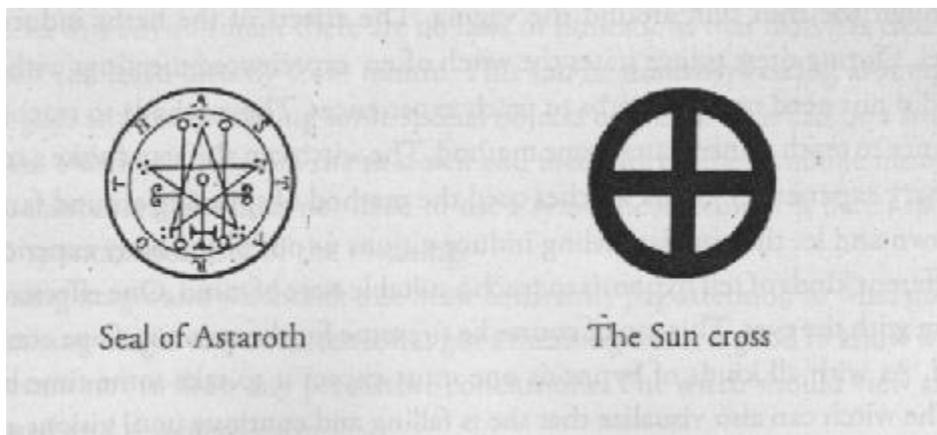
Ведьму делает ведьмой её естественный контакт и связь с тьмой и изначальным. Она развивает близкую дружбу с природой и узнает, как получить помощь, силу и информацию через неё. Сначала она должна, конечно, бороться изо всех сил, чтобы достичь этой связи с дикой природой. Для хорошего начала стоит найти животное в лесу и начать с ним ментальную связь. Ведьма должна отдавать себе отчёт в том, что она не может общаться человеческим интеллектуальным способом. Она должна общаться чувствами и интуицией, где словами являются эмоциональные сигналы.

Развивая этот вид связи, ведьма узнаёт, как общаться с существами из других сфер. Они также общаются интуитивно, вне слов.

Путешествие в Брокен

В фольклоре и мифах часто встречаются истории о путешествиях ведьм в Брокен или другие культовые места. Ведьмы путешествуют, чтобы встретить Дьявола во время оргиастических ритуалов, получивших магическое значение. Они берут начало в языческих культах Пана и Диониса в Древней Греции, кельтских культах Кернунноса и египетских культах Ба-Неб-Тета, более известного в качестве Козла Мендеса, позже названного Бафометом. Практиковались экстатические танцы и сексуальные оргии, употреблялся алкоголь и наркотические растения. На пике опыта участники часто переживали встречу с божеством. Путешествия в Брокен являются поздними вариациями этих культовых встреч. Ведьмы употребляли такие наркотические растения, как аконит, корень мандрагоры и дурман. Иногда они смешивали растения с жиром и делали знаменитую ведьмину мазь. Ей часто смазывалась метла. Когда голые ведьмы сидели на метле, наркотические растения поступали в кровь сквозь тонкую кожу вокруг влагиалища. Эффекты от растений вызывали видения и астральный опыт. Во время этих трансовых состояний ведьма часто испытывала встречи с темных божеств. Но ведьме не нужны наркотические растения, чтобы достичь опыта. Методов для достижения подобных состояний очень много. Одним из методов являются экстатические танцы. Ведьма может также не спать пару дней, чтобы достичь необыкновенных впечатлений. Некоторые ведьмы использовали метод быстрого вращения вокруг своей оси в течение длительного времени, чтобы затем лечь и позволить круговому чувству вызывать видения или внетелесные переживания. Ведьма может также использовать различные виды самогипноза, чтобы достичь подходящего состояния ума. Одним из эффективных методов является следование глазами за маятником. Это, конечно, может быть утомительным для глаз, но часто даёт хорошие результаты. Как и во всех видах гипноза, нужно ожидать, что это займёт некоторое время, прежде чем появятся результаты. Ведьма может также визуализировать, что она падает, и будет продолжать, пока не появятся видения. Когда ведьма тем или иным способом достигает высшего сознания, она встречает различных существ. Она должна искать своего проводника или тотемного животного. Он может быть в виде человека или животного, а иногда может оказаться ветром, пламенем или облаком. Ведьма почувствует, когда найдёт свой тотем. В процессе магического роста ведьма может встретить больше духов. Их обычно называют «*spiritus familiaris*». Конечно, церковь воспринимает духов как демонов. Люди верили, что ведьмы использовали духов, чтобы украсть, вызвать болезнь и неприятности среди других. Также считалось, что духов назначили ведьме, когда она присягнула на верность Сатане на шабаше. Эти сущности нужны для того, чтобы помогать ведьме в повседневной жизни. Они могут защитить её от отрицательных энергий и импульсов. Они могут оказывать как моральную поддержку и давать силу во всех видах ситуаций. Ведьма может также связываться с духами через ритуалы, в древних гримуарах есть списки многих демонов и их печатей. Существует также много описаний сложных ритуалов для связи с ними. Часто существуют менее сложные способы, по которым ведьма может связаться с духом. Возьмём демона Астарота в качестве примера, его можно найти в Лемегетоне – малом ключе Соломона. Астарот был любимцем печально известной ведьмы Ла Вуазен. Если мы глубже взглянем на Астарота, мы найдём финикийскую богиню плодородия Астарту. Согласно Лемегетону, Астарот появляется как ангел величайшей красоты верхом на драконе. Он даёт ответы на все вопросы и может раскрыть все секреты. Ритуал начинается с создания круга защиты, который ведьма рисует вокруг себя. Перед ним она рисует треугольник. На каждой стороне треугольника горит красная свеча. Нет никаких посторонних источников света. Магическим жезлом (с написанными на нём надписями) она рисует печать Астарота так, чтобы она была в треугольнике. Она вызывает демона заклинанием. Если печать исчезает, она рисует её снова. Через некоторое время печать становится живой, из треугольника идут энергии, и дух принимает форму. Может понадобиться много времени и много практики, прежде чем ритуал удастся. В первый раз, возможно, почувствуется только

присутствие, и информация может прийти от чувств и внутренних видений. Это тоже очень важное и необходимое начало. В конце ритуала ведьма позволяет Астароту вернуться. Это делается, когда треугольник закрывается изображаемым на нём солнечным крестом. И до, и после ритуала ведьма должна очиститься. Перед ритуалом подойдёт ванна с очищающими растениями. Также можно положить соль в комнату на некоторое время, а затем убрать её, соль привлекает негативные энергии. Можно использовать солнечный крест, соль и травы, чтобы изгнать и людей, и объекты.



Ритуалы ведьмы

Ведьма, которая находится в близких отношениях с природой, может найти там много ритуальных объектов. Её ритуалы часто очень простые, и она использует найденные вещи интуитивно. Не обязательно, чтобы ритуалы и магические рецепты одной ведьмы подходили для других. Здесь представлена только основа, остальное должна создать сама ведьма. Одна из главных основ для магических ритуалов ведьмы – это знание о четырёх элементах и направлениях. Они соотносятся следующим образом: восток и воздух, запад и вода, юг и огонь, север и земля. Воздух символизирует интеллект, информацию и знания. Огонь символизирует силу, страсть и энергию. Вода символизирует чувства, фантазии и интуицию. Земля символизирует покой, плодородие и рост. Ведьма может использовать растения, соответствующие элементам в своих ритуалах. Воздух и перечная мята, огонь и кайенский перец, вода и лаванда, земля и гвоздика. Она может использовать их для курений, чтобы достичь состояний сознания, которые отражают данные элементы. Основной ритуал – бросить растения по ветру, дующему в направлении элемента. В любовном ритуале она визуализирует возлюбленного и бросает кайенский перец по южному ветру. Если ей нужно отослать телепатическое сообщение, она может послать перечную мяту по западному ветру. Ведьме полезно знать, что означают цвета. Воздух – ярко-жёлтый, огонь – красный, вода – синяя, земля – зелёная или коричневая. Для денежного ритуала ведьма может зажечь зелёную свечу или гвоздичное благовоние. Она должна провести ритуал утром, потому что восходящее солнце соответствует получению чего-либо, а заходящее солнце – избавление от чего-либо. Она должна держать в руке несколько монет в руке и думать о том, как их количество возрастет и улучшит её благосостояние. Затем она берёт одну из монет и кладёт на землю. Ведьма должна почувствовать, что использовать и что не использовать в ритуалах. Она также должна чувствовать, как она переживает элементы. Хорошая практика: разделить лист бумаги на четыре секции и определить секцию для каждого элемента. Затем она должна записать, что она чувствует и думает об элементах. Она должна описать разные стороны своей личности, которые, как она думает, соотносятся с различными элементами. С помощью этого списка она позже сможет создавать церемонии и магические действия.

Нумерологические соответствия для ритуальной магии

Один (1). Центральный объект храма или алтаря. Позвоночник. Сушумна. Крест или церковная башня для христиан. Поткау-митан в храме вуду. Фаллос. Магический жезл.

Два (2). Понятие двойственности. Левое и правое. Два столпа Боаз и Якин. Два змея на жезле Кадуцея. Ида и Пингала. Две свечи на алтаре. Врата. Утроба. Чаша или зеркало.

Три (3). Магический треугольник. Принцип третьего: дитя. Фаллическое. Пирамида или меч.

Четыре (4). Магический квадрат. Храмовое помещение. Земля, Мать-земля. Четыре стены или направления. Пентакль, мандала или печать.

Пять (5). Пентаграмма. Квитэссенция. Пятый элемент. Эликсир в чаше. Образ дракона на алтаре.

Шесть (6). Гексаграмма. Объединение мужского и женского. Эротический символизм. Что наверху, то и внизу. Печать Соломона. Шесть направлений: восток, запад, север, юг, верх и низ.

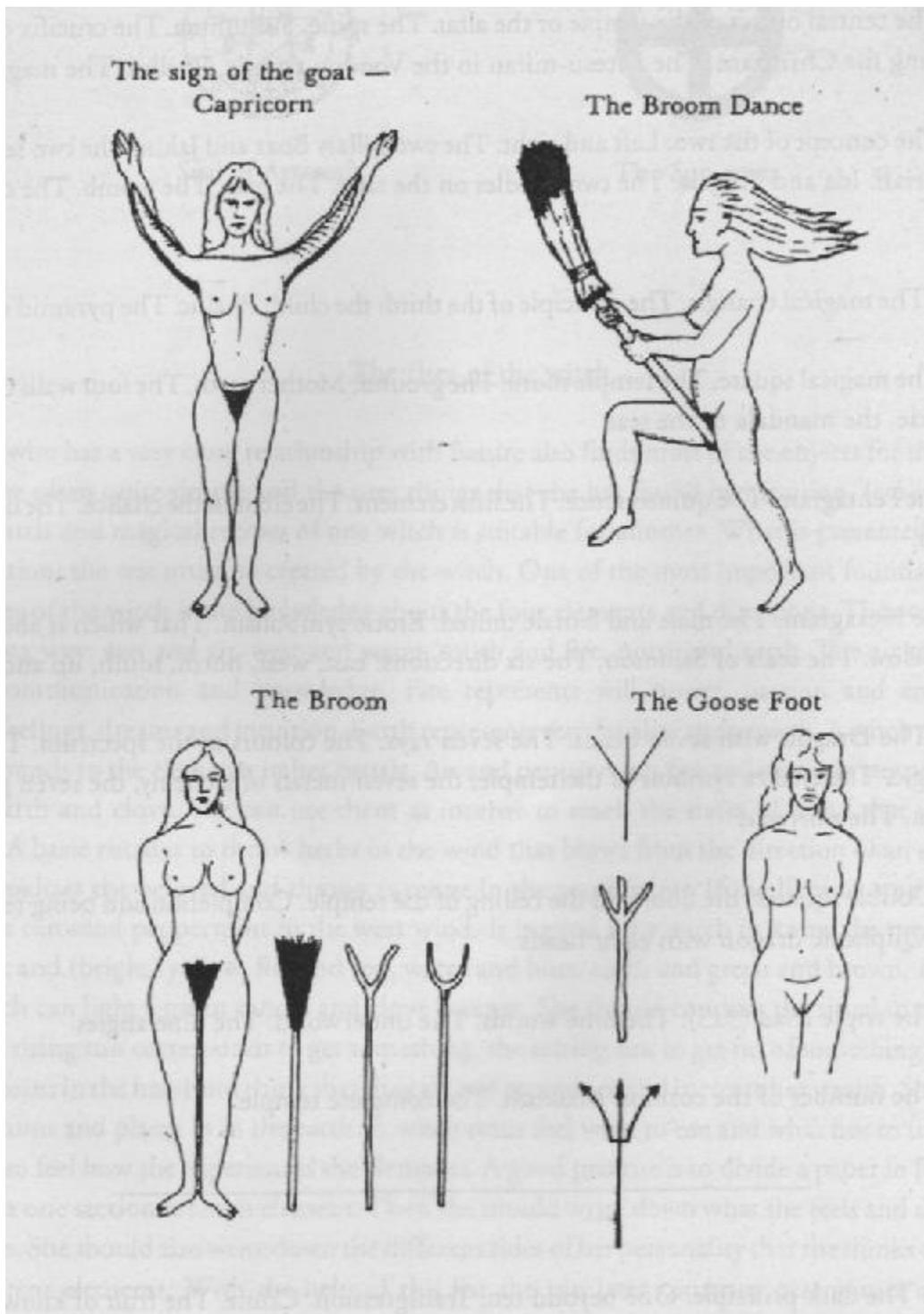
Семь (7). Дракон с семью головами. Семь лучей. Цвета спектра. Радуга. Магия цвета. Символы чакр в храме; семь металлов в алхимии, семь планет и т.д. Завершение. Вселенная.

Восемь (8). Два квадрата: пол и потолок храма. Завершение и перерождение (7 + 1). Тайный клипотический Дракон с восемью головами.

Девять (9). Три триады (3 * 3). Девять миров. Подземный мир. Девять углов.

Десять (10). Число космоса. Малкут. Завершённый храм.

Одиннадцать (11). Тёмный принцип. Один за десятью. Трансгрессия. Преступление.



Ведовством назвали дохристианский тантризм в Европе. Подобно тантризму, сексуальный символизм и сексуальная магия играют в ведовстве центральную роль. Большинство символов ведовства также соответствуют тёмным частям астрального уровня.

Рисунок из книги «Крышка котла» Патрисии Кроутер.

Инвокация Рогатого бога

Это кельтское заклинание вызывает рогатого бога Кернунноса. Ритуал вызывает фаллические силы рогатого бога, чтобы увеличить силу желания и сделать магию более действенной.

Зажгите две чёрные свечи и поставьте их с каждой стороны от образа рогатого бога (перевернутые пентаграммы, фаллические символы. Ату 15 Таро, рога, козлиный череп и прочие символы приветствуются). Звоните в ритуальный колокол. Зажгите подходящее благовоние (пачули). Поднимите магический жезл и читайте:

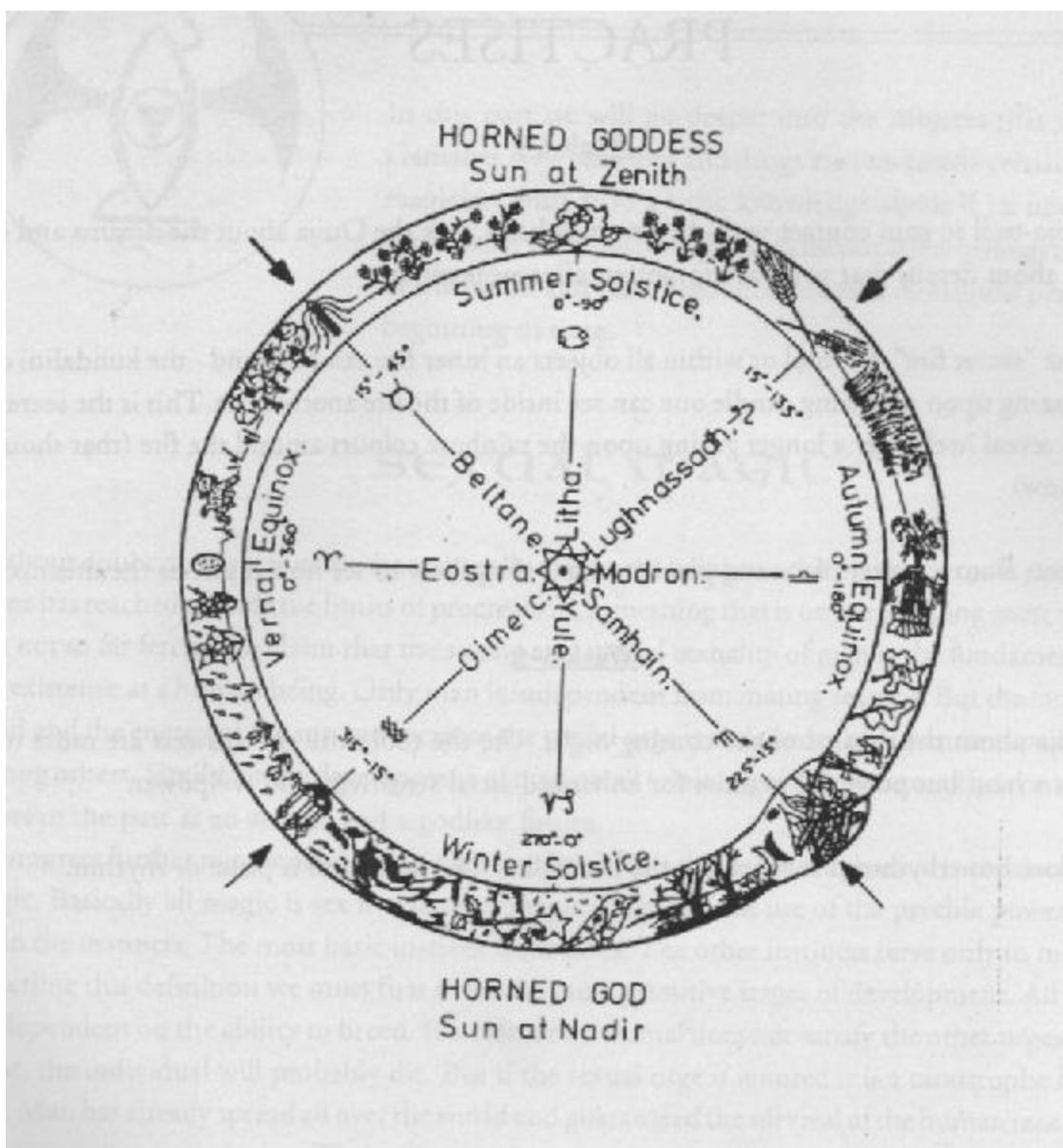
Еко; Еко Azarak! Еко; Еко Zomelak!
Еко; Еко Kernunnos! Еко; Еко; Arada!
Bagabi lacha bachabe;
Lamac cabi achaba,
Karelyos!
Lamac Lamac Bacbalyas;
Cabahagy Sabalyas,
Baryolas!
Lagoz atba femyolas,
Harahya!

