

полная версия, издание 2-е

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ I. СЛОВО

Глава 1: Звуки	2
Глава 2: Язык	6
Глава 3: Имена	12
Глава 4: Агмы	18
Глава 5: Формулы	20
Глава 6: Коды	21
Глава 7: Аффирмации	23
Глава 8: Коаны	25
Глава 9: Мантры	26
Глава 10: Вяки	34
Глава 11: Заклинания	35
Глава 12: Клятвы	40
Глава 13: Молитвы	41
Глава 14: Прославления	43
Глава 15: Настроечные текста	44
Глава 16: Поэзия	50
Глава 17: Священные Писания	51

ЧАСТЬ II. ЗНАК

Глава 1: Определение	51
Глава 2: Разновидности	51
Глава 3: Красивости	127
Глава 4: Материал	129
Глава 5: Зарядка	129
Глава 6: Применение	132
Глава 7: О записях	135
Глава 8: Хранение	135

ЧАСТЬ III. ДУХ

Теопейя	136
Глава 1: Простые существа	136
Глава 2: Гаргуля	140
Глава 3: Голем	161
Глава 4: Вольт	167
Глава 5: Гомункул	172
Глава 6: Робот	175
Глава 7: Терафим	176
Глава 8: Аватара	177
Глава 9: Зомби	180
Глава 10: Другое Я	183
Глава 11: Тульпа	185
Глава 12: Майя-дэха	193
Глава 13: Магистэль	208
Глава 14: Канал	208
Глава 15: Связка	210
Глава 16: Механизм	210
Глава 17: Локация	212
Глава 18: Эгрэгор	216

ЧАСТЬ IV. ВОЛЯ

Глава 1: Желание	222
Глава 2: Воля	223
Глава 3: Намерение	232
Глава 4: Мысленамерение	238
Глава 5: Сила	239

В одном из воплощений меня звали Охма. Ирландцы помнят это имя как Огма, а галлы как Огмиос. Они-же нарекли меня богом красноречия, заклинаний и изобретателем кельтской письменности, названной в мою честь огамом...

Восстановить память прошлых воплощений не так сложно, как кажется. Намного сложнее вернуть себе силу бывшего воплощения, былой ранг, бывшие познания...

Я был весьма удивлён, когда узнал от Наставников, что в I-й и II-й части данной книги изложил такие знания, аналогом которых владел Охма.

ЧАСТЬ I. СЛОВО

В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог.
Благовестие от Иоанна

ГЛАВА 1: ЗВУКИ

Изначально каждый звук имел определённое значение. Потом возникли корни и т.д.

1. Гласные

Гласные звуки наиболее отражают чувственное состояние человека, их распев придаёт определённое качество самоощущению, позволяя укорениться в потребных состояниях более основательно. Воздействие прогуживания гласных можно описать так:

- А – состояния от полноты сил и радостного возбуждения до истерической паники – в зависимости от изменений тональности; изменения интенсивности придают качества от проникновенности, чувствительности, до несокрушимости, неотразимости. Огонь.
- О – расслабление, умиротворение, внутренний лад и наполненность силой. Огонь.
- Э – состояния от телесной готовности к действию до нейтрально-эмоционального возбуждения двигательной активности. Воздух.
- И – беспристрастность, спокойствие, сосредоточенность, сведение внимания к своей сути, уменьшение влияния внешних раздражителей, чистота. Середина стихий.
- Ы – звук навьей гуды, отвращающий от повседневной суеты, пробуждающий тёмные (забытые) струны души, тоску по неведомому. Земля.
- У – непреклонность, целеустремлённость, стеснённые обстоятельствами. Истечение жизненных сил, ослабляющее восприятие Яви, но погружающее в трясину отстойника ума, увлекающую водоворотом обрывочных грёз. Вода.

Известно о лечебном влиянии гласных звуков:

- А – звук дающий. Произносить так, будто-бы укачиваете ребёнка, при чём звук А переходит в звук Е (у них очень близкие колебания, хотя сила разная). Долгое А чистит человека, снимает напряжение и приносит такое-же облегчение как покаяние. А – улучшает работу верхней части лёгких.
- Е – возникает ощущение зеленоватого цвета – это цвет жизни. Оказывает уравнивающее действие. Е улучшает работу горла, паращитовидной железы, трахеи. Этот звук надо стараться петь на высокой ноте.
- О – главный уравнивающий звук. Чем больше О в словах, тем больше спокойствия и равновесия в жизни. Звук О, переходящий в Е, это целостный звук, ибо во всех словах О – целебная гласная, а Е – очищающая.
- И – долгое и протяжное пение «и-и-и-и» улучшает работу головного мозга, глаз, носа, щитовидной железы, частей черепа. При пении И колеблются все эти удесы, а при долгом пении возникает радостное настроение. Это хорошее средство не только против плохого настроения, но и против бытового сглаза. Распевание звука И усиливает настрой человека на высшие духовные планы, способствует самосовершенствованию, открывает и усиливает творческие возможности. Лечит воспаление глаз, насморк, гайморит, прочищает нос, лечит глаза.
- У – наполняет человека мудростью и потому в слове «мудрость» есть звук У. Этот звук укрепляет горло и голосовые связки. Звук У колеблется на частоте лёгких, поэтому если долго тянуть «у-у-у», происходит их проветривание и в них проникает сила. Распевание сего звука даёт прилив сил.
- Э – даёт человеку красоту. Так-же распевание сего звука делает человека общительным, усиливает сообразительность и предприимчивость.
- Ю – благотворно влияет на почки и мочевой пузырь, снимает болевые спазмы. Ладони при этом располагаются на области копчика.

2. Согласные

Согласные звуки определяют направленность качественных изменений настроек восприятия, и способствуют более точному увязыванию гласных (передающих определённый чувственный настрой) в паутину искомого состояния. Это узлы эмоционального самочувствия, повторяя которые раз за разом добиваешься более точной подстройки к искомому состоянию.

Если глас идёт до узла, то это находящее состояние, а если после, то истекающее состояние. Пример: узловой звук М при прогуживании по наитию соотносится с телом своим утробным колебанием, потому прогуживание «а-ам-м» вызывает телесное удовольствие, а прогуживание «м-ма-а» изливает потребность в оном довольстве.




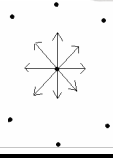
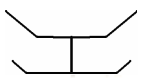







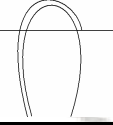


Значение некоторых согласных при прогуживании:

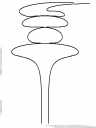
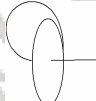





- Ц – присоединение.
- В – веять, проникать, зрелость.
- Л – течение, влечение.
- Н – низина, яма, нижний.
- Х – союз, связь.
- Р – рог, изобилие, дар.
- Ж – влажность.

Целебные свойства некоторых согласных:

- В, Н, М, Э – улучшают работу головного мозга.
- Ц, К, Щ, И – печат уши.
- У, Ы, Х, Ч – улучшают дыхание.
- О, А, С, М, И – печат заболевания сердца.

Велимир Хлебников в своей речи «Художники мира!» предложил собрать все слова всех языков начинающиеся на один и тот-же звук и из общего смысла этих слов вычленил смысл звука. А кроме того расположить их в порядке их смысла и на основании смысла установить их точное начертание. Поскольку в разных говорах гласные в словах меняются, а согласные более неизменны, он счёл верным установить смысл только согласных звуков. Хлебников установил смысл всех согласных, кроме Й и Ф, и создал начертания для 6-ти букв: В, З, Л, С, Х, Ч. По его способу я установил их значение Й и Ф, расположил их в соответствующем смыслу месте, а мой знакомый по имени Чернород создал начертания для остальных звуков.

Звуки	Значения	Начертания
В	вращение одной точки кругом другой или по целому кругу или по его, части дуге, вверх и назад	
Х	замкнутая кривая, отделяющая преградой положение одной точки от движения к ней другой точки (защитная черта)	
З	отражение движущейся точки от черты зеркала под углом, равным углу падения (удар луча о твёрдую плоскость)	
М	распад некоторой величины на бесконечно малые, в пределе, части, равные в целом первой величине	
Ш	слияние нескольких поверхностей в одну поверхность и слияние границ между ними (стремление одномерного мира данных размеров очертить наибольшую площадь двумерного мира)	
П	рост по прямой пустоты между двумя точками, движение по прямому пути одной точки прочь от другой и, как итог, для точечного множества, бурный рост объёма, занимаемого некоторым числом точек	
Ч	пустота одного тела, заполненная объёмом другого тела так, что отрицательный объём 1-го тела точно равен положительному объёму 2-го (это полый двумерный мир, служащий оболочкой трёхмерному телу – в пределе)	
Л	распространение наиболее низких волн на наиболее широкую поверхность, поперечную движущейся точке, исчезновение измерения высоты во время роста измерений широты, при данном объёме бесконечно малая высота при бесконечно больших двух других осях – становления тела двумерным из трёхмерного	
К	отсутствие движения, покой сети и точек, сохранение ими взаимного положения; конец движения	
С	неподвижная точка, служащая исходной точкой движения многих других точек, начинающих в ней свой путь	
Т	направление, где неподвижная точка создала отсутствие движения среди множества движений в том же направлении, отрицательный путь и его направление за неподвижной точкой	
Д	переход точки из одного точечного мира в другой точечный мир, преображённый присоединением этой точки	
Г	наибольшие колебания, высота которых направлена поперёк движения, вытянутые вдоль луча движения предельной вышины	
И	отсутствие точек, чистое поле	
Б	встреча двух точек, движущихся по прямой с разных сторон; борьба их, поворот одной точки от	

	удара другой	
Ц	проход одного тела через пустое место в другом	
Щ	разбивка поверхности, целой раньше, на разные участки, при неподвижном объёме	
Р	разделение тела «плоской пещерой» как след движения через него другого тела	
Ж	движение из замкнутого объёма, отделение свободных точечных миров	
Ф	уход (одного или двоих) с возможностью возврата	
Й	становление небесного земным	

Возьмём любое слово, выкинем из него гласные и внимем в значение. Например: возьмём слово ШАМАН. Без гласных получится ШМН. Ш значит «слияние нескольких поверхностей и границ меж ними», М – «полный распад на равные части», Н – «отсутствие, чистота»; совмещаем толкование звуков Ш+М+Н с раздумием и получаем смысл слова ШАМАН: человек, в котором много сил («слияние нескольких») или который умеет общаться с духами («слияние нескольких поверхностей»), долженствующий эти силы или умения кому-либо передать («полный распад»), чтобы после этого перейти («распад на части») в иной мир («отсутствие» его здесь) – не напоминает-ли то, как умирают «деревенские маги»? Пока не передадут своих подселенцев, за счёт коих имели силу, кому-то другому, подселенцы их мучают и не дают спокойно уйти.

3. Сочетания

Действие некоторых сочетаний гласных:

- ИЯ – при пении хорошо действует на анахату и на сердце.
- ЮЯ – благотворно влияет на почки, мочевой пузырь, чистит их и наполняет силой.
- ЕЮЯ – если произносить на 2, 8, 9, 11, 14, 15, 18, 20, 23, 25, 26, 29 лунные дни и дни поста, то очищает и уравнивает тело.

Действие некоторых сочетаний согласных:

- НГ – очень важный звук, включающий шишковидную железу и расширяющий творческие возможности человека.
- МН – его произнесение упрощает жизнь, в затруднительном случае следует лечиться именно им. Это колебание словно расщепляет на составные части, происходит как-бы разматывание клубка, и ты видишь всё в отдельных кусочках, в которых уже легко разобраться. Поэтому, когда человек не может принять решение, он говорит: «Ммм...».

Действие некоторых сочетаний гласных и согласных, не образующих слоги:

- Б-С – если применять на себя, достигается пророчествование, а если на других, то можно наслать оморочку или сон, вызвать транс или гипнотическое состояние.
- Б-Д – укрепляет серебряную нить, что позволяет в применении на других возвращать разум безумным, а в применении на себя – дольше жить, дольше оставаться вне тела и проникать в наиболее отдалённые или опасные миры.
- Ц-Оэ – пробуждает способность постоянного астрального прозрения.
- Е-Й – если применять для других, то вызывает экстатический транс, а если для себя, то облегчает отделение ментального и астрального тела.
- Е-И – возвращает душу в прошлые воплощения. Будучи начато на пищу, укрепляет мускулы.