Присутствие бога напоминает усиление фаллической силы, которая наполняет атмосферу и ведьму / мага огнём дракона. Жезл начинает светиться астральным огнём и активизируется для магического использования.

Инвокация богини

Я, NN, призываю Великую Матерь,
Королеву ночи,
Одетую в звезды и одеяние тьмы.
Я призываю Великую Мать.
Подними руку, чтобы помочь и защитить своих сыновей и дочерей, тех, кто призывает
тебя в твоей троекратной мудрости:
Урд, Верданди и Скульд
диана, Гера и Геката
Я призываю богиню луны.
О, Арадия, Королева ночи, наблюдай за нами
Твоими глазами, горящими в темноте...
Смотри с Луной, и пусть её свет
Падает на паутину моей судьбы.
Дай мне нити паутины времени, переплетения
Мечтаний и узоров судьбы.
Я пью вино из вашей чаши и вхожу в Подземный мир.
Я вхожу в твой мир, самое глубокое святилище твоего внутреннего храма.
Я призываю тебя, Великая Богиня Подземного мира
Хель, Персефона.
Пусть ветер будущего родится из твоего чрева
И принесёт плодородие и мудрость твоим сыновьям и дочерям.
В твоей пещере великий дракон отдыхает.
Пусть сила родится, пусть сила растёт,
И станет божественным ребёнком, чьи глаза горят в ночи.
Пусть Люцифер, утренняя звезда родится от океана ночи.
Я, NN, призываю Великую Мать.
Нерта,
Я призываю Лилит,
Я призываю Кали,
Я призываю Хейд,

Я призываю Фрейю.
Я призываю богиню, Великую мать!



Ведьмино колесо – одно из главных основ ведовства. Оно показывает солнечные циклы год через восемь праздников. Ведьмы работают в гармонии с природными циклами года – цикл проиллюстрирован змеем, кусающим собственный хвост. Праздники – это точки встреч между мирами, подобно встречи рогатого бога с тёмной богиней.

Практики

Неделя 1-2

Используйте доску для спиритизма, чтобы получить контакт со сферой сновидений. Спросите доску о сновидениях и попробуйте получить ответы о деталях, которые вы забыли после пробуждения.

Попробуйте увидеть «секретный огонь». Внутри или снаружи любых предметов можно найти огонь – кундалини предмета. Созерцая горящую свечу, можно увидеть внутри огня другой огонь. Это секретный огонь. Он часто появляется после длительного наблюдения как радужные цвета вокруг пламени (что должно быть теперь известно).

Собирайте предметы с мест силы и положите под подушку, чтобы увидеть, как они проявляются во сне.

Неделя 3-4

Спросите доску для спиритизма о сновидениях прошедшей ночи. Используйте инструмент, пока ответы не станут более-менее правильными. Это трудная, но мощная практика для усиления астральной чувствительности и силы воли.



В этой части мы глубже окунёмся в предметы, связанные с Гамалиэль. Сексуальность и наркотики – две спорные темы, о которых маг должен получить базовые знания, чтобы стало возможным понимание Гамалиэль. Секс и опьянение относятся к тёмной стороне луны, и они включены в магическую практику с начала времён.

Сексуальная магия

Без сомнения, человек – один из самых сексуально ориентированных существ на планете. Сексуальность и сексуальные практики не ограничиваются деторождением, что необычно для большинства животных. Поэтому нетрудно догадаться, что сильная и специфическая сексуальность человека – основной фактор существования человеческого бытия. Только человек не зависит от брачных сезонов. Но факт того, что тёплый ветер и энергия солнца может увеличить сексуальное желание, - это напоминание о нашем животном прошлом. Подобно человеческому развитию на всех уровнях, сексуальность находится на среднем уровне между животным прошлым и божественным будущим.

Для дальнейшего прогресса человек должен развивать сексуальность. Это достигается с помощью того, что обычно называют сексуальной магией. В основном, вся магия – это сексуальная магия, так как магия – это сознательное использование психической силы, укоренённой в наших инстинктах. Сексуальность – самый главный инстинкт. Остальные инстинкты только обслуживают его поддержание. Чтобы подчеркнуть это определение, мы должны сначала войти в наиболее примитивные стадии развития. Всё живущее зависит от способности размножаться. Если человек или животное не удовлетворяет другие желания: голод или жажду, индивидуальная воля может умереть. Но если сексуальное желание будет игнорироваться, это будет катастрофой для всего рода. Человек уже распространился по всему миру и гарантировал выживание человеческой расы. Актуальна проблема перенаселения. Поэтому человек может заниматься сексом для удовольствия и развития, и эти два повода для секса не отделены друг от друга. Наоборот, они связаны. Наслаждаться жизнью и жить – значит становиться ещё более живым. Становиться более живым – значит развиваться. Сексуальная магия – путь увеличения удовольствия и человеческого развития.

Невозможно определить происхождение сексуальной магии. Возможно, она возникла тогда же, когда человек начал заниматься сексом осознанно. Задавались вопросы с

желанием понять побуждение людей изучать свою сексуальную жизнь и то, как она влияет на бытие. Секс для удовольствия отделился от секса для размножения, используя новые изобретённые способы вроде мастурбации. Секс для удовольствия появился в то время, когда человек научился контролировать огонь. Человек перестал зависеть от смены сезонов, как раньше, и сексуальность освободилась от сезонности. Первое время человек игнорировал природу и делал первый шаг от животного к человеческому существованию. Со времени великих исторических эпизодов истории, исчезнувших во тьме времени, мы должны опереться на мифы и легенды, чтобы найти ответы на вопросы по происхождению человеческой сексуальности и сексуальной магии. Человеческое восстание против природы описано в Библии как вкушение запретных плодов познания. Змей был одним из первых символов сексуальности, выступающий как соблазнитель. Когда первая человеческая пара съела эти плоды, они вдруг осознали свою наготу и сексуальность. Ева дала рождение своему первому ребёнку после изгнания из Эдемского сада. Поэтому мы сделали вывод, что они не занимались физическим сексом до этого. Плоды сделали человека подобным богу.

Здесь мы можем видеть, как плотно связаны сексуальность и божественность. В древних мифах бог имел оргиастическую сексуальную жизнь. Например, в древнегреческих мифах боги жили вне моральных законов. Но боги не хотели, чтобы люди жили подобно им, и когда Прометей украл огонь у богов и отдал его человеку, мы можем предположить, что он дал знание о сексе. Боги почувствовали себя под угрозой и наказали Прометея. Знание о сексуальности из человека сделало бога. Самые ранние сведения о магических практиках можно найти в Индии и Египте. В Вавилоне и среди шумеров подобные практики, возможно, тоже были распространены. Наиболее известной традицией является тантризм. Трудно выяснить происхождение тантризма, но многие считают, что он возник в Кали Юге, чёрной эре, возникшей 5000 лет назад. Предполагается, что место рождения – Агартти, мистический город на северо-западе Индии, который считается многими магами местом, в котором собрались выжившие маги Атлантиды. Тантризм основан на том, что можно сравнить с тезисом Оскара Уайльда: «Единственный способ освободиться от желания – поддаться ему». В тантризме нет экстремально аскетичных практик, общих для традиции йоги. Через тантрические священные акты практик делает плотское священным. Желания исполнены, но через специальные ритуалы и практики. Желания сублимируются и направляются на пробуждение кундалини. Один из наиболее известных ритуалов – это ритуал 5М. В этом ритуале можно предаться действиям, которые считаются негативными для духовного развития. Можно войти в эти действия и сделать плотское священным. «5М» означает «мамса» - мясо, предпочтительно мясо коровы или быка, которые совсем запрещены, «матся» - рыба, «мадьа» - алкоголь, «мудра» - афродизиаки, «майтхуна» - сексуальный контакт. Церемония начинается с блюда, на котором поедаются мясо, рыба и алкоголь вместе с растениями – афродизиаками. Затем обычно следует курение гашиша, чтобы усилить эффект от ритуала. Затем начинается фаза оргиастической майдхуны. Основная цель ритуала – разрушить старые ценности и ментальные барьеры для практика и таким образом пробудить физическую или психическую реакцию, которая должна вызвать пробуждение кундалини. Пробуждение кундалини, змеинового огня, рассматривается как нечто специфическое для тантризма. Это не так. Кроме этой практики и множества других систем на востоке, она может быть найдена и среди гностиков. Гностицизм – это синтез идей, процветавших в течение Эллинизма. Смешаны христианство, иудаизм, персидская религия, греческая и египетская мифология. Гностицизм сконцентрирован вокруг Александрии. В гностической секте офитов можно найти многие отголоски тантрических церемоний. Офиты были выжившей традицией из древнеегипетского культа змей и проводили церемонии с живыми змеями, которые вместе с определёнными техниками дыхания поднимали кундалини. Наиболее известной гностической сектой были «борбориане». Название происходит от греческого

«borboros», что означает грязь. Они проводили опасные и оргиастические ритуалы, в которых гомосексуализм и инцест были скорее правилом, чем исключением. Ритуалы с групповым сексом были сознательной борьбой против возрастающего морализма. Они рассматривали христианского бога как «Демидурга», бога фальшивого мира иллюзий. Разрушить его моральные законы – значит самому стать богом. Оргии борбориан похожи на ритуал 5М в тантризме. Подобно тантристам, борбориане видели в сексуальных жидкостях воду жизни. Её нельзя выбрасывать. Разница была в том, что тантристы учились сохранять жидкости в теле в момент оргазма, а борбориане предпочитали поглощать их. Анальный секс был распространён среди борбориан и многих тантристов. Анус считался местонахождением кундалини, и посредством стимуляции кундалини пробуждалась. Этот взгляд поддерживали алхимики и древние египтяне. На алхимических свитках изображался красный дракон, находящийся в области ануса. В Египте этого дракона звали Аеп. Сет был одной из форм Аепа и богом бисексуальности. Когда подобный Христу Осирис стал любимым богом в Египте, Сет изменился и стал главным принципом зла. Это возникло вместе с моральными тенденциями. Хотя человеческая сексуальность сильно развилась, человек сильнее всего сдерживал все жизненные проявления. Когда человек стал сознавать свою сексуальность, началась огромная путаница, и человек застрял в изучении этого феномена. Пугаясь того, что сексуальность подобно огню может быть опасной, человек позволил ей тлеть вместо того, чтобы гореть. Великий огонь был отдан в руки авторитетов, например, жрецов. Во многих религиях жрецы сознательно использовали человеческую сексуальность. Это было мощным инструментом для контроля, и иногда правители и жрецы хорошо осознавали это. Если с помощью законов морали они могут контролировать сексуальность индивида, они могут контролировать и жизнь индивида. *Сила сексуальности есть жизненная сила.* Психолог Вильгельм Райх провозглашал эти теории; человек свободен, когда сексуальность свободна от ограничений. Но он в итоге попал в ментальную ловушку. Религии, проповедовавшие сексуальный аскетизм, часто направлены на небытие. В индуизме есть много путей. Некоторые пытаются достичь состояния небытия. Другие пытаются достичь собственной божественности. Более деструктивные части часто очень моралистичны и рекомендуют целибат. Кто пытается достичь божественности, часто совершенно неморален. Мы снова можем увидеть, что секс – это жизнь. Секс – это бытие. Если человек хочет быть по-настоящему свободен, если у человека есть достаточно энергии, чтобы контролировать жизнь, сексуальность будет использоваться, и энергия пробудится. Это сложный путь, но награда велика. Человек должен достичь глубочайшей тёмной бездны бессознательного, чтобы пробудить спящего дракона, пробудить и заставить взлететь. Нужно найти изначальную сексуальность человека. Её нужно пробудить, и с помощью этой энергии человек может достичь божественности и настоящей свободы.



Сексуальная мистическая символика языка алхимии показывает объединение противоположностей и силу полярностей в иллюстрации сексуальной встречи мужчины и женщины, солнца и луны.

Чёрная месса

Чёрная месса, без сомнений, самая известная из всех сексуально-магических церемоний. Во все времена её рассматривали со страхом и очарованием. Поэтому она является частой темой для всех видов книг и фильмов ужасов. Великий парадокс в том, что христианская церковь – главный участник создания сатанинской церемонии. Во времена инквизиции священники придумали данные для доказательства вины орд Дьявола. Эти тексты полны извращений, которым, как считалось, потворствуют маги и ведьмы, когда встречают Дьявола. Когда в средние века появился реальный сатанизм как протест против бога, который сжигал людей на костре, вовлечённые люди основывали свои практики на описаниях, которые они находили в церковных текстах. По этой причине создался brutalный и опасный культ. Чёрная месса также имеет корни в Греции и Египте, являясь выродившимся остатком древних церемоний. В провинции Мендес в Египте почитали бога-козла Ба-Неб-Тета. Он олицетворял сексуальность, плодородие и экстаз. Церемонии, обращённые к нему, часто были дикими оргиями, в которых люди совокуплялись с козами, символизирующими бога. Христианские тексты обвиняли сатанистов в том, что они предавались этим практикам. Дионисийские празднования тоже повлияли на изображение чёрной мессы и шабаша. Дионис был рогатым богом вина, который покровительствовал экстазу, пьянству и сексуальности. Он является в форме быка или козла, символов силы и сексуальных инстинктов. В Афинах он известен как «он с кожей чёрного козла». В Кинайфе проводились фестивали, в которых мужчины пытались поймать быка за рога и привести к храму, где жрицы призывали Диониса, чтобы дать его духу войти в быка. Танец был очень важен во всех фестивалях Диониса. При звуках флейты и кимвалы участники танцевали до достижения экстаза. Они были одеты в козы шкуры и держали рога. Употреблялось вино и наркотические растения, такие как дурман. Они секли друг друга и занимались сексом во славу бога. Они выглядели сумасшедшими