Сочетания гласных и согласных, не образующих слоги, нужно петь как мантры. При этом каждая буква должна воображаться определённого цвета и петься в определённой тональности. Согласно Францу Бардону, для приведённых здесь букв соответствия следующие:

Б	синеалый	А
Д	тёмно-синий	С
Е	синеалый	Д
И	опаловый	Г
Й	тёмно-опаловый	Г
С	синеалый	Г
Оэ	оранжевый	Д
Ц	ярко-красный	Д

4. Слоги

Даосы считают, что звуки даны человеку для самоисцеления и поддержания себя во здравии. Особенно благоприятно лечение звуков на растущей луне в 4, 6, 7 лунные дни, хотя лечебное действие они оказывают всегда. Звуковые упражнения нужно делать умеренно и понемножку. Каждый может петь звуки как ему больше нравится, не прерывисто или на одной ноте, то есть каждый находит свой стиль, тон и частоту. Каждый звук имеет свой цвет.

- СИ – снимет напряжение, но не так как при покаянии и при произношении звука А. Когда человек напуган, звук СИ снимает напряжение и создаёт очень тонкие колебания. Распевание этого звука повышает защиту от сил чёрной магии и неприятных обстоятельств.
- ХЭ – для лечения онкологических болезней. Левую руку надо положить на больной уд, а правую положить на неё сверху. Если после применения химиотерапии состав крови изменился в худшую сторону, после 9-ратного произношения указанного звука следует 6 раз произнести слог СИ.
- ОЙ – благотворно действует на прямую кишку. Этот звук звучит как вой, его можно подвывать. Лечит геморрой.
- ПА – поётся на одном дыхании. Благотворно, но не сильно действует на сердце.
- МПОМ – надо произносить так, будто играешь на трубе. Этот звук благотворно действует на сердце, но сильнее, чем ПА. Сердце может болеть от недостатка силы и от переизбытка, поэтому следует выбрать то, что больше подходит.
- ЧЕН – при заболеваниях сердца, кишечника или языка произносится 9 раз. Руки при этом кладутся на область сердца.
- ДОН – оказывает помощь при заболеваниях селезёнки, желудка, мышц рта. Произносится 12 раз. Руки накладываются на солнечное сплетение.
- ШЭН – применяется для лечения болезней лёгких и толстой кишки.
- ГУ-О – используется при лечении болезней печени, желчного пузыря, сухожилий и глаз.
- ПЕОХО – благотворно действует на дыхание. ОХО производит очищение, как при дыхании, ХА включает сердце.
- ЭУОАИЫАОМ – это можно пропеть над человеком, который потерял сознание, а так-же и для себя при упадке сил. Эти повторяющиеся звуки следует произносить правильно, без ошибок и напряжения, то есть выучить наизусть, а затем уже и петь.
- АУОУМ – оказывает влияние на Тело Ума. Этот звук надо произносить так, как звучит колокол, очень плотно, с сильной чёткостью. Этот звук очищает, наполняет, оживляет силой Тело Ума. Работать с этим звуком лучше всего в 1, 4, 6, 8, 9, 12, 18, 19, 22, 23, 25, 27 лунные дни.
- ИАЭЙИ – уравнивает сновидческое тело. Оборот ЭЕЙ производит шоковое воздействие. Под действием этого звука уже начинается силовое воздействие на человека. Поэтому оклик ЭЙ так неприятен, так как в этот миг человек становится более доступным и уязвимым. Нужно произносить эти звуки, последовательно выделяя каждый слог. Таким образом, этот звук уравнивает и успокоит нервы и силу. Работать с ним лучше в 3, 11, 12, 28, 30 лунные дни.
- НГОНГ – это самый важный звук. Произносить его следует как можно чаще. Н начинается с мычания, надо сосредоточиться на первых буквах. Звук должен заходить во все отверстия головы. Произношение даже отдельных звуков этого слога является лечебным. Чистое серебристое произношение этих звуков лечит гайморит. Более гнусавое открывает евстахиевы трубы. Если у человека открыты эти трубы, он слышит высокие колебания (яснослышание). Когда произносишь его, звук словно исходит из головы, и в то-же время колеблется всё тело, и ты должен почувствовать, как колеблется поле вокруг тебя. Так-же сей звук благоприятно воздействует на желудок, печень и солнечное сплетение.

Современной наукой доказано, что целебными свойствами обладают следующие слоги:

- ОМ – снижает кровяное давление.
- АЙ, ПА – снимают боли в сердце.
- АП, АМ, АТ, ИТ, УТ – исправляют речь.

Как ты заметил, в этих перечнях есть слог ОМ. Его полной огласовкой является АОУМ, иногда его произносят как АУМ. Для индусов это священный слог, толкованию коего посвящены целые книги. Он произошёл от слога ОУМ, являвшегося у славян наивысшим божественным именем. У древних славян обращение к Богу называлось «оумная молитва», а безмолвная дрема в тишине ума называлась «оумное делание», что сохранилось в русском исихазме под теми-же названиями, только без о в начале. Алтарь, возвышенное место в древних храмах, назывался «омовница» и «омовь». Перед свершением любых священнодействий надлежало принять омовение. Отсюда-же и слово «молвить» - не просто говорить, но говорить с умом, - признавая священность речи, не лжесвидетельствуя, не говоря лишнего и пустого. Можно проследить данный слог и у других народов: марийское слово «юмо» значит «бог», а коми называют младшего брата Бога Омоль, который в виде Утки плавал по океану.

Но есть и другие священные слоги. Например, современные родноверы признают священными вот эти:

- О – первозвук, Яйцо Родово, сам Род.
- ГОЙ – чисто, прекрасно. Всетворящая сила Родово, мужское начало.
- СВА – свой, родной. Сила Сварога, Светлых Богов-Сварожичей и Сварги Златой.
- МА, МА-ЙА – Сила Великой Богини-Матери, женское начало.
- ВЕ – мудрый.
- ЛЕ – ладное.
- ВЕ-ЛЕ, У-ЛИ, ЭЛЕ – Сила Велеса.
- ЙАР, ЙА-РЕ, ЙА-РУ – Сила Ярилы, Огнеяр.
- РУН – Перун.
- ДА, ДАР, РА – Сила Дажьбога, Сила Солнца, сам Дажьбог.
- СЫЙ – сущий.
- НИЙ – теневой.
- ВИЙ – пронизательный.
- СТРИЙ – проникновенный, опытный.

Священные слогги могут использоваться в качестве обрядовых возгласов (в том числе жертвенных восклицаний), прогуживаться во время духовных радений и т.д.

5. Прогуживание

Се есть пропевание слогов или отдельных звуков.

Петь их следует пока хватает дыхания, стремясь опустить место, из которого исходит звук, как можно ниже. Каждый слог желательно прогуживать многократно. Это – очистительная практика; кроме того, каждый слог обозначает определённую Силу (как правило – того Бога, из чьего имени взят этот слог) и пропевание его позволяет человеку получить часть сией Силы. Этим радением можно заниматься и в одиночку и группой, стараясь петь так, чтобы голоса слились.

Способы:

- 1) Гудю гласы распевая, услышишь Единство Полнозвучия вокруг себя и сольёшься с ним.
- 2) Священным слогом сольёшься в единое качество с одной из божеских сил.
- 3) Гудю долгой, тихой, да печальной ты, постепенно затихая, всю тишь безмолвья ощутишь, и выйдешь к истинным Истокам.
- 4) Услышав пение протяжное иль плач, а может переливы гуслей, встанешь в течение сего и растворишь свой ум, личину проводив в реке звучания. Так выйдешь за пределы.
- 5) Печалью сердце охладив, поклонёшься придти к Истокам, и будешь слушать.

Гудением можно заниматься когда угодно. По крайней мере, раз в день, а если сможешь заниматься этим два раза, то совсем хорошо. Оно является такой большой внутренней гудьбой, что приносит всему твоему существу мир; удесы твои настраиваются в лад, и мало-помалу в теле возникает тонкая гудьба, которую ты сможешь услышать. Через 3 или 4 месяца ты просто будешь тихо сидеть и сможешь услышать тонкую гудьбу, внутреннее равновесие, некое гудение. Занимающийся гудением постепенно начинает чувствовать, когда что-то происходит не так – будь то в твоём теле или-же в окружающем мире.

6. Хор

Когда несколько магов садятся и берутся за руки, они объединяют свои силы, замыкая кольцо. Такое собрание именуется «во коло» («в круге»). Маги во коло поют слова силы или божественные имена, тем самым создавая вихрь, который вращается через образуемое ими кольцо. Какие имена пели, из такой силы и будет вихрь. Когда вихрь создан, они поют молитву или заклинание, чтобы запрограммировать созданный вихрь на определённую цель. Затем они отпускают руки, тем самым размыкая круг и отпуская вихрь исполнять желаемое.

Тоже самое происходит, когда водят хоровод. Только там вихрь создают из личной силы каждого участника хоровода (для этого и требуется ходить, кружиться) и сразу поют программирующую песню.

Собрания во коло и хороводы можно проводить не только наяву, но и ментально, т.к. вихрь всё равно вращает не физическое тело. Участники, находясь на любом расстоянии друг от друга, должны почувствовать невидимый обруч и взяться за него. Лучше всего, если перед этим ментально спроецироваться в какое-либо место (природное или созданное) и делать всё это там. В остальном-же действо ничем не отличается от обычного.

Всё, что воспевается во коло или в хороводе, называется «хойра» (от «хоро» - коло, круг).

У христиан есть созвучное слово – «хоры», означающее объединение молитв, по сути представляющее собой обряд. В некоторых хорах молитвы следует читать не останавливаясь, друг за другом, а в некоторых можно любую понравившуюся молитву читать по отдельности, самостоятельно, независимо от расположения в хоре. Там, где молитву следует читать только в связке с другими, она называется «толк», а там, где можно читать самостоятельно, просто «молитва». Однако, эти хоры похожи на хойры только тем, что их надобно петь вслух. Но хойры поются только многогласием – хором, а хоры могут петься хоть многогласием, хоть в один голос. Так-же не следует их путать с Хорами (когда с большой буквы) – названием Высших Миров в западной ритуальной магии.

Хойрами так-же считалось то, когда собралось много народу, один из них произнёс закличку и все начали вместе («хором») на неё дремать. Например:

*Бог, Небо, Божова Русь!
За воинов и вождя и Святую Русь
моли Её об исцелении!
Желаю вина девы Живы!
Войди к Ней в гору,
найди Её!*

Здесь воины собрались вокруг своего раненого товарища. Один из воинов (скорее всего, глава отряда) выступил вперёд и произнёс сии слова, обратясь к раненому. И все ратники, образовавшие круг, своими духовными усилиями помогают ему получить исцеление от богини Живы.

ГЛАВА 2: ЯЗЫК

1. Разнообразие

Обычный язык у шумеров назывался *эме-гир*, а язык женщин – *эме-саль*. Клинопись была одна и та-же, просто мужчина читал, например, знак «кровать» как *гину*, а женщины и евнухи читали его-же как *муну*, и так с каждым словом. Точно так-же был и третий язык, название которого неизвестно – язык посвящённых. Считалось, что слова, произнесённые на языке посвящённых, это слова богов, это говорят сами боги. На этом языке обращались к богам и передавали их ответы людям, на этом языке читали заклинания.

Очень удобно – письменность одна, но разное прочтение знаков, вот и 3 языка – мужской, женский, магический. Народам, использующим другой вид письменности, сие было недоступно, но магический язык всё равно требовался. Обычно его добывали путём глоссолалии, но иногда использовали и различные соотнесения вроде гематрии и пр.

Повсеместно считается, что заклинания на незнакомом языке сильнее заклинаний на родном языке того, кто их произносит. Даже если заклинание составляется полностью на родном языке, в него всё равно стремятся добавить уж если не пару строк, то хотя-бы пару слов на

каком-нибудь непонятном языке. Это способствует высвобождению подсознания и достижению большей уверенности в том, что цель, ради которой читается заклинание, обязательно будет достигнута, потому что вот это непонятное слово – «сильное», «чудесное».

Для особо мощных заклинаний используют мёртвые языки (наиболее часто: латынь, египетский, шумерский, древнеарийский) – на которых когда-то говорили какие-то народы, а теперь не говорит никто. Кроме того, существуют и особые языки, на которых никто никогда не говорил, которые были созданы только для магии (например: юготский, мацучен). Сюда же стоит отнести различные языки, слова коих маг узнаёт от духов (например: енохиань, язык носферату).

Несколько слов на мёртвых языках:

- ВАШ – Владыка (древнеарийский).
- АХ (АШ) – великий (древнеарийский).
- АХАМОТ – Великая Тьма (древнеарийский).
- СУТТИ – мечта, грёза (шумерский).
- СУНАТИ – сны (шумерский).

Несколько слов на магических языках:

- РАХ – продолжаю (язык основ).
- ХРА – проникаю (язык основ).
- ГХААР – возвращаю обратно (язык основ).
- РУХ – мудрость (язык основ).
- ИТ – есть (язык основ).
- ЧАБОХЭДЖ – набирание силы (мацучен).

Несколько слов на духовских языках:

- ШАД – повелеваю (язык асуров).
- АРГХ – действую (язык асуров).
- ЗААРЛ – закрепляю (язык асуров).
- ЗА – присоединение (язык асуров).
- АРЛ – печать (язык асуров).
- ИННА – находится (язык эллов).
- ГРАА – Луна (енохиань).
- ДОСИГ – ночь (енохиань).
- БРГДА – спать (енохиань).

2. Создание

С узнаванием от духов и мёртвыми языками всё ясно, а как-же создать свой язык? Самый простой способ – войти во дрёму, загадать нужное слово и пожелать услышать как оно должно звучать на твоём языке. Более сложные способы могут строиться на каких угодно соответствиях.

Я пожелал создать язык для работы со сновидениями. Для сего я настроился на Точку Зарождения Сновидений Земли и узнал, что, с точки зрения Сновидений Земли, имеются следующие соответствия:

Стихия	Астральный цвет	Буквы
Огонь	зелёный	ж, ф, х, с, р, п
Вода	оранжевый	б, в, л, м, н
Земля	белый	з, д, ч, ц, щ
Воздух	красный	й, г, ш
Акаша	синеалый	а, е, ё, и, о, у, ы, э, ю, я
Смерть	серый	к, т

Есть ещё две важные Стихии, это Кровь и Хаос. Хаос является смесью всех Стихий и, одновременно, их высшим состоянием. Кровь является содержателем любых Стихий, но не все они в ней находятся во включённом состоянии – в зависимости от того, чья кровь. Потому Стихия Хаос и Стихия Кровь не имеют для себя отдельных букв, но могут быть записаны их сочетаниями, например: Хаос – КХ, а Кровь – КМТА, и т.п.

Ь и Ъ не имеют Стихий, т.к. давно перестали быть полугласными и превратились в такие-же дополнительные знаки как запятая и точка.

Любой цвет при переходе в иное измерение изменяется на другой. Я указал именно астральный цвет, а не обычный потому, что этот язык должен работать именно с силами астрального плана, а это, понятное дело, будет легче при привлечении всего, что соответствует именно тому миру, а не этому. При желании можно будет каждую букву в слове писать соответствующим ей цветом или-же окрашивать слово полностью в зависимости от цели.

Любопытно, что в древнерусском языке было слово «кат» - «палач». Рассмотрим: К – смерть, А – Дух, Т – смерть = дважды смерть, т.е. смерть тела (убийство) и духа (нервное состояние при казни). У инглингов сохранилось древнеарийское слово «фаш» - «душевный огонь» и, согласно их летописям, «фаш-Огонь» - это название ядерного оружия. Ф – Огонь, А – Дух/Акаша, Ш – воздух = с Воздуха Огонь, разрушающий даже тонкие материи. Как видишь, мои соотнесения букв и Стихий многое поясняют и они не идут в разрез с известными значениями слов, а, стало быть, верны.

На этих же соответствиях можно построить и свой магический язык. Отражая все Стихии, назову его «Хальзугат» (посмотри соответствия каждой буквы и поймёшь). Звучит как слово на варварской латыни, так что необходимый налёт магичности уже есть.

Составлять новые слова просто, но для этого нужно вдохновение. Сначала ставишь цель, например: «Этой ночью я увижу во сне свои руки». Теперь проверяешь каждую букву из этого утверждения и выясняешь, какие Стихии по сколько раз повторяются:

1 Ж, 2 С, 1 Р = 4 единицы Огня
3 В, 2 Н = 5 единиц Воды

1 Ч = 1 единица Земли

1 Й = 1 единица Воздуха

1 Е, 3 И, 4 О, 3 У, 1 Э, 1 Ю, 1 Я = 14 единиц Акаши

1 К, 1 Т = 2 единицы Смерти

Точное количество не важно. Важно лишь то, какая Стихия повторяется чаще, а какая реже. Исходя из этого, смотришь на буквы в таблице и примерно в таком-же соотношении составляешь из них слово. Можно при этом использовать эти-же буквы, а можно не обращать на это внимания, т.к. тут важно именно преимущественное преобладание Стихий. В данном случае нужно создать слово, в котором будет много Акаши, Воды и Огня, и в меру Смерти, Земли и Воздуха. Например, это может быть агма КИИЖООНЮЙ или мантра ЖИЙСОР ВОНУ КЕЧЬТУУ.

Когда агма или мантра получена, надо решить как будешь её использовать. Можно твердить, можно где-то её написать или сделать из неё сигил.

Относительно магических языков приведу особо важный пример. Существует некий «естественный», «первичный» строй, с помощью коего составляются слова заклятий – сильных и непередаваемых.

Данный строй включает в себя 6 гласных – А, Е, О, И, У, Э, и 9 согласных – Б, Г, Д, Ж, З, Л, М, Р, В. Эти буквы употребляются с различными смягчениями или глухостью-твёрдостью, как того требует интонация. Глухость, звонкость, мягкость и твёрдость обозначались чёрточкой, которую каждый был волен понимать по своему чутью. В случае с гласными эта чёрточка обозначением звука Й.

Правила комбинации букв:

1. Звуковой ряд – слово должно состоять не менее, чем из двух букв, пусть даже одна из них это чёрточка.

2. И, О, Е соответствуют Свету; А, Э, У соответствуют Тьме.

3. Согласные соответствуют стихиям: Б, Д, Г – Земля; Л, М – Вода; В – Воздух; Р, З, Ж – Огонь.

4. Черта (´) – знак границы, перехода, неуловимого движения/сдвига, несуществующего, произносимого, зависимого и т.д. Применяется многозначно. В некоторой степени соответствует небытию, но лишь в некоторой.

5. При составлении заклинания учитывают его ритм (произносимое на одном выдохе или на серии выдохов-вдохов), в соответствии с которым слова несут большее или меньшее соотношение энергий/информации. Например: заклинание ААМ произносится на одном выдохе, содержит одно символическое слово и может толковаться как призывание Тьмы, с уклоном в стихию Воды. а заклинание ЗИНААГ ГЭДЭР ДАМЭ (ШИНААХ КЭТЭР ТАНАЭ) – это уже чёткий посыл сведений, создающий определённую структуру.

Взаимозаменяемость букв:

Б-П

Г-К-Х

З-С

В-Ф

Ж-Ш

Д-Т

М-Н

Й-Ъ-Ь

Ц, Ч, Щ = ДЗ, ДЖ в разных вариациях

Е – отличается от Э наличием чёрточки, либо произносится как Ё

Я, Ю, Ё – чёрточка и гласные

Н имеет урезанные свойства М. Потому Н чаще всего входит в обозначение отрицания, отталкивания чего-либо. Как и А, при длительном произношении этот звук в чистом виде звучит негармонично, имеет свойство заглушать, уменьшать или обращать другие звуки. Самой громкой гласной (соответственно и самой энергетически наполненной) является Э. Рано или поздно все гласные, кроме О и У, при длительном прогуживании переходят в подобие звука Э.

Самые первые заклинания были произношением в разной последовательности букв принадлежащих к Стихиям, Свету и Тьме.

По этим правилам до сих пор можно оценивать любые заклинания по их сущности и принадлежности. В частности, данный строй применялся кимрами; в сновиденных мирах и хранилищах знаний можно найти множество заклинаний, составленных по этим соответствиям.

Ещё бывают составные языки. Они имеют 4 разновидности:

1) говорок – полученный как вариация любого известного языка;

2) народный – составленный из смеси нескольких языков разных народов;

3) волшебный – составленный из смеси нескольких магических языков;

4) плекуд (от «племя» и «кудесник») – составленный из смеси нескольких народных и волшебных языков.

Допустим, ты желаешь создать свою систему магии и хочешь, чтобы она опиралась на более древние эгрэгоры – например, на шумерский и енохианский. Для этого ты строишь составной язык (в данном случае – плекуд), где в каждом слове будут отражены части слов нужных других языков, дополненные какой-то новой речевой особенностью, введённой тобой. Допустим, в твоём языке должно быть слово, означающее «спать и видеть сны». Берёшь шумерское «сунати» (сны), енохианское «бргда» (спать) и получаешь из них СУГДА, СУНРГ, АТИГДА, БРСУ, РГАТИ и т.п. Затем добавляешь что-то новое – некую склейку, обозначающую новый язык. Допустим, склейкой ты выбрал слог БУ, а из получившихся вариантов тебе больше всего понравился БРСУ, тогда итоговое новое слово будет звучать как БУБРСУ, БРБУСУ или БРСУБУ. Можно чуть изменить произношение, используя взаимозаменяемость букв, перестановку, Ь и Ъ знаки, разделители и пр. Например, может получиться ПР'Б-УСЬЮ. А можно было-бы не вставлять дополнительный слог, ограничившись другими введёнными особенностями.

В составных языках каждое слово является агмой, поэтому их обычно используют для заклинаний, но иногда и для шифров.

Это что касается разновидностей со 2-й по 4-ю. 1-ю, говорок, составить проще всего. Возьмёшь одно слово, допустим – БРГДА, затем изменишь его произношение. Самые простые способы для этого таковы:

1) убрать гласные, вставить другие – БУРЕГУДО;

2) добавить Х или Й (эти буквы во многих языках звучат придыхательно, их то произносят, а то нет) – БХРОГДИЙ;

3) поменять согласные местами, прочесть задом наперёд или применить любой другой способ как в получении составных агм и мантр.

3. Чистота

Не смотря на то, что каждый язык произошёл от какого-то другого языка, народ должен стремиться, когда язык уже сложился, иметь в нём как можно меньше любых иностранных слов. Язык это прямая связь с Родом, эгрэгором страны и нации. Любое привнесение иностранных слов – это дозволение влиять на эгрэгор одной нации эгрэгору другой нации.

Особенно плохо, когда иностранные слова употребляют в своих творения люди искусства. Это прочтут – будет оказано влияние и читатель лишний раз убедится в правильности своей речи, если она похожа на речь писателя, читатель будет подсознательно уверен, что употреблять иностранные слова – это хорошо. Если творение прекрасно, то читатель, поддавшись его смысловому великолепию, воспримет вместе с его душевной «изюменкой» и речевое уродство (имею в виду выбор слов). Если творением является стих, то надо знать, что в стихах речь обострена гораздо более, чем где-бы то ни было, и при умелом использовании может творить чудеса (например: как написал, так и случилось с тобой или с кем-то), и если все используемые слова принадлежат одному языку, то это становится особенно действенным, т.е. навлекает на сочинителя ответственность, а значит: кто пользуется иностранными словами, тот трусливо пытается избежать ответственности за свои слова. Можно дополнить, что речь читателя часто бывает менее загрязнена, чем у писателя, а значит – творец способствует её загрязнению. Об этих творцах метко заметил Адольф Гитлер в своей книге «Моя борьба»: «В России интеллигенция в большинстве своём принадлежит к нерусским народностям и, во всяком случае, к неславянским».