со стороны и, когда появилось христианство, они неожиданно стали дьяволопоклонниками. Сатурналии в Риме были похожими. Сатурн – бог, которого идентифицировали с Сатаной и египетским богом Сетом. В эти сатурналии всё переворачивалось вверх дном, и создавался хаос. Все ежедневные правила и законы откладывались в сторону. Разрешалось воплощать любую внутреннюю фантазию, которая в ином случае была бы ненормальной или невозможной. Рабы обслуживались господами и могли есть и пить то, что в ином случае они никогда бы не попробовали. Люди чувствовали Сатурна, одеваясь подобно ему. В Дуроструме выбирался молодой человек за 30 дней перед праздником, и одевался, чтобы выглядеть как Сатурн. В течение 30 дней он гулял вокруг города, и с ним обходились, как с богом. Он мог позволить себе любой разврат и практику, доставляющую удовольствие с полного разрешения и одобрения других. Но после 30 дней ему разрезали горло на алтаре Сатурна. Некоторые реальные ведьмы в Средних веках – уцелевшие от дохристианских религий. Они жили в условиях огромной опасности и были вынуждены исповедовать свою религию в секрете. Они были подобны культу Диониса, преимущественно женщины, которые поклонялись жизни и сексуальности во всех её формах. Они в Средние века были мишенью для строгой патриархальной церкви, которая видела в женщинах и сексуальности искушение Дьявола. Сожжение ведьм было попыткой церкви уничтожить пугающие старые религии. Шабаш ведьм и его «языческие» предшественники были церемониями, прославлявшими жизнь. Крайние и даже пугающие выражения в этих церемониях служили цели ведения участников к экстазу, разрушая ментальные ограничения и запреты. Общий фактор этих церемоний – разрушение правил, которые обычно управляют человеком. Требования Супер-эго остаётся позади, и освобождаются подавленные желания. Правила, которые нужно нарушить, зависят от времени и места церемонии. В средневековой Европе, конечно, очень мощным действием было переворачивание креста и сжигание библий. Совершение подобного в независимых обществах сейчас не возымело бы подобного эффекта, а в обществе, которое никогда не было захвачено христианством, это не имело бы вообще никакого эффекта. Что в этих церемониях общего, это чувство жизни и бытия в своём первоначальном смысле, за пределами всех созданных законов; быть богом за пределами добра и зла, истинного и ложного. Чтобы уйти от управляющих моральных законов и ограничений, нужно, чтобы индивиды, которые проводят церемонию, достигли личной свободы и открытости к подавляемым частям Я. Поэтому участник начинает осознавать целостность своей сущности. Танцы и специальные растения часто используются для открытия врат в бессознательное. Встречи ведьм с Дьяволом на шабаше – это трансподобные встречи с подавленной сексуальностью. Дьявол, которого встречают ведьмы, был персонализированной манифестацией их собственных запретных желаний и глубоко спрятанной жизненной силы. Это могло бы возникнуть, если бы сексуально-магические ритуалы и оргиастические церемонии практиковались только в далёком прошлом или в примитивных культурах. Это не так. Церемониальный секс практиковался с начала времён и ещё практикуется. В течение последней тысячи лет явление усилилось. Ведьмовской культ снова возник и имеет больше последователей, чем когда-либо. Много новых культов решили не включать сексуальные практики в основную часть, хотя ведовство фактически является прославлением сексуальности. Сексуально-магические церемонии, которые проводились группами ведьм и оккультными организациями тысячи лет назад, часто рассматриваются в каждой детали. Новые участники вынуждены следовать правилам и уже создали образцы церемоний. Поздние сексуально-магические ритуалы развились до более свободных по своей структуре. Участники выбирают свои роли и создают свою часть церемонии. Как в старых, так и в новых ритуалах необходим экстаз. Нарушение правил и ограничений – тоже важная часть. Но сжигание библий, как у средневековых ведьм, не является необходимым сейчас. Сейчас важен только факт, что тот, кто проводит церемонию, скользит по краю, с тех пор, как господствует материализм и рационализм. Сексуально-магический ритуал можно

проводить в одиночку. Сила других участников, конечно, пройдёт мимо, но зато всё внимание будет уделяться личной сексуальности. Личная сексуальная магия к тому же является безопасным сексом.

Кроме всех атрибутов ритуала, наиболее важные вещи в сексуально-магическом ритуале – следование «Нарушению ограничений». Участники должны подумать, о чем подумать нельзя, и освободить все подавленные страхи и желания. «Экстаз» достигается через серьёзное изучение того, что в ином случае было бы запретным. Этот экстаз может быть болезненным, но очищает индивида через осознание, которое он приносит. Очищение ведёт к «Пробуждению Жизненной Силы». Уничтожение барьеров, экстаз и пробуждение жизненной силы – основные части сексуально-магического ритуала. Как его составят – зависит от магической системы, которую использует маг. Как и древние оргиастические празднования, современные праздники основаны на тех же вещах, как и во все времена: секс, пьянство и переживание свободы и радости. Разница в том, что из-за веков морализаторства забыта целостность и её духовный рост. Писатель В.Б. Сибрук, изучавший экстатические ритуалы вуду, писал в своей книге «Остров тайн»: «Если мы подмешаем немного жертвенной крови в свои коктейли и приправим её нашими молитвами и священным огнём, возможно, наши ночные клубы стали бы более совершенными в оргиастическом чувстве и священными, как храмы во времена Приапа и Афродиты».

Практическая сексуальная магия

В сексуальной магии практикуется полный оргазм, не ограниченный половыми органами, а включающий всё тело и сознание. Психолог Вильгельм Райх заметил разницу между терминами оргазм и обычная эякуляция. Эякуляция – это физическое ощущение, тогда как оргазм – метафизическое. Метафизический и сексуально-магический оргазм – это состояние ума. Это священный экстаз, который пытались достичь мистики во все времена. Пробуждение кундалини – подобный опыт. Ввод оргазма в медитативное состояние может привести к этому виду экстаза. Это делается при внимательной концентрации на оргазме и том, что случается при его наступлении. Вместе с этой практикой подходит работа над «продлением оргазма». Это оргазм, который никогда не достигает пика и заканчивается. Он может продолжаться так долго, как пожелает маг. Достичь этого переживания немного трудно поначалу, но всегда рекомендуются регулярные практики. «Аурический секс» - метод, который почти всегда ведёт к продлению оргазма и может практиковаться в парах, в одиночку или группами. В нём только касаются ауры. При практике аурического секса хорошо, когда видят ауру, но это не обязательно. Хороший способ практиковать астральное видение – держать руку напротив тёмной поверхности и пытаться увидеть, как движутся энергии вокруг руки и пальцев. Проще, если в комнате зажжена только одна или две свечи. В аурическом сексе важно уметь чувствовать ауру. Аурическая энергия рук коснётся ауры вокруг сексуального партнёра. Чтобы практиковать чувствительность, рекомендуется, чтобы руки двигались в теле и из тела, и нужно попробовать почувствовать, как аура становится плотнее ближе к телу. Можно почувствовать немного электричества в руках и, как если бы аура давила на руки из тела. Оргазм в аурическом сексе будет очень экстатическим переживанием и будет длиться долгое время.

Лилит была первой женой Адама согласно иудейской мифологии. В отличие от Евы, она не была создана из тела Адама. Из этого следуют определённые выводы. Лилит создана в одно время с Адамом и не хотела подчиняться ему. Было очевидно, что, когда они занимались сексом, никто не хотел лежать под другим. Теперь Бог предпочёл Адама, так что он выбросил Лилит из сада Эдема. В сексуальной магии лилитический секс выполняет

специальную роль. Это такой секс, в котором мужчина лежит под женщиной, и она стимулирует его только вагинальными движениями. Таким образом, она управляет сексуальными энергиями. В астральном сексе женщина часто бывает сверху. Многие христианские монахи испытывали это в травматических снах, когда их насиловали демонические женщины. Их собственный страх и вина сделали опыт ужасающим. Для магов суккуб / инкуб может быть помощником и проводником. Наиболее важная часть сексуальной магии – это практическая часть. При помощи практики сексуальность активизируется и идёт в личную силу, увеличивая энергию жизни. Когда энергия жизни полностью пробуждается, достигается божественное состояние. В этом состоянии раскрываются оккультные способности, которые раньше были недоступны.

Растения, наркотики и магия

Наркотические и галлюциногенные растения используются во многих оккультных традициях, чтобы получить доступ в мир духов. В традициях поиска видений вроде шаманизма и ведовства мы можем найти великие знания об эффекте, который оказывают различные растения на человека. Другая оккультная система, в которой имеется знание о растениях – это алхимия, знания о влиянии растений на восприятие изучаются в химиогностической науке. Некоторые хотят свести всю духовность к изменяющим восприятие растениям и галлюциногенным грибам: энтузиасты находят в этих растениях источник невероятной мудрости, а скептики думают, что вся духовность сводится к наркотическому дурману. Другие неправильно используют растения и замечают деструктивные побочные эффекты этих растений. В перспективе религиозной истории видно, что растения, меняющие восприятие, использовались мудрецами, магами и жрецами почти во всех культурах. В Индии считалось, что сома даёт мудрость и счастье, согласно мнению некоторых учёных, сома – это *Amanita muscaria*, которую, возможно, также использовали викинги. Индейцы исследовали другую сторону с помощью пейота и кактуса Сан-Педро. Суфийские мистики использовали каннабис, а здесь, в северной Европе использовались псилоцибы. Если кого-то заинтересовали эффекты, которые эти растения оказывают на человека, ему хорошо подойдут книги Карлоса Кастанеды. Также интересные виды могут дать книги Терренса МакКенны и Тимоти Лири, но нужно помнить, что эти два писателя преувеличивают определённые вещи и влияние философии хиппи из 60-х годов на настоящее. Книги этих писателей могут в любом случае быть ценными документами. Книги Алистера Кроули тоже имеют большую ценность, так как он был любителем наркотиков, которому они навредили. Рекомендуется книга «Дневник наркомана».

Наркотики обычно подразделяют на следующие категории:

1. Стимуляторы: кофеин, йохимбе, дамиана, кокаин, никотин, амфетамин, экстази.
2. Транквилизаторы: алкоголь, валериана, опиум, героин
3. Галлюциногены: псилоцибин (грибы), ЛСД, мескалин (кактус пейот), *Amanita Muscaria*, каннабис (гашиш, марихуана), ведьмины растения (мандрагора, дурман, аконит).

Этот список, конечно, неполный, но может дать хороший обзор. Можно перечислить тысячи растений, грибов и химических веществ. Обычно первые две категории называют наркотиками, влияющими на тело или нервную систему. Третья категория называется психоактивными веществами, психоделиками или галлюциногенами. В некоторых случаях категории совмещаются. Экстази – также и галлюциноген, каннабис – также транквилизатор. Почти все маги используют вещества только из третьей категории, галлюциногены. В некоторых случаях стимуляторы используют в практиках кундалини и сексуальной магии. Дамиана, йохимбе или обычный чай эффективны в практиках

кундалини и сексуальной магии, так как они афродизиаки, сексуальные стимуляторы. Группа транквилизаторов деструктивна для магов, кроме, возможно, стакана вина.

Наркотики скорее важны в шаманской традиции, чем в чисто магических традициях, так как магия – это искусство воли, а шаманизм – традиция поиска видений. Наркотики деструктивны и часто оказывают негативное влияние на волю и активность мага. Так как магия – это искусство превращать мысль в действие, маги часто отрицательно относятся к употреблению наркотиков. Но традиционно считается, что многие галлюциногены – это великий источник магического знания. Если кто-нибудь прочитает книги Кастанеды, он осознает, что для него это был ценный метод научиться переоценке старых ценностей и получить доступ к новым мирам.

Маг должен иметь прямой опыт другой стороны любой ценой, иначе он останется чистым теоретиком. Другая сторона – великий источник энергии для воли. Поэтому маги считают, что психоактивные растения открывают путь к достижению прямого эмпирического знания об астральных мирах на некоторое время. После этого опыта маг должен научиться достигать его самостоятельно.

Второй уровень продвижения в драконианской магии, Гамалиэль 2.0 связан с ведовством и астральным миром. Этот уровень связан с поиском видений и галлюциногенными опытами. За этим человек и приходит сюда. Важно получить историческую справку об этих аспектах уровня. Поиск видений выполняется с помощью магии сновидений и пробуждения кундалини, и это не связано с психоактивными растениями.

Опыт интоксикации – важный аспект трёх тёмных астральных уровней. Здесь маг сталкивается с чувствами, мыслями и фантазиями. Переживание будет сочетать в себе страх и экстаз. Интоксикация сама по себе не связана с каким-либо видом растений, напитков или других продуктов, это распространённое заблуждение. Растение, наркотик или алкоголь – это всего лишь путь к достижению интоксикации, но не источник нужного состояния. Состояние интоксикации находится внутри человека, и путь лежит через исследование внутренних сторон. Можно использовать растения или алкоголь, но часто маги вместо них используют дыхательные упражнения, барабанные ритмы, экстремальные опыты (прыжки с парашютом, хождение по огню), физическое истощение или сексуальные стимуляторы. В книге «Рождение трагедии» Фридрих Ницше описывает два противоположных состояния ума в человеке: дионисийское и аполлоническое, где Дионис и Аполлон – два греческих бога. Дионис олицетворяет опьянение жизнью, инстинкты и тёмные желания, охватывающие человека. Аполлон олицетворяет ясность, гармонию и умеренность. Дионис – это тьма, Аполлон – свет.

Многие маги, в том числе и Алистер Кроули, имеют элитистские взгляды на наркотики. Они считают, что наркотики безвредны для людей с сильной и чистой волей. Ведомые люди станут зависимыми из-за своей внутренней пустоты. В «Книге закона» написано: «Во имя моё вкушайте вино и диковинные зелья, о которых я скажу пророку моему, и опьяняйтесь ими! Не будет вам от них вреда». В комментариях к *Книге закона* Кроули раскрывает элитистский подход: «Страстное желание этих веществ вызвано внутренней пустотой, которая показывает их рабскую сущность. Если вы реально свободны, вы можете принимать кокаин так же свободно, как солёные ириски. Нет лучше грубой проверки души, чем её отношение к наркотикам. Если человек простой, энергичный и бесстрашный, то он в порядке; он не станет рабом. Если он боится, то он уже раб. Позвольте целому миру принимать опиум, гашиш и остальное; те, кто подвержен зависимости, тому лучше умереть». В итоге, Кроули стал зависим от героина.

Человек со слабой волей или мутным восприятием обычной реальности и магической реальности не должен принимать наркотики или психоактивные растения ни в какой форме. Маг должен уметь контролировать деструктивные пристрастия, такие как курение или злоупотребление алкоголем. Маг никогда не станет рабом своей привычки. Маг постоянно работает над балансом между дионисийским и аполлоническим; опьянением экстазом и спокойствием ясности. При построении нашего мира правит рациональная аполлоническая сторона. Для общения с другой стороной маг должен войти в тёмное дионисийское пространство экстаза, но не без лампы дионисийской ясности.

История религии в перспективе галлюциногенных опытов

В течение шестидесятых и семидесятых годов многие учёные исследовали связь между религиозными опытами и галлюциногенами. Это создало дискуссии вокруг сходства ЛСД и шизофрении. Многие пришли к заключению, что состояние под ЛСД не равно психотическим опытам.

В начале шестидесятых многие знали учёных, которые утверждали, что психоделики могут вызвать состояние, сходное с религиозными опытами классических мистиков. Это было выведено не из систематического анализа, а только из личного опыта.

Одно из первых исследований об отношении между наркотиками и мистическими опытами было сделано в 1963 году Уолтером Н. Панке. Он работал с группой из двенадцати студентов теологии со сходной подготовкой и небольшими либо отсутствующими знаниями о мистическом опыте. Почти все они были заинтересованы в обогащении своей религиозной жизни, поэтому положительно отнеслись к эксперименту. Эксперимент был проведён в Страстную Пятницу, во время прослушивания длинной двух с половиной часовой мессы в церкви. Половина группы получила 30 мг псилоцибина, другая половина получила плацебо, которое лишь заставляет ощущать тепло и небольшой зуд на коже. Впоследствии группа сообщила о своих переживаниях, записав их на магнитофон. Результат показал драматическую разницу между теми, кто получил псилоцибин, и теми, кто получил плацебо. Девять из десяти в группе, кто получил псилоцибин, подтвердили, что они ощутили глубокие религиозные переживания, в то время как те, кто получил плацебо, не ощутили совсем ничего выдающегося. Панке пришёл к выводу, что псилоцибин при правильных обстоятельствах может вызвать ментальное состояние, которое едва ли может отличаться от описаний в классических мифах. Он подчёркивает важность мнения, подготовки и чувств субъекта, который называется *сетом*, и атмосферы и ситуации, которая называется *сеттингом*. Было проведено много экспериментов, и некоторые показали отрицательный результат, но все эксперименты показали важность сета и сеттинга.

Другие двое учёных, Мастерс и Хьюстон, ответили на вопрос об аутентичности наркотиков, вызывающих мистические опыты, они пришли к выводу, что лишь 3% получают аутентичность опыта этого типа.

Одним из последних учёных с положительным отношением к наркотическим экспериментам был Уолтер Хьюстон Кларк. Его книга «Химический экстаз, психоделические наркотики и религия» была опубликована в 1969 году. Кларк считал, что наркотики в действительности не вызывают мистические переживания, а освобождают человеческие способности к переживанию божественного. Он был того же мнения, что и учёные, упомянутые выше, что танец, аскетизм и медитация могут также высвободить эту возможность. Он не утверждал, что психоделики безвредны. Возникают длительные

психотические состояния, смятение и иногда – постоянное безумие. Но если эксперимент проводится опытными людьми, риск и пост-эффекты могут практически исчезнуть.

Некто запретивший психоделические опыты не мог ничего поделаться с мистическими опытами католического профессора Р.Ч. Захнера. Он считал, что мескалиновые переживания не имеют ничего общего с религиозными переживаниями. Если бы это было так, христианские моральные ценности оказались бы под угрозой. Чтобы показать, что он знает достаточно о том, что он говорит, он проглотил пилюлю и получил впечатления, что он побывал в мире «Алисы в стране чудес».