Допускаю в особых случаях возможность применения иностранных слов в стихах и любомудрии, если таковые слова близки нам по корню (например: «штора» похоже на вопрос «Што?» и ответ «Ра!», т.е. штора это «закрывающая Ра», хотя корень слова «закрывать» отсутствует – недоговоренность присуща русскому языку, поэтому если вместо «завеса» что-то побуждает сказать «штора», то понять это можно); можно их использовать в именовании народов (по названию страны); можно оставлять инослов без перевода, если он означает понятие, перевод которого не отличает это понятие от соответственного русского (например: «вайделоты» – по-пруски «ведуны», но для нас вайделоты не просто ведуны, а именно прусские ведуны, иного толка, чем наши, поэтому, чтоб отличать их от наших ведунов мы зовём их по-пруски вайделотами); так же можно употреблять инословы, если совсем не получается перевести на русский, но нужно обязательно следить, чтобы слова были хотя-бы отдалённо близки нам по корню и легко объяснялись с помощью звуковедения (например: «чай» – звук Ч значит «равновесие добра и зла», А значит «вечность», Й – «становление небесного земным», что сразу наводит на мысли о свойствах этого напитка при определённом способе заварки). В таких случаях лучше всего брать слова из других славянских наречий (в первую очередь белорусских и украинских), если там уже есть замена затрудняющего нас слова, но записывать такие слова нужно в соответствии с нашим говором. Однако, я всё это только допускаю и отнюдь не призываю поступать именно так. Я говорю: если можешь избежать употребления инослова – сделай это, а если не можешь – смочи! Ведь совершенно не сложно придумать новое слово на родном языке.

О некоторых иноязычных словах говорят, что они стали нам понятными и поэтому могут употребляться. Если эти слова имеют славянский корень (например: «календарь» – «колендо дар», т.е. подаренный Колядой; «собака» – «со боку», т.е. идущая с боку), то согласен. Но слова вроде «философия», «мэнэджмент», «геометрия» ничего нам не говорят. Да, мы подразумеваем под ними любомудрие, управление (или управленчество) и землемерие, но нам об этом сообщает наш разум, а не само слово – чуюшь разницу? Слово «землемерие» говорит, что оно значит землемерие, а слово «геометрия» большинству русских ничего не говорит и лишь тем, кто знает иностранные языки, намекает, что оно значит землемерие. Получается: чтобы русскому человеку отыскать русское слово, выражающее его мысль, ему нужно перевести на русский язык иностранное слово! Ну не бред-ли? Так что, слова эти нам понятными не стали; они только создали между подразумеваемым понятием и нашим родным словом, означающим это понятие, стену, через которую нам приходится перелезть каждый раз, когда наши непросвещённые соотечественники этими словами оскорбляют наши и свои уши. А представляешь, какая мешанина будет в людских головах, если они одновременно перестанут через эту стену перелезть и чужеродные слова не уберут?

Есть мнение о том, что в каждой деловой среде свой словесный закон, т.е. (если убрать все прикрасы) принято говорить и писать с определённой примесью иностранных слов. Конечно, без таких слов как «кофе», «штука», «кран» мы вряд-ли обойдёмся, т.к. они обрусели. Но таких «безнадёжно больных» 1-2 десятка и не больше. Со всеми остальными можно и нужно бороться. Но люди почему-то с бездумной покорностью пишут «реальность» вместо «явь», «претензия» вместо «упрёк», вплоть до того, что многие «архитектура» считают словом русским, а «зодчество» иностранным. В каждой среде деятельности русского человека должно говорить и писать по-руски! А то будет как в Ирландии, где молодёжь не понимает речи своих родителей только потому, что родители говорят на чистом ирландском и не примешивают к нему английский.

Высказывания о том, что иностранные слова обогащают наш язык – тупая и гнусная ложь! Какая польза от того, что науку о начертательном значении букв мы назовём «логография»? Как русскому человеку, если он не знает чуждой ему латыни, понять что за наука так названа? Да и наука-ли это? Может быть, это название разновидности нижнего белья? А если мы скажем «буквоведение», то сразу станет ясно что к чему; даже если человек раньше не слышал о таком понятии, он всё равно его поймёт, потому что слово, которым обозначено это понятие, содержит славянские корни. И не надо тратить драгоценное время на лихорадочное листание латинского словаря, на счёт которого у меня закралось сомнение, есть-ли он у каждого русского под рукой? Человек, пользующийся инословами, не уважает уровень осведомлённости собеседника, а вместе с тем и самого собеседника.

Один мой знакомый, когда кто-нибудь начинает говорить о «деградации», «бюрократизме», «брутальности» или о чём-то ещё не существующем для собеседника, высказывает такому человеку: «Ты с кем сейчас разговаривал?» и совершенно правильно делает, потому что слово не содержащее в себе славянского корня для нашего уха есть пустой звук. Всякий называющий мироколицу атмосферой крадёт у нас и у себя ясность ума. В языковом понимании это всё равно что впадину назвать горой! Человек так говорящий – изверг!

Некоторые полагают, что «комплемент» благозвучнее, чем «лесть», «компьютер» весомей, чем «счислитель» и т.п. У этих людей нет природного слуха! Вслушайся в звучание чистого русского языка! Или любого другого, но только чистого, без примесей. Это-же такая красота!

Некоторые говорят, что такие слова как «трыкство» (щегольство, соответствует французскому «мода») или «гудьба» (со звуком ГХ, соответствует латинскому «музыка») для них смешны и неудобоваримы. Но русский язык обширен и даже если нельзя найти другого слова с похожим смыслом, его всегда можно придумать. О неудобоваримости русских слов скажут только те, чьи сердца загажены инородным, а потому на их мнение можно наплевать.

А слышал ты когда-нибудь такие словосочетания как «необычный парадокс», «ведущий лидер» или «внутренний интэрьер»? Наверняка, это тебя не насторожило. А ведь это грубейшие ошибки! «Необычный парадокс», если полностью перевести на русский язык, значит «необычная необычность» - ну чем не «масло масляное»? Стоят рядом два слова – одно русское, другое чужое, и оба они имеют одинаковое значение. Надо-ли объяснять, что такие словосочетания бессмысленны? Похоже, что надо. А если-бы не говорили мы иностранных слов, это было-бы ясно как день, т.к. народ не утратил-бы речевой ясности! Я сейчас тебе рассказываю, что человеку, чувствующему родной язык, должно быть понятно без объяснений – ты не понимаешь этого, ты утратил речевую ясность, ты утратил связь с эгрэгором русского народа.

Употребление иностранных слов есть признак недоученности и незнания собственного языка. Прежде чем мне на это возражать, попробуй на счёт «три» предложить русскую замену слову «перпендикуляр». Раз, два, три!.. Не слышу ответа! А ведь это лихое словцо всего-то и означает «отвес» и я уверен, что ты не смог его перевести не столько из-за невладения латынью или нехватки времени для раздумья, а скорее потому, что это слово просто ничего тебе не говорит. Иностранное наименование чего-либо замедляет, притупляет и стирает понятие об этом у коренного населения.

Наверняка, тебе приходилось слышать, когда кто-нибудь возьмёт да и ввернёт в свою речь иностранное словцо, например: «галлюцинация», после чего происходит такой разговор:

- Что это такое?
- Это морок, только по-умному.
- А-а, вот оно что...

Чем-же галлюцинация умнее морока? Уж не тем ли, что в ней слогов больше? Но такие безграмотные разговоры – не самое страшное. Самое страшное, что многие считают необходимым щегольством употребление научных понятий, а эти понятия почти все обозначены не русскими словами. Причём, даже если что-то имеет русское название, учёные вместо того, чтоб говорить по-русски, предпочитают говорить «по-учёному», «по-умному». Русские собственными руками стирают из собственной речи понятные родные слова и вставляют непонятные чужие. Зная это, становится явной закономерность: чем выше уровень содержания инослов в языке, тем ниже уровень сознательности и нравственности людей так говорящих.

Почему в России должны говорить на какой-то смеси, а не на русском? Почему мы должны позволять иностранцам срать в нашу речь? Ни один порядочный человек не объяснит этого, а если как-нибудь извернётся и всё-таки объяснит, то он не порядочный человек! Потому что этому нет разумного объяснения! Ты-же не едешь во Францию без знания французского или без переводчика, так почему-же ты, живя в России, позволяешь себе не знать русского?!

Любой иностранец, будь то монгол или англичанин, приехав в Россию, всюду видит и слышит знакомые слова своего родного языка! Но ему-то они понятны, а для нас, даже если мы знаем их перевод, остаются тарабарщиной, т.к. не имеют славянского корня. Наш язык эти слова насилуют, а иностранцу доставляют искреннее удовольствие! А если мы приедем в Америку, много-ли услышим в устах американцев русских слов? Шиш! Ну разве что маются они по-русски любят, да и то не из большой любви к нам...

Не надо ссылаться на то, что язык, на котором мы сейчас говорим, как-бы там ни было, всё-таки русский. Да, он русский, но всего лишь ПОКА РУССКИЙ и как знать, к каким изменениям его приведёт сегодняшнее невнимание? Может быть, завтра правительство утвердит для нас корейский как государственный язык, ссылаясь на то, что русских слов мы почти не говорим, а в основном только корейские и поэтому удобнее не восстанавливать исконную русскую речь, а просто целиком перейти на корейскую!

Можно возразить, что издавна в русском языке водится иностранщина. Согласен, но разве это хорошо и разве только из-за привычки надо бездействовать? Называть всё по-родному вовсе не затруднительно, нужно только снова к этому привыкнуть и чужое само убежит из нашей речи. А кому нравится щеголять знанием иных языков, тот пускай станет переводчиком, тогда он будет приносить пользу, а не урон родной речи.

Находятся столь упёртые глупцы, считающие, что язык надо не очищать, а наоборот – всеми силами как можно более загрязнять. Обосновывают они это тем, что так они яко-бы приближают слияние всех языков в единый. Никогда такого слияния не произойдёт! Природа ценит разнообразие и не допустит, чтоб все народы Земли говорили на одном и том-же языке! Даже если такое когда-то было, то и ему понятно, что этого больше не повторится, если только мы все вдруг не онемеем, а потом снова выучимся говорить. Потому что если это было, то было только как начало, чтоб от чего-то начинать строить разнообразие. Единым для всех народов языком может быть только мышление и то не одинаковое, а лишь похожее. Можно условиться, чтоб все народы в обязательном порядке знали кроме собственного языка ещё один какой-либо и на этом языке общались с иностранцами. Это очень удобно, но всё равно это будет язык отдельный, а меж собой люди всегда будут говорить на своих родных языках.

Представь, что в будущем подумает исследователь нашего языка, наткнувшись на такие словечки как «талия» и «грунт». Обычно исследователи говорят: «Раз в языке есть инословы, значит все понятия ими означенные попали к данному народу от того народа, чьи это слова». Но как-же могли люди хоть какого-нибудь народа не иметь своих слов для обозначения почвы (грунт) и стана (талия)? А выходит именно так, что исследователь сочтёт нас эдакими недоумками, которые не знали, что у них есть часть тела стан и понятия не имели о существовании почвы, хотя каждый день по ней ходили!

На первый взгляд кажется неосуществимой и крайне неудобной замена иноязычных названий лекарств и научных понятий. Но это только на первый взгляд. Для лекарств можно оставить основными латинские названия, чтоб для всех народов они были общими, но каждый народ должен рядом с латинским писать название на своём языке – никаких неудобств это не вызовет. А для научных понятий издать отдельный словарь и распорядиться, чтоб он был во всех учебных заведениях – может быть, тогда сами учёные станут понимать смысл тех слов, которые они говорят.

Глупо ссылаться на то, что многое изобретено не нами, а значит должно зваться на языке изобретателя. Глупо, потому что всегда спорно кто первым изобрёл и вдвойне глупо, потому что смысл слова знать нужнее, чем знать язык изобретателя, а значит – вещь должна быть названа на языке тех, кто ею пользуется.

Благодаря современным средствам связи очистить речь можно запросто! Для этого главе государства нужно всего лишь издать указ, повелевающий во всех самых читаемых ведомостях (газетах) и сличниках (журналах) ввести постоянный столбец с переводами инослов, которые в данное время у нас в ходу. Это первый шаг. Вторым шагом должно издать указ, согласно коему для всех деятелей телевидения и пр. вменяется в обязанность не употреблять инослов во время вещания (или выступления) ни под каким предлогом, кроме как чтобы сообщить перевод очередного заблудшего словечка-чужестранца.

Но это когда ещё будет! Пока-то правда дойдёт до власти предрержащих! Люди достаточно просвещённые имеют немало причин сомневаться в том, что правители хотят добра гражданам, поэтому как-бы правление ни выглядело внешне, надеяться на него безумно! Если мы не сделаем – никто не сделает! Если мы не начнём – никто не продолжит! Если на себя не надеемся – никто не поможет!

Вспомни, как бережно мы раньше относились к чистоте речи! Во многих летописях можно видеть, что при упоминании иностранного имени (не то, что какого-то слова, а даже имени, до которого, казалось-бы, и дела нет) рядом писался перевод или сразу шёл перевод, а рядом по-иностранному. Это не излишняя ограниченность, это способ выжить! И это не недостижимо – загляни в любую летопись Индии, Китая или Тибета, там до сих пор так и никто не жалуется. А то ещё бывает, что напишут только перевод имени и никому нет дела, что одного и того-же

человека на разных языках будут называть по разному вплоть до того, что будет не просто определить один это человек или несколько – вот сколь высоко их уважение к собственной речи!

Некоторым кажется, что я тут глупости говорю и всё это не столь важно. К «важному» они относят «просто искусство». Да, искусство ради искусства, как и жизнь ради жизни, а не ради чего-то навязанного кем-то – это единственно верное утверждение. Но чтоб была жизнь ради жизни, её нужно обеспечить всем необходимым. В искусстве разве не так? Или чистота речи не является необходимым благом? Что-ж, для «продажного» и уличного искусства может оно и так...

Не надо говорить, что с уходом чужих слов русский язык многое потеряет – нет! Он отдаст чужое и станет чище, понятней, действенней! Не надо говорить, что какое-то слово непереводимо – просто ты не знаешь его перевода, всё можно назвать по-русски и по-славянски! Не надо потрясать толщиной «Словаря иностранных слов в русском языке» - просто тебе лень взяться за работу! И не надо возражать: «Так-ли важно каким словом означено понятие? Главное – смысл!» - так говорит невежа и неуч, ты просто ищешь оправдание своей слабости перед Общественным Мнением! Нет ни одной веской причины для бездействия.

Соблюдение чистоты речи любому человеку добавит осознанности. Разные учения предлагают для достижения постоянной осознанности разные способы, вполне возможно добавить к ним соблюдение чистоты речи – оно любому под силу, для этого не надо иметь определённого опыта и необычных способностей. К полной осознанности это не всегда может привести, если употребляется только одно это, однако здорово развивает внимание, а это уже большое достижение. Кто всегда внимателен, тот здоров! Кто всегда внимателен, тот красив! Кто всегда внимателен, тот силен! Кто всегда внимателен, тот умен! Кто всегда внимателен, тот удачлив! Можешь-ли ты сейчас похвастаться наличием у себя этих качеств?

В другие времена и при другом порядке было-бы иначе. Но сейчас так сложилось, что по русскому языку расплозились сотни иностранных червей и точат его со всех сторон, чему усердно содействует большинство русских людей. Это отвратительно! Но за то у каждого русского сейчас есть прекрасная возможность на основании таких обстоятельств развить свою волю и внимание. Говоря всегда только русские и славянские слова, развить свою волю и внимание.

Все следуют чему-то общепринятому и почти всегда делают это бездумно, по привычке. Чтобы это понять, нужно остановиться и подумать – такой остановкой можно считать эту мою статью. Далее нужно решить, как действовать иначе, не как все – сие тоже излагается здесь, как один из наиболее сложных способов, а значит и приносящих по исполнению больше силы, предлагаю говорение только родных слов. И наконец, исполнение задуманного – при этом человек обретает более ясное сознание, волю и внимание.

По своему душевному и умственному состоянию человек говорящий только родные слова выгодно отличается от толпы. А те, кто не следят за употреблением инослов в своей речи, даже если являются «умными» и «учёными» - всё равно находятся ниже по своему развитию, чем роднореки (для краткости назовём так тех, кто говорит только родные слова), ведь от «учёных», не смотря на их «учённость», всё-же что-то ускользает, а роднореки обладают бесконечным вниманием! Ведь они знают, какое слово им не родное и не употребляют его.

Удивляюсь, с какого перепугу люди называют себя русскими, когда часто не могут отличить наше слово от чужого?! Да, можно говорить, что всё это «игра словами» и тому подобное, но тогда зачем вообще люди говорят? Вернее: зачем нужно слово «русский», если такой человек не знает даже какое слово русское, а какое нет? Тогда существует-ли «русский человек»? Многим людям таковое незнание не мешает быть «русскими духом», но всё-же если-бы они были роднореками, то ихний «русский дух» был-бы гораздо сильнее, к нему добавилась-бы поддержка эгрэгора нации и Рода!

Говоря только родные слова, мы насыщаем пространство нашим духом. Это способствует нашей целостности как народа и уверенности каждого человека в своём могуществе.

Однако, развитие внимания и воли с помощью роднорекства скорее всего **ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО ТОГДА**, когда в языке есть инословы и надобно их изгнать. Если язык чист от инословов, тогда можно развивать внимание на значении слов, букв, звуков или развивать внимание вообще на чём-то ином. А лучше сразу на всём – со временем это станет возможным.

И не надо сочувствовать или оправдываться. Просто не говори иностранных слов и всё.

4. Перевод

Перевод с одного языка на другой – дело непростое... Но рассуждения об этом лучше оставить толпам и вместо того поговорить о магических переводах.

Некоторые заклинания работают только в той стране или даже в той местности, где они созданы, т.к. запитаны на местных духов и местную энэргетику. Обычно это заговоры, в которых скрыты и не называются прямо имена сил, к которым идёт обращение. Это может быть любой вид заклинаний, кроме призывов и воззваний, т.к. даже если воззание создано таким образом, оно всё равно может работать в другой стране, если маг-иностранец достаточно хорошо знает, чем являются те силы, к которым он взывает.

Чтобы такое «местное» заклинание сделать рабочим в другой местности, его переводят на язык соответствующего эгрэгора. Маг настраивается на тот эгрэгор, через который он работает, или который преобладает в местности его проживания, и через него переписывает нужное заклинание. Для этого нужно сначала найти тех существ, на чьих силах работает заклинание, чтоб заковать их-же, но через свой народный эгрэгор, либо найти в своём народном эгрэгоре существо, которое само сделает всё необходимое и даст тебе готовый перевод.

Чтобы «местное» заклинание сделать рабочим в любой точке Земли, его переписывают через общее эгрэгоральное поле Земли или отдельно через ту часть сего поля, которая соответствует тому эгрэгору, в рамках которого заклинание было создано изначально. Для этого нужно знать расположение соответствующих Мест Силы, чтобы учитывать проходящие сквозь них потоки. Более простой способ заключается в том, что нужно произнести формулу «Асира'рахатан ды!» и отпустить сознание в полёт... Так ты войдёшь в нужное место сети потоков и увидишь там двух существ – чёрное и нейтрально-светлое. Если нужно перевести заклинание вроде проклятия, то прочитай его чёрному существу и оно покажет тебе перевод (это называется переводом на язык Ву). Если-же заклинание доброе или среднее, то прочитай его второму существу и оно тоже покажет тебе перевод (это называется переводом на язык Ду). Перевод нужно сразу записать и несколько раз проверить. Обычно слова в языках Ду и Ву всегда состоят из одного слога и звучат как смесь санскрита, тибетского и языков сибирских народов.

Если-же говорить об обычных переводах, то иностранные заговоры всегда лучше читать в подлиннике, без перевода. Магический перевод лучше всего осуществлять в том случае, если неизвестен или недоступен подлинник. Если-же выполняется обычный перевод, то Слова Силы и Имена всегда должны оставаться без перевода.

Для примера возьмём гимн №66 из 7-й книги Атхарваведы в редакции Шаунаки, который обычно называют «На возвращение священного знания»:

транслит с санскрита	перевод на русский	на языке эгрэгора сновидцев	на языке Ду
yády antárikṣe yádi vāta āśa yádi vṛkṣeṣu yádi vólapeṣu yād āśravan paśáva udyāmānaṁ tād brāhmaṇ pūnar asmān upaiṭu	Если в воздухе, если в ветре что было, если в деревьях или если в кустах, то произносимое, что услышали животные, это Священное Знание пусть снова вернётся к нам!	бо кос а мар-мар ассейду нам би ов	сих бор до схит вид тух тор зоб ло бор круп то халим

Как видно, переводы на магические языки похожи на глоссологию, они даже могут не соответствовать подлиннику по количеству слов и строк. Но смысл они всегда несут тот-же, лишь только проводя его через разные потоки. Однако, при переводе на язык определённого эгрэгора, смысл может приобретать новые оттенки, как здесь: в подлиннике призывается просто Священное Знание как таковое, а на языке эгрэгора сновидцев призывается священное знание йоги сновидений. Переводится не значение слов, а их энергетическая наполненность.

Воспользоваться магическим переводом можно и просто для усиления заклинаний. В таком случае сначала пишешь заклинание на языке своей страны, а потом переводишь его через эгрэгор, в который входит то существо, на силах которого это заклинание должно работать. Допустим, если это призыв Гипноса, то переводить нужно через общий эгрэгор греческой магии, через эгрэгор орфизма или через эгрэгор Гекаты.

5. Понятия

Значение любого слова неизвестного языка можно узнать даже без знания языка. Вообразишь это слово или понятие из нескольких слов так, будто-бы оно записано буквами (твоего языка или-же того, на котором оно дано), образуя спираль. Затем в эту спираль опустишь своё внимание, словно щуп. И так постепенно начнётся видения, связанные со смыслом разбираемого понятия.

ГЛАВА 3: ИМЕНА

1. Имена людей

Называя Софию Соней, Марию – Машей, Георгия – Юрием, задумывался-ли кто-нибудь над тем, что эти уменьшительные не имеют по смыслу никакого отношения к полному имени? Есть такие, которые имеют, например: Ефросиния – Фрося, Анна – Аня, но их не так много.

Что значит «София»? С греческого переводится как «мудрость». А что значит «Соня»? «Соня» с греческого не переводится, потому что это русское имя и означает оно «сонная», «любящая поспать». Ну и какая-же связь между мудрой и сонной?

Или возьмём имя «Мария». На иврите это значит «скорбящая», на греческом «горестная», русское-же уменьшительное от этого имени – «Маша», оно имеет совсем другое значение. Так-же мужское имя «Михаил» произошло от еврейского «Михаэль», что значит «божественный», но русское уменьшительное – «Миша»... В русских сказках медведя обычно называют Михайло Потапыч, значит «Миша» – это «медведь», а «Маша» – медведица. К тому-же, существует и забытое древнерусское слово «мешко», которое значит «медведь», отсюда и пошло – «Мишка», «Миша».

Как-же так получилось, что многие уменьшительные не только не соответствуют по значению полному имени, но и принадлежат другому языку? У меня есть 2 взаимодополняющих ответа на этот вопрос.

1. В отличие от всех стран, где люди носят свои народные имена, русские почему-то предпочитают имена жидовские, греческие и латинские (есть и славянские, но слишком мало). А уменьшительное зарождается именно там, где полное имя получило хождение и почти никогда не переносится вместе с полным именем, если то получает хождение в другой стране. Т.е., если мы уменьшаем Алексея в Алёшу, то другие в Алекса, третьи в Алека, а ещё другие в Леха и т.д. до бесконечности.