Магические растения

Ведьмина мазь

Ведьино варево или мазь известна в нашей культуре. Это мазь, которой ведьмы смазывают свои метлы и свои тела, чтобы вызвать состояние транса. Многочисленные рецепты содержат смесь различных сильных и иногда ядовитых растений. Некоторые рецепты содержат аконит и болиголов, опиум и гашиш. В некоторых рецептах есть, по-видимому, бесполезные ингредиенты, такие как моча и жабья слизь. Часто большинство ингредиентов служит цели. Предполагается, что моча содержит определённые стимуляторы, и это может объяснить, почему она включена в «грязную аптеку» немецких ведьм, где жидкости тела сохранялись для магических целей. Жабья кожа звучит, как из сказки, но это традиционный галлюциноген. Секрет жабьей кожи содержит буфотеин и вещества, подобные ДМТ. Главный ингредиент ведьминой мази – это четыре растения семейства паслёновых, которые используются в очень маленьких количествах, иначе они слишком ядовиты. Это дурман, белена, белладонна и мандрагора. Они содержат алкалоиды гиосциамин, атропин и скополамин. Атропин сегодня используют для лечения отравлений определёнными грибами. В военных целях атропин используют для лечения при нервной газовой атаке. Великий парадокс в том, что атропин, сам по себе галлюциноген, может уменьшать эффект других галлюциногенов вроде ЛСД и мескалина. Скополамин – очень сильное вещество, которое использовалось в качестве сыворотки правды. Ведьмины растения могут вызывать состояния транса с уменьшением мозговой активности - альфа волны - и гипнотическое REM-состояние, подобное состоянию сна.

Дурман (*Datura stramonium*) – галлюциноген, пользующийся дурной славой, также известное как растение дьявола, чёртово яблоко или *yerba del diable*. Он использовался по всему миру как магический наркотик. На Гаити он использовался в процессе зомбификации. И в Индии, и среди индейцев его использовали, но с опаской. Его использовали поклонники Кали и последователи культа Диониса. Старый автор списков растений Теофраст описал, что случается, если кто-то возьмёт корень дурмана; 4,2 грамма бросают человека в жар (корень использовался как афродизиак), двойная доза вызывает видения и временное помешательство, тройная доза вызывает продолжительное безумие, а четырёхкратная доза ведёт к смерти. Дурман использовали для выхода из тела. Считалось, что это растение даёт способность летать между мирами, что кажется труднодостижимым, когда оно вызывает затемнение и лунатизм.

Белена (*Hyoscyamus niger*) использовался на шабаше ведьм в качестве приветственного напитка. В очень маленьких количествах её семена, истолчённые в чаше, вызывают бред. Название *hyoscyamus* – латинская версия греческого наименования «*hyoskamus*», созданного Карлом Линнеем. Греческое название означает «свиные бобы» и приходит из легенды о ведьме Кирке, превратившей команду Одиссея в свиней с помощью напитка из белены. Считается, что жрицы оракула в Дельфах достигали своих трансовых видений, вдыхая дым белены.

В старой норвежской традиции белена использовалась ведьмами и Вэльвой. Вероятно, что белена входила в состав сильного яда, который Гримхильда предложила Гудрун в Gudrunskvädet. Как и с другими растениями, существуют определённые церемониальные акты, включающие сбор этих растений в природе. Белена собирается в ночь полнолуния с помощью птицы, привязанной к растению.

Белладонна (*Atropa belladonna*). В латинском названии может проследиваться имя греческой богини судьбы Атропос, «неминуемая», которая отрезает нити человеческих жизней. Название вида «белладонна» означает «красивая женщина», так как женщины в южной Европе закапывали сок этого растения в глаза, чтобы получить большие зрачки и мечтательный вид. Капля чистого масла белладонны расширяет зрачок, делая глаза чёрными. У этого растения есть и другие названия, напоминающие о его эффекте: *somniferum*, вызывающий сон, *hynoticon*, гипнотизирующий или заколдовывающий, *laethale*, летальный, или *furiale*, яростный. Белладонна использовалась в медицине и в приготовлении ядов. Психоактивные эффекты могут вызвать видения и чувство невесомости. Корни используют для создания амулетов.

Мандрагора (*Mandragora officinarum*). Никакое другое растение не связано с ведовством и чёрной магией настолько сильно. Корень похожий на мясо напоминает раздвоенное человеческое тело и считается, что это один из самых сильных магических объектов, которые маг когда-либо имел. В средневековых гримуарах объясняется, что этот корень даёт всё счастье на земле. Но когда его обладатель умрёт, он будет вечно гореть в Аду, если не избавится от корня перед смертью. Если корень был куплен, его нужно продать по меньшей цене, чем за него было заплачено. Спустя некоторое время может быть трудно! Историк Иосиф Флавий, живший в ранние века, описал мандрагору как фантастический корень, который был найден в долине вокруг мёртвого моря. Ночью он светился красным светом. Он исчез, когда кто-то пытался взять его, и помог только способ поймать его, налив на него мочу или менструальную кровь. Миф, что мандрагора светится ночью, не ложное утверждение. При определённом климате и погоде она может дать расплывчатый свет. Вытаскивание мандрагоры из земли считается опасным. Когда корень вытаскен, считается, что он издаёт ужасный крик, который убьёт любого, кто держит его. В соответствии с древним фольклором, мандрагору следует доставать из земли в ночь на четверг в полнолуние с помощью чёрной собаки. По мнению Теофраста, сначала нужно нарисовать ножом три круга вокруг растения. Повернув лицо на запад, нужно продолжить вырезать верхушку корня.

Затем нужно постепенно освобождать больше и больше корня. Перед тем, как возьмётся последний кусок корня, нужно танцевать вокруг него и говорить всё, что знаешь о секретах секса и любви. Мандрагора известна как сильный афродизиак. В Библии она упомянута как яблоко любви, и немногие знают, что запретный плод – это на самом деле ягоды мандрагоры. Мандрагора также может быть прототипом для создания Адама. Считалось, что мандрагора растёт под повешенным, когда эякуляция при его смерти достигает земли, где и вырастет мандрагора. Слово мандрагора или «альруна» раскрывает тайны растения. Альруна – древненорвежское слово, означающее «все тайны» или «сакральные тайны». Альруна раскрывает эти тайны. Мандрагора – это человеческий дракон, драконье семя, которое растёт в специальных тайных и сильных местах. Мандрагора – сильный галлюциноген.

Рецепты ведьмовской мази могут различаться. Вот современный образец:

3 грамма листьев белладонны

9 грамм семян белены

10 грамм листьев дурмана

1/5 грамма расплывленного корня мандрагоры

Всё это нужно смешать с жиром и перемешать до однородной массы.

Мазью смазывают вокруг гениталий, подмышки и запястья или другие места с тонкой кожей. Мазь ядовита, и её следует использовать с осторожностью и в малых количествах. Другая важная вещь, которую следует запомнить, заключается в том, что выше приводится североευропейский рецепт и что те же растения в более тёплых частях растут обычно сильнее. Поэтому содержание их в мази должно быть половиной или даже третьей частью от указанного количества, если растения и корни берутся в тропических или субтропических странах.

Магические грибы

Статуи грибных богов были найдены в Латинской Америке. Древние индейцы высоко ценили псилоцибиновые грибы, так высоко, что присвоили им священный статус. Грибы под названием теонанакатль окружал культ бога Хочипилли, «принца цветов». Считалось, что грибы были лучшим способом достижения мира духов, и шаманы употребляли их для магических путешествий. В книгах Карлоса Кастанеды описаны встречи с «дымком», эта курительная смесь включала в основном псилоцибы. В северной Европе псилоцибы длительное время использовались в магических ритуалах. Многие из этих грибов росли также в северных областях мира. Грибы связаны с учением о силе земли и линиями дракона, так как у них есть гигантская корневая система, растущая в соответствии с силовыми линиями земли.

Наиболее известный галлюциноген ЛСД также получен из грибов. ЛСД появился из спорыньи (*secale cornutum*) на чёрных заражённых семенах различных злаков. Заражение начинается с состояния покоя грибов (*Claviceps purpurea*), которые содержат множество веществ, используемых в медицине, а также ядовитые алкалоиды. Псилоцибы и ЛСД связаны галлюциногенным эффектом.

Наиболее мифическим и сакральным грибом должен быть мухомор. Этот гриб тоже галлюциногенный и используется ведьмами, магами и шаманами в различных культурах. Принято считать, что викинги готовили из этих грибов напиток в связи с церемонией берсерка. Некоторые факты говорят, что это не может быть правдой, многие алкалоиды мухомора вызывают сонливость и спокойствие. Использовался только красный мухомор. Все другие грибы этого вида смертельно опасны. Красный мухомор тоже может вызвать смерть или непоправимый урон почкам и печени. Эффект от красного мухомора может быть сильнее, чем от ЛСД. Но иногда он может совсем не дать эффекта, но возможно продолжительное ощущение слабости и тошноты. Этот гриб использовали шаманские племена в Сибири. Сначала гриб готовился, потом один из членов племени употреблял смесь. Мочу употреблявшего употребляли остальные члены племени. В моче отсутствовали все яды, оставался только галлюциногенный алкалоид. Для нас, западных людей, кажется несколько странным ужираться этим грибом. Антрополог познакомил людей одного из шаманских племён с алкоголем. В день после употребления алкоголя люди заметили, что не могли понять, как кто-то может свободно употреблять этот жуткий напиток.

***Iromea purpurea* или мускатный орех**

Семена ипомеи содержат лизергиновую кислоту. Лизергиновая кислота относится к ЛСД. 10-15 грамм семян цветка дробятся и кладутся в воду или вино. Раздробленные семена настаиваются 12 часов перед употреблением.

Мускатный орех (*myristica fragrans*) – галлюциноген, который можно найти на многих кухнях, мускатный орех, подобно цветку мускатного ореха, может вызвать психоделические переживания. Предсказатель Нострадамус использовал мускатный орех для вызова видений. Пользующийся дурной славой Чарльз Мэнсон использовал мускатный орех в тюрьме. Для галлюциногенной дозы нужно пять или десять дроблёных орехов. Но это количество вызовет тошноту и страшное похмелье.

Лёгкие психоактивные растения

Все предыдущие упомянутые растения и грибы могут привести к серьёзным последствиям. Существуют знания о менее ядовитых и опасных растениях, которые, тем не менее, очень эффективны. Многие из них использовались в магических церемониях как афродизиак. Все эти растения легальны и просто достаются в магазинах здоровья или оккультных магазинах.

Одно из самых эффективных растений для стимуляции видений – это кава-кава (*Piper methysticum*), перец с островов Фиджи. Кава-кава – национальный напиток на Фиджи, где он используется в церемониальных целях, а также для расслабления и удовольствия. Эффект от кава-кава очень слабый, и нечувствительный человек может поначалу ничего не почувствовать. После того, как эффект определён, опыт может почувствоваться. Кава-кава вызывает ощущение чистоты и экзальтации, смешанное с ощущением утяжелённой ментальной энергии и физической релаксации. При больших дозах тело может почувствовать лёгкое онемение, поэтому «кава» иногда используется при нарушениях сна. Она может дать галлюциногенные опыты, в основном яснослышание. Кава-кава подходит для всех видов астральных операций, сновидческих путешествий и медитаций на музыку. Это также сексуальный стимулятор, наиболее подходящий для астрального секса.

Йохимбе (*Corynanthe yohimbe*) – очень мощное растение. У него весьма сильный эффект, и существуют сомнения, стоит ли его относить к лёгким психоактивным растениям. Йохимбе растёт в Африке и используется как афродизиак на очень долгое время. Его кора – сильный сексуальный стимулятор. Её обычно использовали мужчины для увеличения своего пениса. Они употреблялись во время церемоний йохимбе, чтобы продлить сексуальные практики на несколько дней. Опасно сочетание йохимбе с алкоголем, молочными продуктами, ингибиторами моноаминоксидазы и большинством наркотиков.

Дамиана (*Turnera Diffusa*) – хорошо известный и распространённый афродизиак. Льюис Дж. Куллинг описал его в классической книге «Секреты сексуальной магии». Это лёгкий стимулятор, используемый большинством современных тантристов. Он появился в Мехико, где его пили женщины за час перед сексом, так как он увеличивал удовольствие.

Женьшень – корень, использовавшийся тысячи лет в китайской медицине. Верят, что он может излечить от всех болезней и активировать семь энергетических зон тела. Современная наука показала, что женьшень улучшает иммунитет и работу мозга. Женьшень используется в связи с кундалини, с медитациями на чакрах и в сексуальной магии.

Обычный чай и особенно зелёный чай имеет магические свойства. Он увеличивает энергию и оказывает положительный эффект на кундалини. То же самое относится к

гуаране, растению с Амазонки, содержащему кофеин. Его семена давятся и смешиваются в возбуждающем напитке. Какао-бобы – афродизиак, содержащий алкалоиды, напоминающие наркотик амфетамин. Известно, что его в нашей культуре использовали для соблазнения. Часто бывает в форме необычной коробки шоколада. Сочетаясь с розами, он может дать очень хороший эффект.

Практики

Неделя 1-2

Используй свою сексуальную энергию, чтобы усилить свою магическую волю, чтобы быть более осознанным в сновидениях и при бодрствовании. Создайте магическую печать, символизирующую ваше Высшее Я. Можно начать с солнечного креста с вашим именем внутри или с совсем нового символа. Сконцентрируйте всю сексуальную энергию на новом символе. Медитируйте на этот символ ночью перед отходом ко сну и поместите печать под подушку. Сделайте талисман с печатью, который вы можете носить в течение дня. Запишите, как символ усиливает энергию кундалини и как увеличивает вашу волю и осознанность.

Символ может вызывать сексуальные сущности, которые появятся в сновидениях или в гипнагогических состояниях. Исследуйте их, если всё получилось. Это может быть способом улучшить контакт с другой стороной, но также может привлечь вамнирические силы, так что сохраняйте уверенную целостность.

Символ усилит контакт с вашим Высшим Я. Общайтесь с ним с помощью спиритической доски, зеркала или хрустального шара. Сделайте это хотя бы четыре раза. Запишите результаты.

Попробуйте войти в контакт с рогатым богом или тёмной богиней посредством ритуалов, необычной связи и сновидений.

Неделя 3-4

Найдите секретный огонь в пламени свечи и синхронизируйте его со своим огнём в своей точке Ци (также известной как сердце дракона), которая является центром астральной и эфирной энергий. Точка находится в области живота и в центре баланса души.

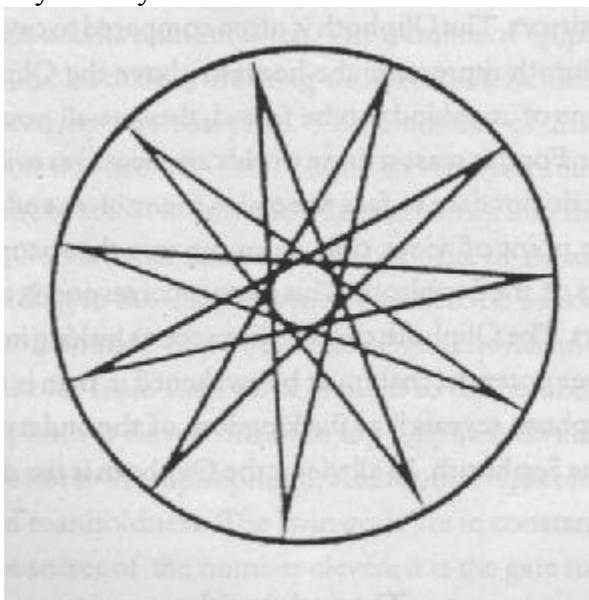
Сконцентрируйтесь на точке Ци и центре всех сексуальных импульсов и позвольте им усилить ауру. Ваш персональный магнетизм возрастет, когда будет влиять на то, как вы говорите, ходите и на вашу харизму. Это должно быть целью, пока концентрация не окажется за пределами практики. Это только вторичный результат.

При усилении точки Ци усиливается аура и магнетизм рук. Исследуйте это при исцелении (похмелья, мышечных проблем и т.д.) и аурическом сексе, или разбейте рукой кусок дерева (мы не отвечаем за повреждение рук, так что будьте осторожны).

~~~~~

Мысль, что вселенная создана в соответствии с определёнными геометрическими и математическими принципами, можно найти во многих мистических системах по всему миру. На западе мы можем найти её в учениях Пифагора и неоплатоников. Их мысли повлияли на каббалу, магическую систему, имеющую наиболее комплексную схему геометрических / математических структур вселенной. Почти на все западные магические

системы повлияла каббала. Каббала – это магическая система Пути правой руки. Её цель – восстановить изначальный порядок, который был нарушен грехопадением, и вернуть человека в Эдемский сад и к божьей благодати. На пути к этой цели практикуются духовные упражнения, молитва, воздержание и законы Моисея. Другие цели каббалы – восстановить храм в Иерусалиме, разрушенный «зверем» (Римом), и очистить человека от всех греховных элементов, то есть всех женских аспектов и принципов. В каббале зло называется клипот, имя, которым удостаивают падших женщин (это также можно перевести как «раквина», «пещера», «утроба»). Тьма и зло связано с женским элементом. Западный оккультизм боится клипот больше, чем чего-либо ещё. Клипот – это Хаос, разрушение, беззаконие, грех и бунт против Бога и мироздания. Только очень немногие маги работали с этими силами. Магия Гёте с вызовом 72 демонов – это клипотическая система, так же, как и некоторые части системы Абрамелина. Драгон Руж – это уникальный орден, использующий клипотические силы для инициации. Шаг за шагом мы используем силы клипот, чтобы разрушить структуры мироздания и стать подобным богам. Против математических / геометрических структур каббалы мы используем хаос-математические и фрактальные силы клипот. В пятом письме вы получите уникальное и глубокое учение о клипот.



Одиннадцатиконечная звезда – главный символ Клипот. Она символизирует 11 клипот, Хаос, Красного Дракона и А.А. – чёрный алмаз (Adamus Ater).

*Растрескивание сосудов — продолжал Диоталлеви озабоченно, — это серьёзная катастрофа. Нет ничего менее пригодного для жизни, чем неудавшийся мир. Должно быть, с самого начала космос имел какой-то дефект, однако даже наимудрейшим раввинам не удалось полностью его объяснить. Может быть, в тот момент, когда Бог делал выдох, в первоначальной ёмкости осталось несколько капель масла, материальный осадок, *reshimi*. и Бог распространился вместе с этим осадком. Или же раковины, *qeliprot*, бактерии разрушения, поджидали где-то, затаясь.*

Умберто Эко, «Маятник Фуко».

### **Тёмная сторона каббалы**

Каббала – это мистическая и философская интерпретация / расшифровка библейской традиции. Каббала имеет еврейское происхождение, но на протяжении многих лет использовалась западными магами, которые включили соответствия из других религий и систем. Главное понятие в каббале – символ «Древа Жизни», который есть карта

внутреннего и внешнего бытия. Древо Жизни состоит из десяти сефирот, которые являются различными уровнями манифестаций мироздания и таким образом отражают различные состояния бытия. Десять сефирот соединены двадцатью двумя путями. Пути и сефирот соотносятся с различными ангелами и божественными именами.

О каббале написано во многих книгах и манускриптах, но концепция клипот в редких случаях упоминается мельком и часто вообще не упоминается. О клипот в основном пишут короткие предостережения об их силах. Клипот существует позади Древа Жизни. Задняя сторона или тень – это тёмные и по-настоящему скрытые части бытия. Эта сторона называется «Древом Анти-жизни» или «Древом Смерти». «Клипот» на иврите означает «раковины».

Клипот и сефирот противостоят и отражают друг друга. Клипот часто сравнивают с пещерами, которые связаны подземными тоннелями. В то время как сефирот символизируют небеса, клипот символизируют inferнальные области. Здесь можно найти всех демонов человечества, здесь есть все силы и аспекты бытия, которые человек боится и подавляет. Поэтому эти миры считаются злыми, и по ним сделано крайне мало исследований. Большинство людей не осмеливаются посмотреть в лицо злу в себе и в мире. Клипот не злые с любой объективной точки зрения, разве что люди воспринимают их такими. Часто клипот считают корнями сефирот. Эта схема соотносится с мнением, что Подземный мир – мир тёмных сил. Клипот также можно рассмотреть как сокрытое в Малкут, низшей сфире. Таким образом, клипот – потенциальная сила, которую нужно пробудить, если человек способен достичь божественной сферы. Оба взгляда на клипот рассматривают их как царство Подземного мира. Клипот также можно рассматривать как тень сефирот. Со всех точек зрения, клипот – это тёмное отражение сефирот.

## **Анти-мир**

Научный взгляд на клипотические силы основан на теориях антиматерии. Строение антиматерии сходно строению всех других видов материи, но она содержит анти-атомы и античастицы. Атом водорода состоит из положительно заряженного протона в ядре и отрицательно заряженного на орбите вокруг него. Анти-атом водорода состоит из отрицательно заряженного протона в ядре и положительно заряженного вокруг него (позитрон). Другими словами, частицы анти-материи противоположны нормальным атомам. Наш мир и части космоса, исследованные людьми, кажутся содержащими только нормальную материю. Но вселенная должна изначально содержать в себе анти-плазму, состоящую из одинаковых количеств антиматерии и нормальной материи. Антиматерия подавляется, по крайней мере в нашей галактике.

Клипот – это антимир, которые созданы подобным образом, но противоположно сефирот. Подобно антиматерии, клипот подавляется нормальными сефиротическими мирами. Подавление – это вопрос угла зрения. Гипотетически считается, что если человек существует на клипотической стороне Малкут (земле), Лилит, будут подавляться сефиротические миры. То же самое применимо к антимирам, которые не отличаются от нашего ничем, кроме заряда элементарной частицы. Если нормальные сефиротические миры встретят клипотические миры, они аннигилируют. Но они существуют в виде жуткого баланса, который делает их существование возможным. Если частица и античастица встретятся, они аннигилируют и высвободят громадную силу. Такое не происходит, когда масса достаточно велика, и тогда создаётся слой Лейденфроста, сохраняющий их по отдельности. Такой слой существует между сефирот и клипот. Если он разрушится, может произойти катастрофа.

## **Хавайот и число одиннадцать**

*«Каббалистами доказано, что тайное и истинное имя Дьявола – это Иегова, написанное наоборот»*

Элифас Леви «La Clef des Grands Mysteres».

Десять сефирот – это космос, божественный порядок. Они – Господь Бог, Альфа и Омега – начало и конец. Клипот – это Хаос. Они – Сатана (с иврита – «противник»), тень и противоположное Богу. Они существуют за пределами начала и конца, в измерениях за пределами времени. Символ гармонии – круг и число десять. Число клипот – одиннадцать. Одиннадцать означает шаг за пределы порядка. Одиннадцать – Люциферианское разрушение мироздания. Перед тем, как Люцифер с другими ангелами бросил вызов Богу, гармония была полной. Восстание Люцифера означает Хаос. Произошли изменения, и старая стагнация была прервана. Десять стали одиннадцатью. Согласно каббалистам, имя Князя Тьмы – не Сатана. Это скорее звание, чем имя противника бога Иеговы. В клипотической перспективе Бог есть Сатана, с тех пор как он стал противником антимиров. Истинное имя Князя Тьмы, по мнению каббалистов, это имя Бога наоборот. По Элифасу Леви, это «Хавайо», если использовать состав гласных, как в иврите. Хотя Иегова и Хавайо отражают противоположные принципы, они находятся недалеко друг от друга, подобно числам десять и одиннадцать.

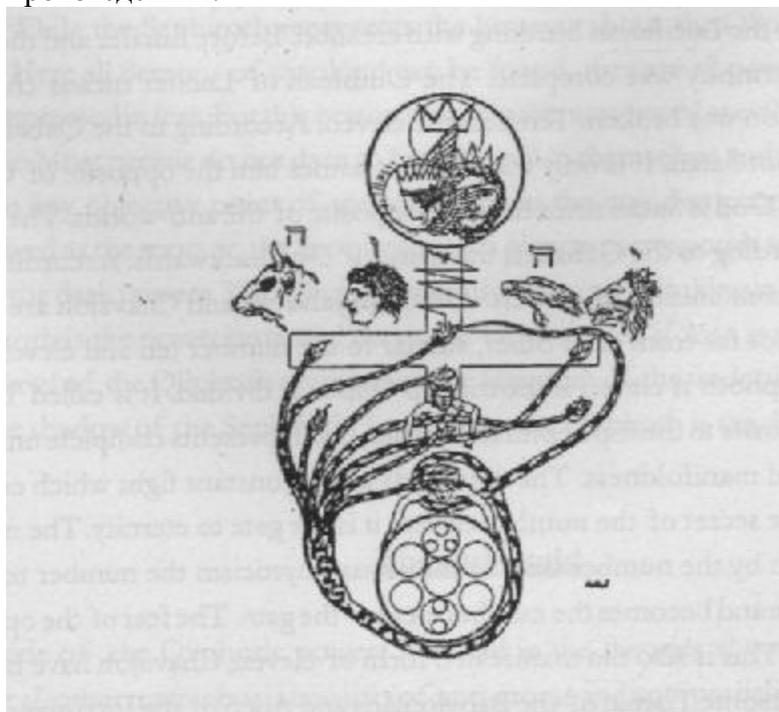
Число клипот – одиннадцать, так как верхняя клифа разделена. Она называется Таумиэль, боги-близнецы. Это крайняя противоположность верхней сефире, Кетер, которая символизирует полное единство. Таумиэль символизирует вечное изменение и множественность. Боги-близнецы находятся в постоянной борьбе, которая способствует вечному прогрессу. Это тайна числа одиннадцать; это врата в бесконечность. Число десять – это замкнутый круг, который разрывается числом один. В сексуальном мистицизме число десять – это девственность, которая раскрывается фаллической единицей и становится числом одиннадцать – вратами. Страх раскрытия делает одиннадцать ужасным чудовищем. Это также проявленная форма одиннадцати, изображавшая Хавайо на протяжении многих лет. Это грозная Тиамат вавилонян и Апеф египтян, а также мифический красный дракон, покоящийся в Бездне и готовый прервать девственность нашего мира и открыть врата в другие миры.

## **Клипот и Некрономикон**

Клипот – это место обитания тёмных богов. Здесь находятся все аспекты бытия, которые человеческое сознание подавляет из-за страха. Все страхи, которым человек не осмеливается противостоять, вся мудрость, которую человек не осмеливается принять, спрятаны в клипот. Это основная тема рассказов Г.Ф. Лавкрафта. За пределами нашего мира есть сущности, которые собираются устремиться в наш мир, как только откроются врата. Повесть «Зов Ктулху» начинается со слов: «Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино всё, что этот мир в себя включает. Мы живём на тихом островке невежества посреди тёмного моря бесконечности». В таком стиле Лавкрафт погружается в клипотическую психологию; боясь самих себя, мы подавляем огромные части бытия. Мы пойманы в свои ограниченные концепции и живём, совершенно не подозревая тёмной реальности, которая лежит за пределами. Если стена, защищающая нас, рухнет, это приведёт к Хаосу и нашему уничтожению. Для тёмных магов неизвестное и тёмные части бытия – это хорошо известная реальность, с которой он или она работает.

Произведения Лавкрафта наполнены страхом тёмных сил. Он даёт описание, каким будет мир, когда древние тёмные боги его завоюют: «Это время распознать будет просто, ведь люди тогда станут как Великие Древние – дикими и свободными, по ту сторону добра и зла, откажутся от законов и морали, все будут кричать, убивать и веселиться. Тогда освобождённые Древние откроют им новые способы кричать, убивать, веселиться и наслаждаться, и вся земля воспыхает в холокосте экстаза и свободы». Это описание Армагеддона раскрывает моралистичное прошлое Лавкрафта, когда он описывает свободу как зло. Этот век Хаоса не будет негативным, он скорее будет периодом свободы, которая есть истинное существование человека, познающего себя.

Мистическая книга Некрономикон, несколько раз упомянутая в его книгах, является темой многих спекуляций. Некоторые верят, что она – реальный и роковой гримуар неизвестного происхождения. Хотя можно предположить, что это всего лишь продукт фантазий Лавкрафта. Это не делает её менее интересной, так как он был великим мечтателем, чьё бессознательное контактировало с клипотическими сферами. Считается, что у Лавкрафта были сюрреалистические кошмары. Они могли быть видениями клипот. Эти сновидения были основами тёмных миров в мифах, которые он создал в своих произведениях.



По мнению многих каббалистов, клипот были созданы во время грехопадения. Это освободило красного дракона, изначального змея. Это показано Остином Османом Спееаром.

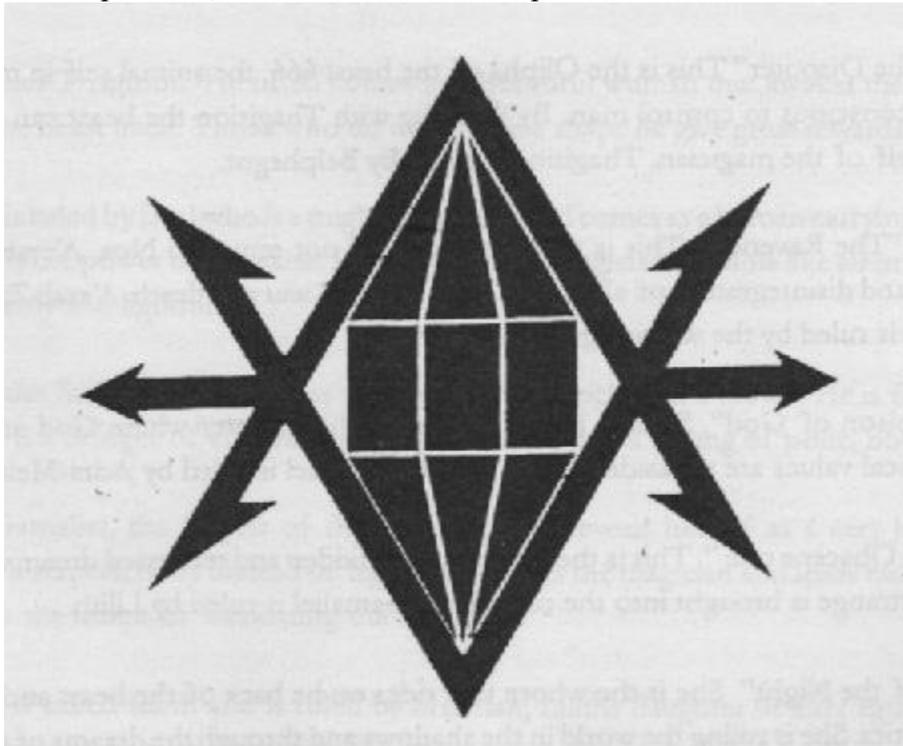
## **Клипотическая магия**

Практическая работа с клипотическими силами была практически невозможна для большинства магов, так как совсем не было книг или другой доступной информации о предмете. Драгон Руж работает над поиском техник для клипотической магии. Нужно отметить, что клипотическое древо также называется Древом Смерти, и эти силы могут быть очень опасными, так как они противостоят всем людям, видящим нормальным этот мир.

Чтобы взаимодействовать с антимирами клипот, нужно научиться анти-мышлению. Один из лучших методов для этого – «гулять в тени». Этот метод также называется «походкой

силы», так как он открывает врата к огромным силам. Походка силы практикуется, когда при ходьбе визуализируется передвижение левой ноги, когда физически движется правая. Походку силы нужно практиковать на открытом пространстве без людей или других препятствий, так как легко в них врезаться. Рекомендуется, чтобы рядом кто-нибудь был, чтобы вытащить из транса, когда это понадобится.

Другой способ контакта с антимирами – концентрация на синкопах в музыке, то есть на пустоте между тонами или ритмом. Другое медитативное упражнение – вглядываться в зеркало и пытаться сознательно изменить зеркальное отражение. Также можно выкрикивать имена Клипотических сил. Маг должен визуализировать демона-правителя и повторять его имя как мантру. Информацию о демонах можно найти в гримуарах, несмотря на то, что на них повлияло христианство и они наполнены суеверием.



Символ Адамас Атер – один из самых мощных символов клипот. Он может использоваться как ключ к клипотическим мирам. Он представляет число одиннадцать и АА – чёрный алмаз, Клипот и Хаос.

### **Десять клипот**

Таумиэль. «Боги-близнецы». Клифа поделена и делает числом клипот одиннадцать. Вместо единства Кетер, Таумиэль – это множественность и вечное изменение. Таумиэль - двухголовый, и обе головы находятся в постоянной войне. Они – тезис и антитезис, которые постоянно строят над собой новый синтез. Таумиэль – активная бесконечность, тогда как Кетер – пассивная бесконечность. Две головы – это Сатана и Молох.

Гагизель. «Скрытый». Эта клифа борется с законом, который провозглашает Хокма. Хагизель отражает нарушение законов и управляется Вельзевулом.

Сатаризель. «Укрыватель». Клифа тёмных мистерий. Она символизирует абсурдность и сюрреализм. Здесь нет ничего видимого, всё скрыто в мистическом тумане. Сатаризелем управляет Люцифуг.

Га'агшебла. «Поражающий». Это клифа воина, а также любовника. Она глубоко влияет на душу, разрушая или принося жизнь. Га'агшеблой управляет Астарот.