2. В так называемые «времена язычества» на Руси были только русские, славянские и общеарийские имена – все родственного корня. Известно, что в скором времени после насильного «крещения Руси», русичей стали заставлять менять родные имена на иностранные. Иностранное имя попы давали ребёнку при крещении. Естественно, родители, как могли, сопротивлялись этому и вне церкви всё равно звали детей по-русски. Вот и зародилась хитрость: к имени, которое давалось при крещении, подобрать похожее по звучанию родное. Представь, каково было людям, привыкшим к ясным и понятным именам, таким как Владислав, Святополк, Спех, Добрыня, слышать такое непоймичто как Анемподист, Иувентин, Павсикакий! Ясное дело, что Анемподист понимался как «а! немой, поди!», а Павсикакий как «всегда какающий» и уменьшительное подбиралось соответственно – Анемподист становился Немцем, а Павсикакий – Засранцем.

Обычно приходилось для уменьшительного придумывать новые имена, не имевшие раньше хождения среди русских. Например: дали ребёнку имя Аркадий. Греческого языка родители ребёнка не знают и не могут понять как-же зовут их сына. Вот и называют они его Аркаша, что значит «яр-каша», «хорошая каша». Да, смешно, глупо, но за то понятно. Если родители шли даже на то, чтобы дать пусть глупое имя, но понятное и родное, то это говорит о том, что народ любым способом пытался сохранить нещадно разрушаемую христианами славянскую основу.

Иногда для уменьшительных использовались уже готовые имена. Например: дали ребёнку имя Даниил. Родителям оно не понятно и в раздумьях о том, как зовут сына, они вспоминают известное славянское имя Данко и по общности корня дан решают, что Даниил и Данко – одно и то-же. Порой из-за этого получалось, что у нескольких разных имён было одно и то-же уменьшительное (например: Лех – это и Александр и Алексей и всё что угодно, хотя Лех значит «лях», то есть поляк, и только).

Я очень не желаю приводить длинные списки имён с пояснениями, т.к. мне хочется, чтобы народ сам думал и чтобы могли среди простых людей происходить такие разговоры:

- Тебя как зовут?
- Лёнька.
- У-у! Так ты лентяй! А я хотел тебе хорошую работу предложить.

- С чего ты взял, что я лентяй? На лбу у меня этого не написано!
- Лёня ведь от слова *лень* образовано.
- Ну, это я по-простому сказал, а так – Леонид.
- Ещё лучше! Не русский что-ли?
- Сам ты не русский, а я русский!
- Меня, брате, не обманешь! Имя-то у тебя греческое, стало быть: ты – грек!
- Иди в жопу, умник хренов!
- Это ты скажи тому, кто назвал тебя так!

Но на догадливость народа сейчас сложно надеяться, ведь многие даже не знают значения своих имён, поэтому я, скрипя сердце, составил 2 списка. Для пояснений использовал, кроме обычных, старые и редкие разговорные виды имён, а так-же иногда, кроме русских, другие. Для списков отобрал имена, употребление которых началось с введением христианства, учитывая количественность их употребления на сегодня. Так-же использовано несколько имён, которыми стали называть относительно недавно, но понять которые можно так, как это описывается выше. Женские имена, образованные от мужских, не выделяю особо, если их уменьшительные имеют то-же значение, что и уменьшительные от мужских имён.

ИМЯ	ПЕРЕВОД	РУССКОЕ ПОНИМАНИЕ
<i>МУЖСКОЙ СПИСОК</i>		
Александр	Мужчина-защитник (греч.)	Лесун – занимающийся лесным промыслом. Саша – похоже на сажа. Саня – похоже на санки или на сося в сильно акающем произношении.
Алексей	Защитник (греч.)	Алек – аленький. Лёня – ленивый. Алёша – кобыла («алаша» по-татарски). Лёха – Лех, поляк.
Андрей	Мужественный (греч.)	Андрей = Андрэ = Индра = Индрик = Единорог.
Артемий	Безупречно здоровый (греч.)	Артём, Тёма – темнокожий или в каком-либо другом смысле тёмный.
Артур	Медведь (кельт.)	Ярый тур.
Аркадий	Родом из Аркадии (греч.)	Аркаша – яр-каша (каша считается у славян священной едой). Но вероятнее: «яр коша» - арий кочевник.
Анатолий	Восточный (греч.)	Толя – толика, долька, доля, часть.
Валентин	Здоровый, крепкий (лат.)	Валя, Валик, Валёк – от слова «валить» (может быть «валить дурака»).
Василий	Царственный (греч.)	Вася, Васко – от слова «баский» (красивый) или «босой». Василько, Василёк – цветок василёк.
Виктор	Победитель (лат.)	Витя – витязь (редкий пример совпадения значений).
Власий	Простой, грубый (греч.)	Волосатый. Так же Власий – христианское имя славянского бога Велеса, которое сводится к значению «властный».
Георгий, Григорий	Земледелец (греч.)	Жора – любитель поесть. Егор – от слова «гора» или «горе». Юрий = Арий, Ярий, Орь – ярый или оратай (пахарь).
Дмитрий	Посвящённый богине земледелия Деметре (греч.)	Дима, Дума – вдумчивый. Митя – меткий; метящий; меченый.
Даниил	Бог мне судья (жид.)	Даня, Данко – данный, подаренный или дающий.
Евгений	Благородный (греч.)	Явлений – явленный, явный. Женя – жнец или женственный.
Елисей	Бог – спасение (жид.)	Лисей – от слова «лиса», хитрый.
Емельян	Соперник (лат.)	Емеля – от слова «молоть». Мильян – милый.
Еремей	Вознесённый богом Яхве (жид.)	Ярёма – от слова «ярмо». То же самое с именем Ермолай.
Иоан	Бог милует (жид.)	Ив, Ива, Иван, Ивах, Иваш, Ивар – от названия дерева Ива, что значит «Явь».
Игнат	Огненный (лат.)	Изгнанник (от слова «гнать») или ягнёнок (что тоже значит <i>огненный</i>).
Иннокентий	Невинный (греч., лат.)	«Инок ентий!». Кеша – от слова «кош» (кочевник) или «кошка».
Илия, Илья	Бог мой Яхве (жид.)	«Или я?» - боязливый, нерешительный.
Иосиф	Бог прибавит (жид.)	Ёся – ясность. Осип – силплый.
Касьян	Пустышка (лат.)	Косой, увиливающий.
Константин	Постоянный (лат.)	Костя, Костян – кость, костлявый, тощий.
Кузьма	Мироздание (греч.)	Косьма – косматый. Кузя – кузнец.
Лука	Свет (лат.)	От слова «лук» - плакса или стрелок. Или лукавый.
Макар	Блаженный (греч.)	Мокрый или макающий.
Максим	Величайший (лат.)	«Мак съим (сьем)».
Мартын	Родившийся в марте (лат.)	Мар тын – смертью ограждённый или заграждённый от смерти. А может быть, от слова «мартышка».
Михаил	Кто как бог (жид.)	Миша – от слова «мешкать» или «мешать». Так же в значении «мешко» - «медведь».
Наум	Утешение (жид.)	«На ум» - приходящий на ум; мысль; толковый человек.
Никита	Победитель (греч.)	«Не кит», не большой, не великий.
Николай	Победитель народов (греч.)	Микула, Никола – не Коло, т.е. выход из сансары; имеющий возможность к пробуждению.
Павел	Малый (лат.)	От слова «пава» - статный. Поль – от слова «поле». Паша – землепашец.
Пётр	Камень (греч.)	Петя – петел, петух, кур.
Роман	волосы (санскр.); сильный (греч.); римский (лат.)	Раман – Ра манящий; светлый, красивый; жрец Ра. А если звук Н носовой, тогда – Рама, а это имя великого завоевателя и ведун, родом с Урала. <i>Рам</i> или <i>Рама</i> – так выговаривают его имя индусы, а по-славянски оно звучит <i>Рамо</i> , что значит «плечо», т.е.: тот, на кого можно опереться.
Сергей	Высокочтимый (лат.)	Серёжа, Серко – серый волосом. Серёжка – серьга.
Симеон, Симон	Слышащий бога (жид.)	Семён – плодovitый (от слова «семя») или 7-й ребёнок в семье (от слова «семь»). Сёма, Сима – снимающий (от «имать, съимать, сымать»).
Степан	Венок, корона (греч.)	Степей пан. Стёпа – степной или степенный.
Тит, Тут	Заботливый (лат.)	Тут – здешний. Или от слова «тать» - злобный ворюга.
Тихон	Счастливый (греч.)	Тихий, тихоня.
Трофим	Кормилец (греч.)	Троша, Трошка – 3-й ребёнок в семье.
Фёдор	Богдан (греч.)	Ходор, Ходко – хожий (дита вставшее на ноги).
Филипп	Лошадник (греч.)	Фила – филин, сыч. Многими в шутку понимаемо как «липкий».
Яков	Пятка (жид.)	Якун – якающий, зазнайка.

ЖЕНСКИЙ СПИСОК

Ада	Украшение (жид.)	Адская в любом смысле или только отравительница (от слова «яд»).
Александра	Защитница (греч.)	Шура – шуршащая или шурящаяся.
Алёна, Елена	Света (греч.)	Еленя – от слова «ель» или «елей». Лена – ленная, ленивая. Лань – статная, быстрая. Лёля – нежная, любвеобильная. Родственно со словами «луна» и «лоно». А вообще Елена это

		разновидность произношения славянского имени Велена (властительница, волевая).
Алла	Вторая, следующая, другая (греч.)	Алая, пылкая, румяная.
Анастасия	Воскресший мертвец (греч.)	Настя: противопоставление ненастью – настье (ведро, хорошая погода).
Антонина	Вступающая в бой (греч.)	Тоня – тонкая или тонущая. Тося – тоскливая или тощая.
Бэлла	Красавица (лат.)	Белица, Белка – то-же красавица.
Вероника	Приносящая победу (греч.)	Низкой веры или унижающая веру. Вруника – врунишка.
Виктория	Победа (лат.)	Вика – по-болгарски значит «плакать». Вяка – песнь во славу богов.
Евдокия	Благоволение (греч.)	Дуня, Дуля – деревенское название мелких груш.
Екатерина	Вечная девственница (греч.)	Катя – катящая что-то куда-то или сама катящаяся; может быть, любящая кататься.
Жанна	Милость божья (жид.)	Жади́на или женственная (от произношения слова "жена" как "жана").
Зинаида	Божественная (греч.)	Зина – от слова «знич» (негасимый огонь) или "с Ина" – из Нави.
Инна	Бурная (лат.)	Ина – иная.
Ирина	Мир, покой (греч.)	Арина, Ярина – весенняя, яркая. А может быть и от слова «урина» (моча).
Лидия	Родом из Лидии (греч.)	Лидя – Лада – богиня плодородия, покровительница всего, что связано с женщинами, богородица, супруга Сварога.
Лия	Тёлка, антилопа (жид.)	Льющая (лиющая) или проливающая что-либо, неосторожная.
Луиза	(перевод не известен)	Лиза, Лизонька – лизунья; может быть, сладёна или подлиза.
Мария	Скорбящая (жид.)	От слова «мор» - смертоносная (Мара). Подробнее – смотри выше.
Пелагея	Морская (греч.)	Полина, Поля – от слова «поле». Иногда её называли Пена.
София	Мудрая (греч.)	Соня – уж не спящая-ли красавица? (подробнее смотри выше).
Тамара	Финиковая пальма (жид., греч.)	Тома – томная или тёмная. Томила – утомляющая.
Татьяна	(перевод не известен)	От слова «тать» - воровка; или от слова «таять». Таня – от имени Тайя в значении «тайна» или от имени Танна, которое происходит от имени нашей земли – Дануя, когда оно произносится как Данна, Дана, Тана.
Фаина	Сияющая (греч.)	Феня – обманщица или непонятная. Фенька – безделушка (в смысле – вещь).
Юлия	Пушистая, волнистая (греч.)	Юла – юлит, уходит от прямого ответа, смеётся, веселится.