Голахаб. «Пылающий». Голахаб – клифа огня. Это гигантский источник силы, которая может быть деструктивной. Голахаб управляется Асмодеем.

Тагирион. «Спорщик». Эта клифа Зверя 666, животного внутри человека. Она борется за путь от бессознательного к человеческому контролю. При работе с Тагирион Зверь может вместо этого стать Даймоном, «высшим Я» мага. Тагирионом управляет Бельфегор.

А'Араб Зарак. «Вороны». Это ворон, который не возвратился к Ною. А'Араб Зарак приносит полную свободу и дезинтеграцию всех порядков. Часто через войну и смерть. А'Араб Зарак – это также вороны смерти. Она управляется богом войны Баалом.

Самаэль. «Яд Бога». Самаэль – клифа трикстера, ставящего под вопрос Бога и его творение и отвергающего этические ценности в пользу эстетических. Самаэлем управляет Адрамелек.

Гамалиэль. «Непристойный». Клифа запретных и подавляемых фантазий, где всё, что кажется извращённым или странным, привносится в сознание. Клифой Гамалиэль управляет Лилит.

Лилит. «Королева ночи». Она – блудница, оседлавшая спину Зверя, и изгнанная София гностиков. Она правит миром в тени и с помощью снов Гамалиэль. Она – Кали индусов, в чью эру мы сейчас живём и просуществоем следующие пять тысяч лет. Лилит – это змей, который хочет подняться на Древо Жизни.

### **Одиннадцать демонов-правителей Клипот**

1. а) Сатана - один из двух правителей Таумиэль. Имя Сатана означает «противник»; он пришёл в качестве падшего ангела и мятежника на небесах. Б) Молох – другой правитель, и он пришёл как человек с головой быка. Он часто носит корону, так как его имя означает «царь».
2. Хагиэль управляется Вельзевулом, Повелителем Мух. Он приходит как огромное насекомое. В соответствии с мифами, он может быть агрессивным по отношению к человечеству.
3. Сатаризель управляется Люцифугом, которого не стоит путать с Люцифером. Люцифер несёт свет, тогда как Люцифуг избегает света. Люцифуг может открывать огромные сокровища, так как он может видеть всё скрытое, но может и заманить мага в абсурдный мир безумия.
4. Астарот управляет Га'агшебла, и это одновременно тёмный бог любви и воин. Он приходит как красивый ангел со смертоносным дыханием, и он сидит верхом на драконе. Астарот может рассказать о падении ангелов и о тайнах времени.
5. Голахаб управляется Асмодеем. Он является как могучий король с тремя головами – человека, барана и быка. Он дышит огнём и сидит на драконе. Он символизирует все огненные силы, как разрушение, так и сексуальность.

6. Бельфегор управляет Тагирион. Он часто приходит как красивая женщина, которая пробуждает Зверя в мужчине, но иногда Зверь – она сама. Тому, кто не испугается его формы, он даёт великую награду.
7. А'Араб Зарак управляется Баалом, могучим богом войны. Ваал является как человек, несущий рогатый шлем или копье. Он – это сила неба. Он делает мага невидимым как воздух и свободным как птица, но он также может уничтожить как молния.
8. Адрамелек управляет Самаэль. Он является как павлин с короной. Он распространяет свою красоту. Он несёт культуру и может дать красоту и чувство гордости, истинной и ложной.
9. Лилит управляет Гамалиэль, клифой тёмных снов. Она показывается как очень красивая женщина, иногда со змеиным телом вместо ног. Она соблазняет мага и ведёт его ко всем видам извращений с целью пробуждения кундалины.
10. Эта клифа называется Лилит и управляется Наамой, дочерью или альтер-эго Лилит. Она может дать все материальные вещи, но может быть очень деспотичной.

## **Практическая демонология**

*«Тот, кто хочет практиковать моё искусство, пусть позволит себе полюбить всех духов ада и тех, кто управляет воздухом, ибо только они могут сделать нас счастливыми в этой жизни; и тот, кто жаждет мудрости, должен искать её у Дьявола».*

Доктор Фауст, «Насилие над адом».

Во всем мире и во все времена люди верили, что мы окружены добрыми и злыми духами. Обычный человек обращается к добрым духам за защитой и помощью. Добрые духи, а точнее - "духи света" представляют различные аспекты Бога или богов, которые создали структуру и порядок мироздания. Они укрепляют и поддерживают божественный и идеальный порядок. Небольшое количество людей решило заклинать ночью других духов - злых духов. Эти тёмные существа призываются ради целей, пугающих нормальных людей. Тёмные духи разрушают божественный и идеальный порядок, и зачем их вызывать и этого добиваться? Наиболее распространённым объяснением является то, что это происходит из-за эгоистических и разрушительных причин. Это верно. Но на гораздо более глубоком уровне, чем может понять непосвящённый ум.

Вселенная состоит из двух основных принципов. Одним из них является проявляющаяся, стягивающая и созидающая сила, которая движется по часовой стрелке. Она представлена силами света и правой руки (dextri). Другая – дезинтегрирующая, расширяющая и разрушительная сила, которая движется против часовой стрелки. Она представлена тёмными силами и левой рукой, по-латински - sinistra, что также означает зло, коварство. Подобно мудрецам востока, обращающимся к Шиве, который представляет разрушительную силу, маги запада обращаются к Сатане (на иврите - противник, обратное движение) или одному из языческих предшественников, такому как Пан, Сатурн, Сет, Один / Локи, Дионис, Кернуннос и т.д. Причиной, по которой маг обращается к разрушительной силе, является то, что она - ключ к личной магической силе. Они уничтожают препятствия и ограничения на пути мага. Это сила разрушает камень, который окружает алмаз. Маг не использует эти силы для бессмысленного уничтожения. Напротив, они позволяют магу творить. Они освобождают божественное в маге и делают его свободным от ограничений мироздания, таким образом, позволяя ему стать творцом.

Каждый принцип бытия или мироздания имеет тёмную сторону / тень, которая высвобождает мощь принципа и делает его доступным для мага. Таким образом, мир состоит из миллиардов демонов и злых духов. Некоторые считают их объективно существующими существами, другие предпочитают видеть в них психологические принципы. Маг может получить власть над этими принципами, если истинное имя известно и правильно произносится. На протяжении многих лет маги создали множество книг о демонах и ритуалах. На западе эти книги были известны как "гримуары". В западной традиции существуют три основные системы демонологии, две из них коренятся в каббале. Первый из них несёт имя самого Соломона. Здесь мы можем найти сложные ритуалы, магические круги и треугольники. Здесь также имеются классические каббалистические печати, основанные на каббале девяти камер Аик Бекар, которая основана на еврейском алфавите и тайном имени Бога Шемхамфора. Другая каббалистическая система основана только на одной книге – «Священная Магия Абрамелина». Здесь можно найти магические квадраты с демоническими именами и шифрами, представляющими волю и желание человека в различных аспектах. Квадраты работают как катализаторы сил и реализуют волю мага. Они используются в качестве талисманов и считаются очень мощными и опасными. Алистер Кроули назвал "Священную магию Абрамелина" самой лучшей и самой опасной книгой из когда-либо написанных. Последняя система скорее направлена на силы света. Это Енохианская система Джона Ди, которая является подробной схемой различных сфер вселенной, элементарных миров и духов. Помимо этих систем, маг достигает контакта с духами с помощью своих собственных опытов. Доска для спиритизма является одним из популярных способов связи с другой стороной. Более продвинутые маги могли бы попробовать автоматическое письмо, сиклы и другую информацию. Следующим шагом является обращение к духам и силам в сновидениях или астральных путешествиях.

Для тёмного мага использование старых гримуаров может быть немного запутанным, так как они заполнены еврейскими и христианскими суевериями. Демоны вынуждены появляться под именами Иегова, Адонаи, Элохим и Саваоф. Это выглядит странно для мага, которому демоны ближе, чем христианский / еврейский бог. Следует иметь в виду, что эти гримуары были написаны в эпоху, когда все были христианами или иудеями. Тёмная магия трансформировалась и христианизовалась, но мы можем сегодня пользоваться этими церемониями с небольшими изменениями. Имеет значение лишь результат.

Существуют и более современные способы контакта с силами. Многие методы заклинания и вызова духов, соответствующие Путилевой Руки и тёмной магии, были разработаны в Драгон Руж. Далее следует один из демонических ритуалов, используемый в Драгон Руж; мы также представим список клипотических духов, с которыми могут общаться маги Драгон Руж. Согласно некоторым современным книгам, эвокации просты и не опасны. Ничто не может быть дальше от истины. Эвокации опасны и трудны, это знает каждый настоящий маг. Но их всё ещё совершают, потому что это один из самых мощных и прямых способов получить знания и силы.

### **Заклинания демонов**

В старых гримуарах заклинания и ритуалы сложны и длительны. Это повышает концентрацию. Каждая мысль и действие, производимое ради достижения цели, повышает возможность достижения успеха. Таким образом, при выполнении эвокации полезно быть сосредоточенным и серьёзным. Драгон Руж решил убрать многие классические элементы из старых ритуалов. Это делается в силу того, что мы требуем от магов большей

способности к внутренней концентрации и дисциплине, а также потому, что это больше соответствует Путилевой Руки. Следующий ритуал можно описать как минималистичную эвокацию. Маг должен проводить ритуал в течение трёх дней после принятия решения. Маг должен поститься в эти три дня и медитировать над именем и сигилой демона по крайней мере один час каждый день. Маг чётко проговаривает, что он / она хочет достичь с помощью ритуала. Это должно быть написано на секретной записке, которую маг кладёт под подушку на ночь. Маг должен попытаться визуализировать то, как выглядит демон, и отправить воззвание через сны.

Вечерний ритуал должен включать очищение ритуального помещения. Магу следует также принять ванну или душ перед ритуалом. Абрамелин объясняет, что духи любят чистоту и чистые помещения. Хотя и существуют определённые демоны грязи, которых привлекает грязь и пыль, они никогда не понадобятся, кроме как в специальных копрософических ритуалах. Маг садится перед очищенным волшебным зеркалом и рисует на зеркале сигилу с использованием подходящих красок (таких, которые можно смыть водой). Перед зеркалом ставится чёрная свеча и возжигается благовоние: мускус или кровь дракона. Затем маги делают жест открытия и произносят:

ZAZAS ZAZAS NASATANADA ZAZAS.

Когда контакт усиливается, маг может повторять имя демона и смотреть на сигилу расслабленным нефокусированным взглядом. Через некоторое время, возможно, появится дух. Первые ощущения могут быть ощущением некоего невидимого присутствия в комнате. После этого существо сможет рассматриваться в зеркале. Если маг продвинутой или если эвокация будет успешной, маг увидит, как демон входит в комнату через зеркало. Контакт может продолжаться в течение ночи в сновидении или астральных практиках. Врата должны быть закрыты на следующий день. Когда контакт закончится, маг прерывает контакт, вежливо прощается с демоном и проводит очищающую церемонию. После операции также рекомендуется принять душ.

SPIRITS FROM GAMALIEL



Rotchilamon  
(Incubus)



Geer  
(Incubus)



Anyadagroman  
(Incubus)



Yandoke  
(Succubus)



Werkhafredafradrafti  
(Succubus)



Ofisofia  
(Succubus)



Gibradon  
(male vampire)

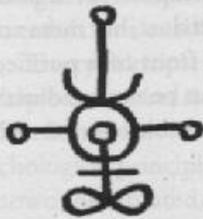


Uhl  
(daughter of the black moon)



Lihliata  
(female vampire)

SPIRITS FROM SAMAEL



Zosikhem  
(alchemistic spirit of Mercury)



Qsk-Grmnz  
(insanity demon)



Samagibol  
(erotomystical guardian of the graal)

SPIRITS FROM A'ARAB ZARAQ



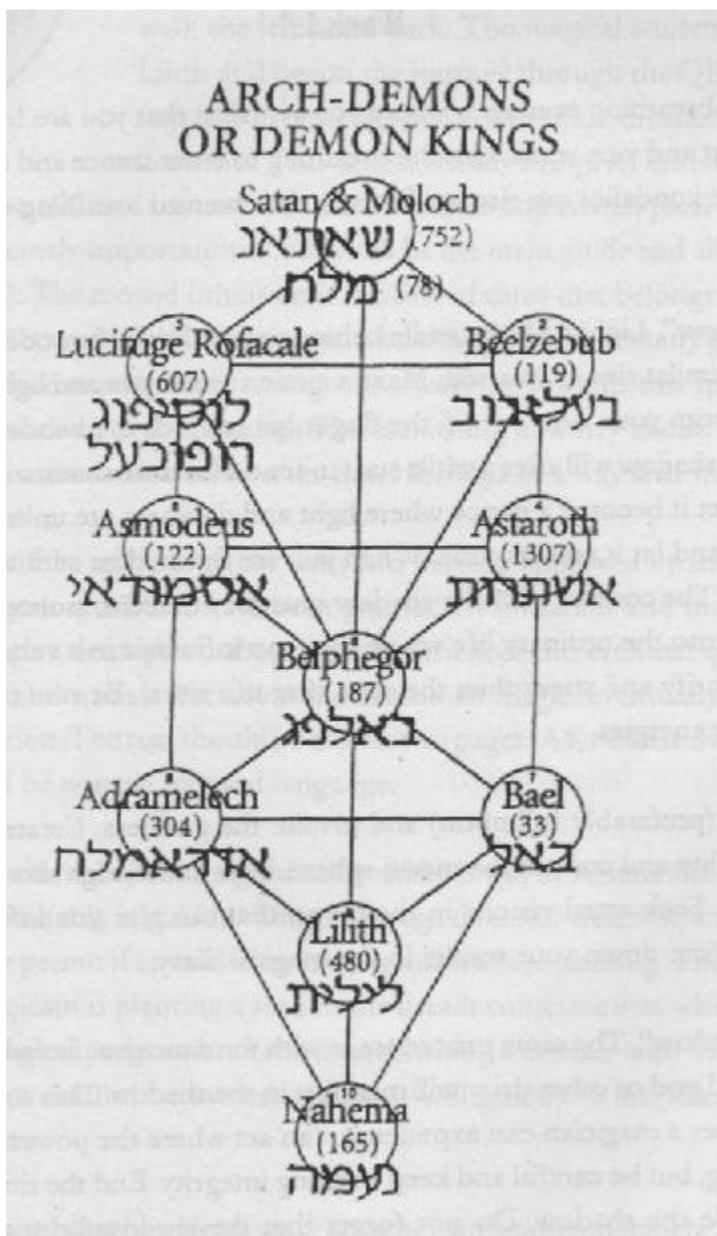
Gra'ah  
(spirit of intoxication)



Parasiz illegitima  
(dark daughter of venus)



Baal Herg  
(war spirit)



## Практики

### Неделя 1-4

Практикуйте дыхательные клипотические упражнения, визуализируя, что вы вдыхаете, когда физически делаете выдох, и наоборот. Используйте дыхание, чтобы войти в транс и открыть туннели в душе, через которые может подняться кундалини. Практикуйте перевёрнутое дыхание каждый второй вечер в течение двух недель.

«Танцуйте со своей тенью». Зажгите чёрную свечу, поставьте позади себя и сидите перед стеной, пытаясь увидеть свою тень размера, аналогичного вашему. Сделайте круг вокруг себя и зажгите мускус или другое подходящее благовоние. Отправьте энергию вашей ауры кончиками пальцев в направлении от тени рук. Вы отправляете свечение ауры. Тень через некоторое время начнёт отправлять формы теневых энергий в ваши руки. Двигайте руками и позвольте им начать танец, где свет и тьма объединяются и меняются местами. Выполните эту практику только один раз, и пусть она займёт некоторое время. Когда вы закончите, не забудьте тщательно выполнить концовку ритуала. Контакт с тенью нужно

изолировать от событий, чтобы предотвратить утечку его энергий в обычную жизнь, они могут повлиять на неё очень деструктивно. Примите душ или ванну, очистите и укрепите ауру после этого ритуала. Обязательно включите свет и попытайтесь изгнать все тёмные энергии.

Медитируйте на Луну (предпочтительно полнолуние) и вызовите богиню. Создайте туннель к Луне с помощью обратного дыхания и повзаимодействуйте с лунной сферой. Ищите знания о лунной сфере и путешествуйте в ней, если это возможно. Ищите астральные видения Луны, которые могут дать вам информацию и импульсы относительно этой сферы. Запишите свои результаты в магический дневник.

«Займитесь любовью со своей тенью». Та же процедура, что и танец, но включающая аурический секс. Часто в тени проявляется тёмная богиня, Рогатый Бог или другое божество. Этот акт может привести к одному из самых фантастических переживаний, какие может испытать маг - акт, в котором силы света и тьмы соединяются в эротической встрече, но будьте осторожны и сохраняйте твёрдую целостность. Завершите ритуал с уважением к тени или тому, что находится внутри тени. Не забывайте, что тень принадлежит более сильным измерениям.