Иностранные имена не прижились-бы на Руси, если-б своевременно не получили народного объяснения. Ведь называли-же нас раньше Каллисфенами, Епифаниями, Синклитикиями – где сейчас эти имена? Ушли во свояси, потому что народного объяснения не получили. Да и те, которые получили, со временем в большинстве своём отправятся за ними, потому что как ни объясняй, а если имя не русское, то не русское оно и есть.

Сейчас всё ещё часто встречаются и другие иноязычные имена (особенно в деревнях, а тем более у христиан-старообрядцев и работников РПЦ), - некоторые из них имеют славянское объяснение, но большинство настолько нам чужды, что такового не имеют и удерживаются в нашем языке насильно, а то-бы давно сгинули.

Известен случай когда девочку называли Гориславой, а соседи, удивляясь необычному имени, сказали: «Не могли назвать как-нибудь по-русски! Ирой или Катей». Ну что тут сказать, когда народ не слышит своё родное славянское и оно воспринимается им как чужое?.. Да и разве это хорошо, когда жиды зовут Михаэль, русского Михаил, испанца Мигель, француза Мишель, американца Майкл – у всех одно и то-же имя (только в разном произношении), которое из них изо всех понятно только первому! Имя должно быть понятным. А чтобы быть понятным, оно должно быть на родном языке.

Имя должен давать жрец или родители. Иногда у ребёнка бывает несколько имён – одним называют родители, другое священное (которое дал жрец), третьим он сам себя называет для друзей, четвёртым для врагов, и т.д. Врагом считается и смерть и болезни, потому иногда берут защитное имя, которое звучит неприятно – Неклюд (неуклюжий), Невзор (невзрачный), Хлад (холодный, мёртвый) и т.п. Незнакомым людям или в случае опасности часто говорят имя, придуманное на ходу, чтобы потом не смогли найти по имени.

2. Имена магов

Имя связывает с эгрэгором. В некоторых потоках магическое имя даже служит прямым ключом для входа – назвал имя и сразу вошёл в поток. Поэтому, в целях ускорения сборки Магического Соглашения и перехода в другой эгрэгор, маг берёт или ему дают новое имя. Как правило, имя даётся на том языке:

- 1) на коем общаются члены избранного магического потока;
- 2) на коем говорил основатель данной магической линии;
- 3) на особом магическом языке, кой в данной верви применяют для этих целей.

Можно взять имя самому. Для этого маг придумывает или подбирает имя, затем медитирует на него до тех пор, пока ощутит слияние, пока почувствует, что это именно его имя. Затем следует вызвать своего покровителя из этого потока или всю иерархию и перед ними засвидетельствовать своё имя: «Я – (такой-то)». Самосозданное имя – это механизм самоперестройки своего существа. Это имеет смысл лишь на высоких уровнях перерождения в многомерность, тогда, когда ты уже знаешь, куда и к чему идёшь, когда тебе уже не нужны иерархии для руководства. В любом другом случае это просто смешно – вышел ребёнок на улицу и завопил: «Я – Создатель Вселенной!» - кто-то из услышавших ухмыльнулся, кто-то от смеха катается по полу, кто-то сразу ушёл, а кто и дубиной огреть захотел...

Имя может дать отец-посвяtitель, дух-покровитель или кто-либо из избранной иерархии духов. Отец-посвяtitель даёт имя при посвящении, а духи дают имя только после того, когда маг уже имеет некоторые заслуги перед их иерархией. Можно просить, чтобы дали имя, а можно дожидаться, пока дадут сами.

Кто даёт имя, тот и ставит некий конечный порог носителю имени. Например, даст имя стихийный дух – с этим именем дальше элементарей не пройдёшь, а если пройдёшь, то там у тебя будет не достаточно власти. Если даёшь имя сам, конечный порог зависит от того кто ты и как именно, исходя из чего дал имя.

В школе гуру Ар Сантэма считается, что определённые силы по мере заслуг дают человеку новое имя, закрепляющее его на определённом уровне. Например, астральное имя даётся Советом Солнечной системы за определённые заслуги на Земле (в том числе – целителям, наставникам, полководцам – всем, имеющим дело с большими массами людей), либо за определённые заслуги перед Солнечной системой. Получение сведений о собственном астральном имени – личное дело его возделывающего.

С повышением уровня магических заслуг имён может становиться больше. Каждое имя может иметь свою функцию. Например, одно имя может открывать вход в поток, другое может даваться для призывов, третье ещё для чего-то. Особенно это важно предусмотреть в том случае, если имя даёшь себе сам.

Так-же имя может использоваться для закрепления того или иного образа себя. Например:

- ✓ Карлос Кастаньеда – это его обычное имя, имя среди обычных людей;
- ✓ Карлос Кастанэда – его имя как писателя;
- ✓ Чарли Спайдэр – шуточное имя;
- ✓ Дилас Грау – его имя как сновидца;
- ✓ Исидоро Балтасар – его имя как Нагваля.

Создав или получив тот или иной образ себя, можно закрепить его, придумав ему имя. Назвав имя, сразу войдёшь в образ.

Если сесть в тихом месте и много раз повторять своё имя, можно добиться необычных состояний. Это работает как с обычным именем, так и с магическим.

3. Имена богов

В индуизме считается, что каждое имя любого божества является мантрамом. Такой мантрам называется нама-мантрам («нама» значит «имя»). Можно петь божественное имя для единения с божеством или для вызова, ибо каждое существо довольно просто призывается его именем, безо всяких дополнительных ухищрений. Если-же не пропевать, а настойчиво произнести только 1 раз, в таком случае нама-мантрам приравнивается к вызывательной агме.

Нама-мантры особенно важны в наше время, о чём часто заявляется в священных писаниях. Вот 2, на мой взгляд, самых ярких и ясных примера:

В этот век ни медитация, ни жертвоприношения, ни поклонение в храме не приносят пользы. Достичь совершенства самореализации можно просто с помощью санкиртаны – повторения Святых Имен Бога.

«Вишну пурана»

Каких-бы благ ни достигали люди прошедших эпох, прибегая к помощи соответствующих юга-дхарм: медитации на Вишну в Сатья-югу, жертвоприношениям в Трета-югу и поклонению Божественности Господа в Двапара-югу – их можно достичь и в Кали-югу, с верой воспевая маха-мантру.

«Шримад-Бхагаватам»

Когда говорят о первостепенной важности нама-мантр в Кали-югу, под воспеванием божественных имён обычно имеют в виду воспевание имён Кришны, Рамы или посвящённых им мантр. Однако, на самом деле, это относится к именам совершенно всех богов всех народов.

В христианстве существует учение, называемое имяславием, имябожничеством, имябожием или оноματοдоксией, суть коего кратко можно выразить так: «Имя Бога есть Сам Бог, но Бог не есть одно лишь имя». Главный постулат учения заключается в том, что Бог незримо присутствует в божественных именах и, коли оно так, то для единения с Богом надобно воспевать Его имена. Как видим, это вполне соответствует разумению о нама-мантрах.

Иногда бывает, что имя духа известно, но нет описания этого духа, и потому непонятно, с кем-же будешь единиться при пении сего имени. В таком случае вообразишь перед собой это имя, записанное буквами того языка, на котором оно дано, или-же буквами твоего языка, и затем ощущай, что посылаешь волну внимания внутрь имени, а затем обрано – вперёд-назад. Пока будешь так делать, начнёшь видеть то, что стоит за именем, и так поймёшь, что-же там за дух.

Вот 2 упражнения для работы со священными именами, используемые в «Золотой Заре».

Первое:

Возвысись до Божественного Белого Свечения в Кэтер, удерживая разум поднятым до уровня самого высокого стремления. Пока это не сделано, опасно колебать только ведогонными силами, потому что колебания привлекает определённую силу, и природа этой силы во многом зависит от твоего состояния разума.

Глубоко вдохнись и сосредоточишь сознание в сердце, соответствующем сфере Тиферет. Сперва взойдя к Кэтер, ты постарайшься провести белое Свечение вниз в сердце – перед тем, как сосредоточить в нём своё сознание.

Затем создашь из белого света буквы Имени, призываемого твоим сердцем, - и представишь как-будто они написаны. Уделишь внимание тому, чтобы буквы были ослепительно-белого света, а не молочно-белого. Так-же можешь видеть эти буквы во пламени, таким образом, заряжая пламенем само колебание.

Если вообразить сложно, то Божественное Имя, с которым предполагается работать, можно заранее нарисовать на большой доске или листе бумаги. Напишешь его маркером большими буквами. Расположишь эту поверхность так, чтобы хорошо видеть с того места, где стоишь, примерно в 7-10 шагах от себя. И тогда будет легче вообразить Имя, если сперва посмотреть на него. Позже придёшь к тому, что тебе легко будет вообразить и с открытыми глазами, но пока этого не произошло – будешь открывать глаза время от времени, направляя взгляд на Имя перед собой.

Затем на выдохе будешь медленно произносить буквы так, чтобы они звучали как колебание внутри тебя, и представишь, что выдох, вытекающий из тела, расширяет тебя до пределов пространства.

Произносить Имя нужно так, будто колеблешь его сквозь всю Вселенную, и оно затихает, лишь когда достигнет её пределов.

Второе:

Стоя прямо и вытянув руки, примешь вид Креста и будешь колебать Божественное Имя, произнесением коего лёгкие наполняются воздухом и происходит вдох.

Задержишь дыхание, мысленно произнося в сердце Имя, чтобы таким образом объединить его с силами, кои стремишься пробудить.

Отсюда (из сердца) дыхание опускается вниз по телу – проходит через Йесод, но не задерживается там. Опустив дыхание до уровня материального основания (подразумевается Сефирот), опустишь его ещё ниже, в ступни.

Там ещё раз создашь Имя. Затем поднимешь Имя в лёгкие и, прогуживая его, с силой выдохнешь его вперёд. Посылаешь дыхание прямо во Вселенную, чтобы разбудить соответствующие Имени силы во внешнем мире.

Стоя с выпрямленными руками в виде креста, мысленно проведя дыхание к ступням и обратно, во время направления колебания Имени во Вселенную сложишь руки впереди во Знак Входящего.

Если ты не привычен ко пранаямам, то продвигайся медленно. Стой рядом с кроватью или на матрасе, подложенном под ноги. Занятие сие ведёт к проветриванию лёгких, а потому может возникнуть головокружение и неустойчивость, и ты можешь упасть, а если это произойдет, то лучше оказаться не на твёрдой поверхности, способной поранить, а на относительно мягкой.

По окончании исполнишь Знак Молчания и постоишь неподвижно, созерцая вызванную силу.

В этих упражнениях речь идёт о мысленном пропевании священного имени, при коем содрогается пространство. Но священные имена можно петь и устно, при этом ясно представляя, что ты колеблешь именно это выбранное тобой священное имя.

Например, если используются имена «Метатрон» или «Сандалфон», то их нужно распевать, выдыхая имя, записанное на иврите, произносимое на выдохе. Если указывается, что нужно представлять, как выдох, покидающий тело, расширяет тебя до вселенских пределов, то ты должен чувствовать, что со внутренним звуком, рождаемым распеванием, происходит в точности так.

В шаманстве священные имена поют хором, и на это имеется тоже 2 упражнения.

Первое:

Выбирают имя или формулу с чётным количеством слогов. Участников церемонии должно быть больше, чем слогов, на один, т.к. этот один будет ведущим. Участники садятся в круг и привязывают к своим указательным пальцам концы ниток таким образом, чтобы в итоге получилась правильная звезда (для слова из 4-х слогов – 5-конечная, для 6 слогов – 7-конечная и т.д.).

Ведущий произносит 1-й слог имени и дергает за нитку, привязанную к его левому указательному пальцу. Соединённый с ним участник тем самым получает сигнал, чувствуя натяжение нити на правом пальце, и произносит 2-й слог, одновременно дергая нить, привязанную к его левой руке. Остальные участники поступают так-же. Когда предпоследний участник произнёс последний слог, то последний участник произносит 1-й слог и, следовательно, ведущий затем произносит 2-й слог, а тот, кто соединён с ведущим, - 3-й слог и т.д. На 3-м круге до ведущего доходит 3-й слог, на 4-м круге – 4-й и т.д.