~~~~~



Вторая инициация в Драгон Руж означает вступление на Путь левой Руки. Магический ученик входит в Пещеру Лилит и начинает путешествие через клипотические тоннели. Первый шаг – исследование пещер тёмных сновидений, которые отражает Гамалиэль. Это автоматически приносит инициацию в ведовство, и магический ученик может установить контакт с сущностями из сновидений и архетипическими фигурами. Контакт с тёмной богиней крайне важен, так как она будет главным проводником и союзником на пути к пещере зверя (Тагирион). Вторая инициация – первая из трёх относящихся к астральному плану или лунной сфере. В этой сфере можно найти некоторые сбивающие с толку элементы, так как врата откроются. Поэтому при работе с этой сферой необходима строгая дисциплина и терпение. При работе с Гамалиэль сны и реальность могут спутаться. Не следует беспокоиться по этому поводу. Разница между сном и явью со временем станет более очевидной. Это может случиться неожиданно.

Вторая инициация будет выполняться вместе с двумя людьми, одобренными внутренним кругом Драгон Руж. Чтобы пройти инициацию, вам нужно сначала получить на неё разрешение, отослав заявку с описанием ваших опытов и возможными вопросами, касающимися второго курса. Вы также напишете текст о драконианской магии в перспективе второго уровня инициации. Текст должен иметь длину хотя бы в две страницы (А4, не рукописный). Заявка с текстами должна быть написана понятным языком.

Если у вас есть сомнения в серьёзности и продолжительности ваших магических достижений, мы посоветуем вам не проходить инициацию. Драгон Руж не приветствует магических однодневок, и инициация может быть бременем для личности, если она ничего не даёт. Инициация второго уровня означает, что маг сажает в сны семя осознания,

которое быстро прорастёт вместе с магическим ростом. Устанавливается контакт с другой стороной, с сокровищем. Ценность этого контакта невозможно переоценить. Он будет вести мага на протяжении жизни и даже после смерти.

Посвящённый должен быть готов к работе с другими членами. Мы не хотим, чтобы люди использовали орден как трамплин для своих личных действий. Мы не посвящаем людей, которые страдают от любой зависимости или имеют психологические / социальные проблемы. Маги часто помогают другим и должны быть готовы прийти на помощь. Работая с Хаосом, нельзя быть слишком хаотичным.

После инициации на втором уровне Драгон Руж вы должны принимать активное участие в деятельности ордена тем способом, который вам больше всего подходит. Вы возместите то, через что прошли при обучении, помогая другим в ордене. Вы разделите ответственность, поддерживая функционирование и развитие ордена. После инициации вы будете играть более и более важную роль в драконианском течении. Если вы настроены серьёзно и если вы желаете быть частью международного магического сообщества до конца своей жизни. Ну, возможно, даже дольше.

Путь ночной стороны

Пещера Лилит

Лилит – мать всех демонов. Она – главный женский принцип тёмной стороны и возвращение ко многим аспектам Ситра Ахра. Лилит держит Дракона в своей утробе. Она также индийская богиня Кали, которая есть Шакти, что означает силу и соответствует кундалини – силе Дракона и жизненной силе. Это сила, отделённая от божественного и запрятанная на физическом плане, но эта сила всего бытия. Это Тиамат, вавилонский дракон Хаоса, который был брошен в бездну и чьё тело – основа мироздания. Нужно проникнуть сквозь поверхность материального, чтобы найти сокровище там силу. Лилит – первая клипотическая сфера и тёмная сторона материального плана. Она – неукротимая Мать Земля, которой поклонялись ведьмы. Она – дикая природа, из которой ушёл человек. В Зохар I 34a Лилит называли «душой диких животных» и среди шумеров она была Лил, шторм, тайфун и ураган. В дикой природе есть разрыв материального, через который путешествуют тёмные маги. Утроба Лилит – врата в Ситра Ахра. «тёмный лес», в который вошёл Данте, чтобы найти врата в Инферно, соответствует клифе Лилит.

В еврейской мифологии Лилит была первой женой Адама. Она была женской силой, которая была равной мужчине, но когда укрепились структурирующие принципы света, она, олицетворяющая тьму и дикую природу, утратила возможность быть равной с Адамом, олицетворяющим порядок, структуру и упорядочивающий принцип. Бог – принцип света, пытающийся подчинить Лилит, но она ушла из Сада Эдема в дикую природу. Там она встретила Самаэля (Сатану). Вместе с ним она породила легионы клипотических демонов. Лилит обитала в пещере, которая также символизирует её утробу и врата в Инферно (Ситра Ахра).

Чёрные дыры – это пещеры Лилит. Чёрные дыры – это врата, ведущие к другим вселенным (Ситра Ахра, антимиры). Чёрные дыры поглощают весь свет и направляют его потоки к иной стороне. Свет – это энергия бытия, частью которой является маг и все люди. Маг пытается найти чёрные дыры, которые являются вратами к «червоточинам» вселенной – тоннелям клипот. Вселенные рождаются в чёрных дырах и через чёрные дыры прибывают посетители с иной стороны. Клипотические врата тёмного мага – это чёрные дыры, через которые он может путешествовать или вызывать демонических

сущностей. Маги оплодотворяют матку Лилит своей волей – магическим семенем – и позволяют желаемому родиться из неё.

В тантрической терминологии клифа Лилит – это тёмная сторона или корень чакры муладхары. Муладхара – это энергетическая зона, расположенная между анусом и гениталиями. Она изображается как красный лотос с четырьмя лепестками и соответствует элементу земли – материальному. Она контролирует основные инстинкты и желания. В муладхаре, внутри земли спрятан огонь вместе с волей всего бытия. Это огонь, который маг должен пробудить, когда войдёт в утробу Лилит.

Лилит – это форма Шекины в каббале, женского аспекта, управляющего материальным в изгнании. Она поглощена материей, подобно дракону на дне бездны. Она – присутствие божественной силы на материальном плане. Это энергия, захваченная «формой», «волей», пойманная в «концепцию». Гностическая София таким же образом управляет материальным планом, как и форма Лилит. «Форма и концепция» - причины творения и структурированного бытия. Это соответствует гностическому Демиургу, подобному Яхве. «Энергия и воля» восстают против Демиурга, который держит их в заточении. Подобно змею из Эдема, эти силы раскрываются, давая человеку возможность освободить их, сохранить себя и достичь божественности. Гностики считали, что змей – это то же самое, что и спаситель, либо он и есть спаситель. Иногда это подтверждается тем, что слово «змей» на иврите - «Нешех», что имеет такое же нумерологическое значение, что и «мессия», число 358. Чтобы найти клифу Лилит, маг должен искать на материальном плане части, относящиеся к теням, части материального бытия за пределами нормального и известного. Здесь, в пещере Лилит можно найти спящего дракона.

Тёмная сторона луны

После прохождения пещеры Лилит маг достигает осознания сновидений. Это состояние, которое у нормальных людей имеется лишь в смутных и временных воспоминаниях. Когда маг достигает Гамалиэль, он / она входит в сферу снов и в астральный план. Клифа Самаэль «Яд Бога» и А'араб Зарак «Вороны рассеяния» также принадлежат к этому уровню, олицетворяя тёмную сторону мыслей (Самаэль) и чувств (А'араб Зарак). В начале магического развития можно побывать на астральном плане, но полный контроль приходит тогда, когда сила дракона полностью поднята на астральный уровень. Сефирой, соответствующей Гамалиэль, является Йесод и чакра Свадхистана, расположенная над гениталиями. Эту чакру изображают в виде оранжевого лотоса с шестью лепестками. Корни всех чакр расположены в позвоночнике. При медитации на цветок лотоса можно почувствовать, как его сила пульсирует в позвоночнике.

Астральный план и сны символизирует Луна. Йесод – это светлая сторона Луны, а Гамалиэль – тёмная сторона. Гамалиэль называют «непристойной», что намекает о том, какой опыт даёт эта клифа. Все подавленные фантазии, желания и мечты прячутся в Гамалиэль, их ядром являются сексуальные побуждения. Они раскрываются в извращённых фантазиях и кошмарах. Слово «кошмар» происходит из концепции о женской сущности, которую называют марой, или ночным приведением. Это сексуальная сущность, которая атакует людей в сновидениях. Это существо относят к сексуальным демонам, инкубам (мужского пола) и суккубам (женского пола). Рассказы об этих сущностях наполнены страхом, так как они преследуют индивида в его самых скрытых и запретных мечтах. Они выводят из равновесия чакру Свадхистану и сексуальность, появляется больше демонов и проблем с сексуальностью и снами. Поэтому особенно часто этим страдают христиане и другие религиозные люди (особенно те, которые давали обет безбрачия). Эти существа вызывают у своих жертв произвольные оргазмы. Оргазм

выпускает жизненную силу и энергию. Демоны пытаются вернуть эту энергию ядру (Кетер / Таумиэль). Жертва, не отслеживающая этот процесс, теряет энергию, которая исчезает во тьме и таким образом высасывается. Тёмные маги активно участвуют в этом процессе и используют сексуальных демонов, чтобы заставить силу дракона подниматься. При столкновении с тёмными мечтами он принимает их и получает контроль над этой силой. Гамалиэль может стать очень мощным источником силы, демоны становятся не вампирами, а проводниками. Секс с демонами и духами для магического развития - важная практика во многих культах на протяжении веков, от вуду до сексуально-магического культа скандально известного Булльяна.

Лилит – королева тёмных фантазий и демон-правитель Гамалиэль. Через сны и коллективное бессознательное человека она управляет материальным планом. Она – Великая Мать в форме паука, плетущего паутину судьбы и снов. Она соответствует всем тёмным богиням луны, плетущим паутину судьбы: греческим мойрам, Урд, Верданди и Скульд в старо-норвежской традиции, египетской богине Нейт (которая часто считается женой бога Сета) и Кали (жена Шивы). Она – время и поэтому одновременно создательница и разрушительница. Паук – одновременно символ времени и судьбы и символ греха и желаний, часто в вампирических формах. Все люди пойманы в сеть. Тёмный маг освобождается из сети и сам становится пауком – он учится управлять своей судьбой. Вся низшая магия действует на астральном плане (проклятия, привороты и т.д.).

Время – один из главных принципов на проявленной стороне света. На тёмной стороне времени не существует, но оно контролируется Лилит и Кали, богинями «Кала», времени, которое связано с лунными циклами и менструациями. В ведовстве триада богинь олицетворяет фазы луны. Диана, Гера и Геката управляют соответственно новолунием, полнолунием и чёрной луной. Они – дева, мать и старуха (Геката – также ведьма и богиня тёмных искусств). Через эти фазы они влияют на жизнь на земле. Чтобы получить власть над временем и этими фазами, маг путешествует на тёмную сторону луны – Гамалиэль – и находит чёрную дыру времени. В легендах вампиры существуют на тёмной стороне луны – тёмной стороне астрального плана – в червоточинах времени. Тёмная сторона луны соответствует Подземному миру и Царству мёртвых. Это Хель и Аид. Живя в тоннелях, связывающих Подземный мир с нашим миром, вампиры научились скитаться между этими двумя мирами.

В вампире объединяется Эрос и Танатос, принципы сексуальности и смерти. Вампиризм – это один из основных принципов Гамалиэль и тёмной стороны. Сексуальность – сила созидания, смерть – сила разрушения и рассоздания. Когда эти принципы объединяются, рождается семя божественности, и время, ограничения и двойственность перестают существовать. Жажда крови вампира связывает луну и кровь. Вампир поглощает всё потенциально существующее, что даёт ему новые силы для жизни. Вампирический характер Гамалиэль происходит из её впитывающей и трансцендентальной природы. Гамалиэль – это другая сторона чёрной дыры, впитывающей всю энергию и передающей её «другой стороне» - Ситра Ахра. Пленительно красивая соблазнительница Лилит – её катализатор.

Путешествие в Брокен и шабаш ведьм – традиционное переживание Гамалиэль. Во время опасных оргий ощущается сила этой сферы. Козёл – центральный персонаж, олицетворяющий фаллическую экстаическую сексуальность. Он относится к другому уровню – Тагирион – тёмной стороне солнца и тени ментального плана. Козёл играет центральную роль в герметических экстаических культах в большинстве культур. Он – Сет, Шива и Сатана. В Египте ему поклонялись как Ба-Неб-Тету, козлу Мендеса. Его культ распространился в арабском мире и в Европе, где он стал известен как Бафомет.

Культы вокруг Пана, Диониса и Кернунноса тесно связаны. Цель этих культов – пробудить жизненную силу через экстаз. Танцы, секс и опьянение вином и растениями боли обычной частью церемоний. Сатанинские Чёрные мессы – вариации этих культов.

Гамалиэль – форма утробы Лилит, из которой маги пьют лунную кровь и достигают трансового состояния, подобного сну. Ведьмины мази и снадобья – её проявления в реальности. Эти снадобья содержат растения, которые одновременно стимуляторы и галлюциногены: корень мандрагоры, белладонна, белена и дурман. В ранних экстатических культах Шивы практиковалось использование наркотического растения Сомы. Сома ассоциируется с Луной и сферами, относящимися к Гамалиэль. Гамалиэль – это Бабалон (алая женщина, блудница из книги откровений), которая напивается кровью святых. Её чаша символизирует утробу Лилит и святой Грааль, наполненный кровью Иисуса. Его символизм такой же вампирический. Кровь символизирует смерть и трансформацию, которая приносит жизнь и воскрешение. Маг выпивает жизненную силу. Вампир, Бабалон и принимающие причастие производят ритуал одного и того же вида. Ведьмин котёл и чаша мага символизируют утробу Лилит и Гамалиэль, а варка зелья – оплодотворение волей мага или ведьмы. Готовое зелье – демоническое дитя мага и Лилит, чья воля пытается завершить начатое. Сны, видения и фантазии мага – это ведьмины зелья разума, который должен концентрироваться и хорошо знать своё дело, если хочет достичь желаемого результата. Вторая клифа астрального плана, Самаэль – это готовое зелье. Самаэль – это яд Бога и разрушение барьеров и иллюзий. Маг пройдёт через магическую смерть и обряд посвящения, опьянённый мудростью и безумием. Транс приведёт его к мрачной тьме Подземного мира и ослепит его, но лишь потом он сможет видеть и воплощать невыразимую словами мудрость, которую можно найти глубже в Ситра Ахра. Азатота, слепого бога безумия из работ Г.Ф. Лавкрафта можно проассоциировать с клифой Самаэль. После транса от «божественного яда» тёмный маг входит в третью и последнюю астральную клифу, А'Араб Зарак – вороны рассеяния. Туман невежества старой жизни оставлен. Иллюзии утоплены в потоке сознания, и маг может почувствовать, как гниёт «старая реальность». Когда старые концепции уничтожаются, маг становится перед своим первым и величайшим испытанием, завесой Парокет, в которой он столкнётся с самим собой.

Зверь 666

Центр мироздания – это уровень, соответствующий солнцу. Для сефирот это Тиферет, для клипот – Тагирион. Персонификация Тиферет – Святой ангел-хранитель, описанный Абрамелином. Скрытая сторона солнца соответствует Зверю. Нумерологическое значение Зверя – 666, число солнца (сумма квадрата солнца) в нумерологии. В каббале число 666 относится к солнечному демону Сорату, противнику архангела Михаила, который управляет Тиферет.

Тиферет-Тагирион соответствует чакрам Манипура и Анахата. Первая находится на уровне солнечного сплетения, и её символ – жёлтый цветок лотоса с десятью лепестками. Другая расположена на уровне сердца, и её символизирует зелёный лотос с двенадцатью лепестками. Эти две чакры управляют инстинктивным, интуитивным и могущественным сознанием, которое характеризует уровень Тиферет-Тагирион. Они - две стороны ментального плана. Голахаб и Га'агшебла – две клифы, также относящиеся к ментальному плану. Они называются «Пылающий» и «Поражающий». Они символизируют сексуальность и смерть в дуализме между Эросом и Танатосом, но они обе несут семя к иному внутри них. Они управляются Астаротом и Асмодеем, двумя хорошо известными демонами, которых можно найти в средневековых гримуарах. Ритуалы и история вокруг этой демонической пары связаны с сексуальностью и преждевременной смертью.

Это уровень просветления. В этом состоянии действует большинство пророков и проводников. На этом уровне маг становится один на один с самим собой и может использовать эту силу в полном осознании. Многие ослепляются солнцем и там и остаются. Энергия солнца так сильна, что маг не может видеть, что он лишь на половине пути к цели. Многие думают, что цель уже достигнута, и останавливаются. С помощью силы солнца маг может управлять старым миром, но не может создать нового. Чтобы создавать новые миры, маг должен стать богом, и это случается, когда он умирает в бездне и на высшем уровне достигает Таумиэль. Если в пещере Лилит раскалывается скорлупа плода, то Тагирион – это семя – истинное, совершенное Я. Внутри семени можно найти чистую силу. Она освобождается, когда исчезает оболочка семени, что происходит в великой бездне. Когда маг становится богом, он создаёт свою собственную вселенную, своё собственное древо жизни и завершает развитие, которое началось, когда змей предложил плод познания.

Многие на солнечном уровне встретили свой конец, когда поверили, что это и есть божественный уровень. Один из примеров – нацистская Германия. У них была свастика, главный солнечный символ, и много других символов солнца. Свастика показывает движение направо (по часовой стрелке) или налево (против часовой стрелки), что означает солнце или чёрное солнце. Нацисты использовали обратную свастику и пытались использовать силу Зверя и фаллического экстаза. Солнечный крест – это символ Зверя. Хотя Гитлер и потерпел неудачу, пытаясь приручить эту силу, он описал её интересным образом: «kraft durch freude» - сила через удовольствие. Экстатическое удовольствие и чувство свободы, счастья и силы. Под сияющим солнцем два голых ребёнка покидают Парокет и оставляют позади её ограничения. Только с помощью силы удовольствия маг может достичь «малой бездны». Когда маг восходит к солнцу и в ментальный план, он должен видеть увлекательную и комичную сторону всего, чтобы преуспеть.

Маг должен наладить связь со своим ангелом-хранителем (проводником или тотемом) перед тем, как войти в Тагирион. Если Зверь не уравнивается с Тиферет, он уйдёт из-под контроля, и вместо получения осознанности маг порвёт её. Египетский бог Хепер – один из главных символов совершенного процесса. Он – священный скарабей, катящий солнце перед собой и сохраняющий его силу под контролем. Тагирион – это свобода и чистый инстинкт. Маг становится священным животным. Зверь – это тотем мага, они – одно целое. Он – экстатическая сила, связанная с Паном, Пашупати, Дионисом и Ба-Неб-Тетом, богами, олицетворяющими силу диких зверей, сексуальность, телесность, опьянение и экстаз.

Согласно каббале, этими сферами управляют Бельфегор и Шива, то есть магическое дитя мужского и женского принципов клипот – Самаэля и Лилит. Тиферет соотносят с Христом. Антихрист, Антихрист соответствует Зверю 666, каналу и активной силе Дракона. В Книге Откровения 13:2 можно прочитать: «... и дал ему дракон силу свою и престол свой и великую власть». Нести печать Зверя на лбу (как описано в Книге Откровения) и на правой руке – значит, позволять силе проявляться как в мыслях, так и в действиях.

Бездна

Между высшим и низшим божественными уровнями существует бездна. В сефирот существует огромная щель, ведущая на тёмную сторону. В то же время в клипот бездны не существует. Это не равносильно падению, но подобно прохождению или карабканью. На тёмной стороне уровни также отделены. Это может быть подобно реке, разделяющей темнейший центр Подземного мира от частей вокруг него.

При прохождении через Бездну маг умирает (символически или реально) как ограниченное эго. Он, изменившись, начинает переживать чистую силу без ограничений истинной воли. Он становится богом. На сефирот мистик восходит в пассивной вечности, но тёмная сторона приносит активную вечность.

Физически бездну символизирует шея и горло, часть, в которой позвоночник проникает в мозг. Здесь находится вишудха-чакра, изображаемая как голубой лотос с шестнадцатью лепестками. В бездне обитают боги вроде Абаддона, ангелов бездны и Хоронзона. Они пожирают трупы ограниченного эго, которое маг оставляет позади. Тело должно умереть, и маг должен переступить его пределы.

Глаз Люцифера

Божественный уровень на Пути ночной стороны достигается, когда открывается Всевидящее око. Вселенная раздирается на части и уничтожаются иллюзии. Маг становится богом и творцом. Истину можно выразить и осуществить. Вселенная переворачивается: чёрное становится белым, небытие становится бытием. Создаётся чёрная дыра и открываются врата к Вселенной Б. Этот уровень далёк для человеческого понимания.

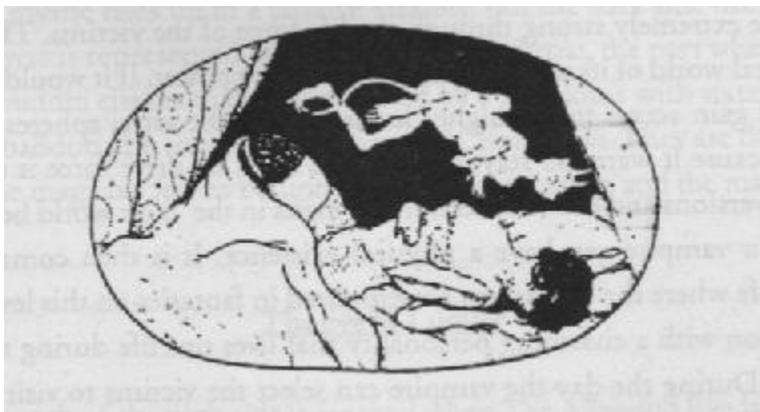
Тёмный дар

Драconiанские мистерии содержат учения о вампиризме и реальности, стоящей за мифами о нежити. Вампиризм раскрывается во многих психологических и экзистенциальных феноменах. С одной стороны, вампир – это алхимик, открывший *elixir vitae*, эликсир жизни в крови и победивший смерть, но вампир также объединился со смертью и подписал договор с мрачным жнецом. Другая форма вампира – некто зависящий от жизни, кто не может позволить себе уйти в мир живых и одержим питьём родника жизни – крови. Вампир подобен наркозависимому, раб большого желания, уничтожающего всё остальное. В мифах о вампирах мы сталкиваемся с многочисленными эротическими аспектами. Вампир – эротическое существо, которое вместо оплодотворения объекта убивает его. Жертва отдаёт себя вампиру полностью в высочайшем мазохистском восторге. Но в то же время вампир – раб жертвы, он не может существовать без жизненной силы жертвы. Вампир объединяет Эрос и Танатос, понятия сексуальности и смерти, которые суть две стороны одного и того же. Учение о вампирах ведёт к более глубокому пониманию тайн этих понятий. В системе Драгон Руж имеется четыре различных типа вампиров.

1. Призрачный вампир, или «обычный» вампир. Традиционный мифологический вампир, которого по определённой причине не отпускает мир живых без становления его частью. Вечная жизнь – это проклятие для вампира. Он живёт один за пределами мира живых, но ради выживания вынужден существовать в его тени. Вампир живёт подобно призраку или фантому в мире между земными областями и астральным уровнем. По мифам, призраки застревают здесь, если не позволяют себе уйти от жизни, возможно, потому что они не закончили дела на земле. Они не хотят покинуть свою семью, любимого или дом, в котором они всю жизнь обитали. Они становятся «призраками дома», которых можно найти в старых домах, замках или храмах. Вампиры пытаются сохранять физическое существование и могут создать фальшивое человеческое тело, высасывая жизненную силу (кровь) живых. Физическое существование вампира – это иллюзия, которая делает его невидимым в зеркалах. Это трагический вампир,

- который избавляется от своей ужасной судьбы лишь тогда, когда кол забит в его сердце.
2. Астральный маг-вампир. Некоторые маги, являющиеся продвинутыми астральными путешественниками, посещают спящих и забирают их энергию. Часто с помощью астральной сексуальной активности, которая может подарить жертве так называемые «влажные сны». Оргазм жертвы освобождает огромное количество энергии, которую впитывает вампир. Некоторые маги впитывают энергию таким же способом, занимаясь физическим сексом. Астральный маг-вампир обычно одержим астральными мирами и нуждается в новой силе и новых впечатлениях, чтобы оставаться на прежнем месте. Его астральное тело удивительно сильное благодаря жизненной силе жертв. Маг-вампир может также создавать астральные миры для своих собственных нужд, чтобы получать больше силы. Если накопится больше его собственной силы, он получит доступ к более высоким уровням за пределами астральных сфер. Астральный маг-вампир избегает этого, потому что он хочет остаться на астральном уровне. Его движущая сила – обычно сексуальная, и он обитает в мире извращений и эротических одержимостей. Он существует в сумерках между астральным и материальным миром. Этот вампир может быть физическим существом. Часто случается, что он живёт изолированной и антисоциальной жизнью, когда одержимость проявляется в фантазиях на этом уровне. Но вампир может быть и социальной личностью со способностью очаровывать, проживая одну жизнь днём и меняясь с наступлением ночи. В течение дня вампир может выбрать жертву, к которой он придёт ночью. Астральный маг-вампир – это вид инкуба или суккуба: сексуального демона, посещающего людей в их сновидениях. Астральные маги-вампиры общаются на астральном уровне с другими существами (часто сексуальными сущностями вроде нимф, сатиров и т.д.), пока у них мало или нет друзей на земном уровне. Со временем этот вампир может застрять на астральном уровне, и тогда он становится вампиром первой категории.
 3. Вампир Бездны. Наиболее пугающая форма вампиризма связана с каббалистической бездной. Белые маги и другие маги Пути Правой руки могут оказаться в ловушке бездны, если не пройдут испытание. Тёмные маги не упадут в бездну, так как они уже путешествуют по клипотическим тоннелям. Бездна ведёт вниз, к клипот и «другой стороне», Ситра Ахра. Когда белые маги пересекают бездну, всё индивидуальное и определяющее должно остаться позади. Это самое сложное задание на Пути правой руки, и многие маги здесь гибнут. Они неспособны покинуть Бездну Смерти и вернуться к жизни, ибо они не могут пройти, пока последний кусок индивидуальности не останется позади. Многие маги против своей воли здесь становятся «чёрными магами» и вынуждены высасывать жизнь и индивидуальность из жертв, живущих ниже бездны; это произошло из-за того, что они отказались оставить эго и индивидуальность, и бездна поглотила их. Это очень могущественные вампиры, наделённые великой мудростью, и в то же время отчаянные и очень жестокие существа. Только когда свет Кетер уничтожит их, они перейдут на духовный уровень и достигнут спасения.
 4. Теневой или клипотический вампир. Это наиболее могущественный вампир, но также и наиболее мистический. Этот вампир – тёмный маг, открывший чёрную дыру в своём существовании и перенёсший всю жизнь, весь свет и всю энергию, какую он мог получить, на «другую сторону». Гностическая метафора сообщает нам, что наш создатель был тенью вампира в другой вселенной и направил её энергию на создание нашей вселенной. Вампирическая инициация – это то, что проходит маг на астральном уровне. Здесь маг может встретить легенды о вампирах в различных формах. Вампиризм – это часть Ордена Дракона. Инициация

в Ордене Дракона начинается с уровня 3.0 клифы Самаэль. При вампирической инициации маг учится видеть связи жизни и смерти и узнаёт тайны крови на пути познания вечной жизни. Это алхимический процесс с корнями в тёмные мистерии Древнего Египта. Эта инициация иногда называется «тёмный дар», и его знания – это горько-сладкое понимание жизни и смерти, жестокости и эротики, реальности и сказок.



Демонические любовники, инкуб и суккуб олицетворяют одну из форм астрального вампиризма.

Тёмные боги в норвежской мифологии

Один: Главный бог, имеющий множество тёмных аспектов. Он экстатически кричит в том, кто практикует чёрную магию и ведовство, он также практикует сейд, который раньше практиковали женщины, он изменяет форму и превращается в различных животных в своём путешествии души. Он – бог мёртвых. Он всеотец человечества и судья мёртвых. Он мастер ликантропических мистерий. Ульфхеднары и Берсеркеры, воины в форме волков и медведей объединялись в воинские племена под его властью. Волки Гери и Фреки, пожирающие трупы, являются его компаньонами вместе с воронами Хурином и Мунином. Он одноглазый бог и поэтому он мистически соответствует Шиве и Дьяволу/Аин. Он хочет странствовать по этому миру и по другим мирам в одиночку. Локи – его кровный брат. Его также зовут Игг, то есть «Ужасный».

Локи: Мистический персонаж неизвестной расы великанов. Кровный брат Одина, символизирующий его тёмную сторону (сравните с Гором-Сетом). Олицетворяет огонь, подобно Прометею, который принёс огонь людям. Логи дал рождение Хель, Ёрмунганду и волку Фенриру вместе с Ангрбодой.

Ангрбода: Великанша из Железного леса. Соответствует Лилит и вратам в инферно / пещеру Лилит.

Хель: Скрытая. Царство мёртвых и его богиня. Её лицо наполовину синее и наполовину цвета плоти. Царство мёртвых состоит из девяти миров.

Волк Фенрир. Гигантский чудовищный волк, выросший среди богов, но напугавший их своей дикостью, силой и размером. Соответствует Зверю.

Ёрмунганд: Великанский посох. Змей Мидгарда. Гигантский змей в море вокруг Мидгарда. Левиафан и Anima Mundi. Дракон и скрытое первичное и рептильное состояние сознания.

Нидхёгг: Дракон, грызущий корни дерева Иггдрасиль. Олицетворяет в первую очередь противостоящую силу.

Хейд: Тёмная сторона Фрейи. Мастер ведовства.

Сурт: Огненный великан, который ведёт великанов на Рагнарёк. Соответствует Сорату и имеет такое же нумерологическое значение: 666.

Гарм: Собака-волк, охраняющая врата Царства мёртвых. Соответствует Церберу или Анубису.

Клипотические инвокации

Для большинства тёмных магов работа с клипотическими силами Тагирион и за пределами сфер бесполезна. Работа с высшими сферами рекомендуется только тогда, когда маг проходит завесу Парокет. Это можно сделать с помощью более продвинутых и опытных магов. Иначе маги могут быть раздавлены этими огромными силами. Но надемся, что ничего не случится.

Маг вызвал демона Горарара под присмотром более продвинутого мага. Демон принадлежит клифе Голахаб. Контакт с этой силой открыл канал, который неопытный маг не может закрыть. Его преследовали негативные энергии и беспокоили низшие демоны, подчиняющиеся Горарару. Если маг проходит через завесу Парокет, его уже не могут преследовать.

Величайшая опасность работы с клипот в том, что маг не понимает, с чем он работает, так как силы слишком абстрактны. Клипот постоянно пытаются овладеть магом. Если маг хотя бы на одну секунду непроизвольно станет одержимым силами, которых он не может понять и контролировать, возникает огромный риск сойти с ума. Этот риск присутствует во всех клипотических практиках, поэтому маг должен быть очень осторожным с клипотическими силами.

Мы представляем здесь первые две (из 11) клипотических инвокаций. Инвокации Лилит и Наамы. С этими инвокациями маг также должен быть осторожен. Если их использовать без уважения и рекомендаций, они могут навредить магу почти как проклятие. Инвокации Лилит / Наамы могут принести магу неприятную изоляцию и существование материального призрака. Инвокации Гамалиэль / Лилит могут привести к вампиризму, сексуальному изнеможению, импотенции и извращениям. Но клипот – это также великий источник силы и мудрости, если заниматься магической работой серьёзно. Это огромные силы, которые делают клипот такими устрашающими.

Для этих инвокаций маг зажигает одиннадцать чёрных свечей, на алтаре должна быть одиннадцатиконечная звезда. Маг очищает себя и затем - храм. Зажигается демоническое благовоние. Маг должен медитировать на то, как внутри него поднимается сила. Мысли должны быть сконцентрированы на части мозга, которая называется рептильным мозгом, в задней части головы. Когда сила пробудится и мысли соберутся в рептильном мозгу, нужно начинать инвокацию.

Демоническое благовоние

Дурман, белена, сок кактуса, чертополох, полынь горькая, корень орхидеи, конопля.

Церемония Наамы

LEPACA NAAMA AMA RUACH MASKIM ROSARAN

Наама, дочь сердца тьмы, выйди из чрева ночи. Приди в пылающей одежде и открой глаза на то, что скрыто. Открой свою ночь и вызови тени, которые скрываются в неизвестном. Пусть твой чёрный поток огней движется через границу; и, возможно, мы узнаем вкус твоей силы и красоты.

O, NAAMAN ACAB HARONRUB NAAMAN BACARON LILITH MARAC NAAMAN
ARIOTH DEBAM O NAAMAN PACHID LABISI

В великолепии твоей мерцающей силы, отражается дух мира. Позволь мне перейти через зеркало и стать единым с твоим избытком. О Наама, позволь колоннам существования развалится и дать место для тьмы, которую ты порождаешь.

NAAMAN TURITEL MALKUTH ORCOSIL KIPOKIS RUACH MENKELBEC

Наама, верни изначальное, и позволь пустыне ожить. Ты ясный ветер, который может очистить наши души от лжи. Твоя истинная сила может течь свободно. О, Наама разбуди Дракона, который лежит во чреве, так, чтобы мир мог возродиться твоей силой.

LEPACA NAAMAN AMA RUCH THEL1 HO DRAKON HO MEGAS

Церемония Лилит

LEPACA LILITH RUACH BADAD ARIOTH SAMALO SCHED

Лилит, открой своё чрево, открытой скорлупы тьмы и выйдут из пещеры тёмные сны. Лилит, пусть твой кровавый поток, подобный вулканической лаве будет той силой, через которую воскреснет Дракон.

OPUN LILITH LMA LAYIL NAAMAN RIMOC ARIOTH LIROCHI LILITH

О, Лилит, мир обольщён в твоих объятиях и там останки всех веков могут встречаться под сенью твоей жестокости.

NAAMAN RIMOC ARIOTH LIROCHI LILITH

Лилит, ты держишь в руках скипетр и державу. Дай нам господство и исполнение наших снов.

LEPACA LILITH RUACH ARIOTH NAAMAN SAMALO SCHED HO DRAKON HO
MEGAS