Второе:

Вокруг ведущего рассаживаются люди. Ведущий говорит 1-й слог имени, люди по часовой стрелке его повторяют. Каждый участник произносит слог только тогда, когда до него дойдёт очередь. Не дожидаясь полного оборота, ведущий посылает по кругу 2-й слог, потом 3-й и т.д.

Так высвобождают силу священных слов, дабы она стала творческой энергией, способной творить изменения в мире, будучи направляема шаманом.

1-й способ произнесения божественных имён – внутреннее (вызывающее) заклинание. В этом случае ты заставляешь колебаться определённую часть твоего сновидческого тела. Допустим, ты этим способом поёшь имя А-ТА. Все, что тебе необходимо делать при произнесении его, это глубоко вдыхать, пока не вдохнёшь весь воздух, находящийся в помещении. Затем, чтобы заставить слово гудеть, полностью выдохнешь. Так слово удлинится: АААА-ТАААААА. Его необходимо произносить громко, ровным голосом. Очень важно, чтобы ты чувствовал, как оно гудит или колеблется в голове.

2-й способ – внешнее (вызывающее) заклинание. С помощью этого заклинания ты сосредотачиваешься и возбуждаешь материю сновиденного мира вокруг тебя. Допустим, ты этим способом поёшь имя АГЛА. Ты глубоко вдыхаешь, и по мере того, как выдыхаешь, громко гудишь ААААААА-ГЛААААА. Необходимо использовать всю полноту выдоха при произнесении имени.

Существенная разница между этими способами заключается в том, что при заклинании вызывания, ты должен чувствовать, как перед тобой колеблется, находясь в равновесии с твоим колебанием, вся Вселенная. Твоё тело и вся Вселенная должны откликаться на твой призыв, чувствуя колебание.

Особо следует сказать о двойных именах богов. Когда требуется расширить влияние одного религиозного эгрэгора на эгрэгор другой религии, то к имени божества, являющегося управителем данного эгрэгора, прибавляют имена божеств другого эгрэгора, на который требуется оказать влияние. Например, когда шумерскому эгрэгору требовалось расширить своё влияние, шумеры решили приписать Мардуку, своему главному божеству, имена и атрибуты богов, которым поклонялись ранее. Мифологически это было выражено в сказании о том, что Мардук победил Древних Богов. То-же самое произошло у иудеев – Яхве приписали такие имена как Адонай, Шаддай, Эхейе и т.д., хотя всё это имена совершенно других богов, к Яхве не имеющих отношения, известных задолго до него. Так появились имена Яхве-Элохим (хотя Яхве это 1 бог, а «элохим» переводится как «боги»), Иегова-Адонай (Адонай это финикийский бог Адон, известный грекам как Адонис) и прочие.

Помимо того, иногда двойные имена можно встретить в одном и том-же эгрэгоре, например: Велес-Змей, Нарасимха-Вишну. Такие имена могут даваться аватарам или гаргулям, если они должны вмещать в себя качества нескольких божеств сразу. В случае с гаргулями, 2 имени обычно сливают в одно, а не пишут через чёрточку. Т.е., например, если требуется создать существо с качествами Танатоса и Эроса, то можно его назвать Танатэрос. Но не обязательно сливать имена столь явно, можно поменять слоги местами; в данном случае могут получиться такие имена как: Татэнарос, Тэтаронас, Ростэтана, Тэросната, Наростатэ и т.д.

Помимо двойных, существуют ещё и кодовые имена, кои так-же являются одним из способов составления агм. Например, ИАО это «Изида, Апис, Осирис» (так в греческом варианте, в египетском было-бы правильнее АХУ – «Асет, Хапис, Усир») и это значит, что ИАО включает в себя силу трёх богов, тем самым являясь как-бы новым единым тройным богом.

4. Смена имени

Имя – как одежда, как ключ к определённому потоку. Советуется время от времени менять своё имя, т.к. старое не всегда подходит под новые обстоятельства. Как только все начинают называть тебя новым именем, события в твоей жизни меняются. Если долго не везёт – смени имя.

5. Приемственность имени

Если при произнесении имени предка падала миска или раздавался треск в очаге, это означало, что дух данного предка хочет воплотиться вновь в том ребёнке, что находится в этом помещении. Тогда ребёнка называли именем этого предка и считали его воплощением, хотя напрямую тот предок чаще всего не являлся данным человеком, но присутствовал в нём как дополнительная душа, передающая свои знания и умения. Если же такого знака не было, но в роду был знаменитый человек, тогда ребёнка могли просто назвать в его честь, надеясь, что предок тем самым будет оказывать помощь ребёнку.

В магических орденах порой тоже существует похожая приемственность – ученик наследует имя мастера или имя основателя общины и т.п.

6. Охота за именами

Папуасы, убивая врага из соседнего племени, требуют, чтобы он сказал им своё имя, т.к. «имён не хватает». Обрётённые таким образом имена становятся собственностью племени, а значит, прибавляется и количество душ, которые могут возродиться вновь, но уже среди чужого народа. Поэтому у некоторых племён посторонним запрещалось произносить настоящее имя, ведь если его услышит враг или злой дух, то здоровью человека или плодovitости племени может быть нанесён урон.

ГЛАВА 4: АГМЫ

В Ведах говорится: «ПРАДЖАПАТИР ВАИ ИДАМ АСИТ, ТАСЬЯ ВАГ ДВИТИЙЯ АСИТ», что значит: «Пруджапати в начале был, с ним Вак вторая была». Вак – богиня речи. Следовательно, слова – божественны.

Как пишет Блаватская и как это подтверждают другие исследователи, слова изначального языка людей состояли из одного слога.

Итак, слова божественны и им присуща краткость.

Обычные слова имеют силу исходя из того кто и как понимает сии слова и кто и как их произносит. Однако, это не сила самих слов, а сила произносящего и незащищённость слушающего. Но есть такие слова, которые имеют силу сами по себе. Они называются – скорые слова, слова Силы, или – агмы (в единственном числе: хоть «агм», хоть «агма» - нет никакой разницы).

Агма – это слово власти, при произношении коего запускается силовое строение, которое приводит к тому или иному действию на уровне сил или же на уровне тел. Агмы состоят строго только из одного слова. Скорое слово нужно произнести вслух только 1 раз при надлежащем случае и затем ЖДАТЬ его действия.

Когда агма используется иначе (повторяется много раз, прогуливается или поётся), она называется «биджа-мантра» («семенная мантра», т.е. мантра, выражающая самую суть).

Несколько славянских агм:

- ВАЛЬВЕ – если идёшь по пути чего-то нового (в новый дом, в гости, в новый год, в новое дело, в неизвестное место), остановись на миг и скажи сие слово, означающее «приветствие», «с миром».
- ЧЮР (ЧУР, ШШУР, ЩЩЮР) – если произнести сие в кемаре, то сила слова сего мгновенно отгонит от тебя неприятеля и ты скорее всего проснёшься. Наяву оно закрывает проход для существ. Действует всегда и у всех, ибо вызывает к силе предков.
- НЕТ – на любом языке это слово является общепригодным отрицанием.
- РАДОГОЙ – даёт силы, поддерживающие семейные узы, дарует связь с родовыми оберегами и наставниками.
- ЗРОЖДЕНЬ – полезно в целительстве, способно закончить тёмную полосу в жизни и начать светлую. Сдвигает с мёртвой точки.
- УРРА – даёт великую силу первичного божественного качества. Приносит знания и очерчивает мышление. Воплощает в себе необузданность первозданной творческой силы. Сосредотачивает волю и помогает созданию нового.
- ВЕАР – помогает понять повторяющиеся ошибки, управляет Явью, даёт силу достатка.
- БОГОЩ – помогает наладить порядок, скрыть тайны, даёт увидеть неблагоприятные события, дабы избежать оных.
- РАДОРО – даёт силу справедливости и наказует неправедных. Восстанавливает разорванные связи, ткёт полотно судьбы.
- ДАРО – укрепляет равновесие духовного и телесного, способствует завершению неурядиц. Является сильным оружием против зла и даёт силу, приносящую удачу.
- ХРОН – останавливает круговорот неудач, отводит прочь пьющих твою силу, сводит на нет чужую волшбу.
- ЯРУНА – усиливает судьбу, может ввергнуть в поединок с оной. Указывает на застойные события и выводит человека из бездеятельности. Укрепляет волю и разум, быстро снимает свежие проклятия.
- ИСТРА – способно остановить распадающиеся действия. Это защитное слово на всех уровнях, оно помогает понять причины и взять событие в свои руки и больше его не терять. Даёт силу просветления.
- ЯРГА – очистительное слово, даёт возрождающие силы. Может вызвать неожиданное чудо, способно притягивать денежные средства. Освобождает дорогу хорошим событиям.
- ВАРА – создаёт переход из неблагоприятия во благо. Могучее оружие против беспорядка, может проникнуть в тайны любого мира, даже если нет связей. Помогает установить связи с различными возможностями.
- ЗАРРОТ – сулит победоносную волю и свершение задуманного. Придаёт необходимый толчок, чтобы вырваться из заколдованного круга.
- РАГА – даёт силу в битвах. Используется как заклинание поддержки. Это оберег против колдовства и порчи, помогает предчувствовать грозящую опасность.
- ВЕСЕ – помогает подняться по ступеням к славе, благополучию. Не даёт возвыситься тому, кто идёт к цели, пренебрегая другими. Помогает жить с честью и достоинством.
- ЗАРГА – привлекает силу для восстановления здоровья, помогает добиться успеха и способствует притяжению не только противоположного пола, но и нужного события. Это оживляющая сила, она поддерживает того, кто облагораживает мир, и даёт возможность окружающим осуществить задуманное.
- ТАРОХОРО – покровительствует обогащению, собирает магические силы, воздействует на события, может соединить двух людей. Является ещё и приворотной силой, её можно использовать для сближения с кем-то.
- ГАРА – призывает на помощь духов-оберегов, которые помогают человеку найти возможности для решения различных трудностей.

- ЧАДОРОДО – помогает проникать сквозь пороги и запреты. Помогает найти выход из безвыходных событий. Освобождает от заикленности и озаряет ясновидением.
- СЯШОРА (СЯЩЁРА) – яркое сияние тьмы души.
- СЯЮРА – твёрдость тьмы правды.
- ТЯТЯТА – сияние тёмного огня Силы Духа.
- НЯЩЯРА – сила безмолвия.
- ШУЯСА – источник Силы Сердца Тьмы.
- ТЯРЯСА – источник Силы Духа.

Несколько агм из других традиций:

- ГХЭА – сила воздуха, перемещает в пространстве.
- ЭТХУ – явись, приди.
- ЭРЭЙ – восклицание, собирающее духов. Обычно используется в составе заклинания, т.к. нужно перечислить духов, коих желаешь вызвать.
- НАМ – для соединения с подсознанием.
- ИСТОНОРЕИТС – убирает желание разговаривать, оно само рассеивается. Образовывать в области солнечного сплетения. Через копчик пропустить силы с нижних пределов. Откуда вылетит, оттуда и вылетит.
- АСТЭРИУМ – звёздная сила.
- ШИ-РИМ – разгрузка сознания путём блокировки поступающих данных.
- ЫЭАОУМУОАЭЫМ – для получения силы наберёшь полную грудь воздуха и на выдохе проговоришь или пропоешь эти звуки, плавно перетекающие один в другой.

Агмы обычно пишут заглавными буквами затем, дабы указать на то, что это не простые слова и произносить их следует иначе. Как правило, достаточно простого волевого произнесения или прогуживания, но для отдельных агм могут быть и другие правила. Например, для выхода на поток древних славянских магов можно использовать агму АНАХАРЪ. Она произносится не слишком протяжно, но с двумя ударами – анахър. Первое ударение слабее второго. После Рцы стоит полугласная, которую можно читать двояко: либо РЪ, либо РР. Это слово связывает со скифским магом Анахарсисом (греч. «небесный глас») и через него выводит на древнюю общину «Великий Огонь».

Многие агмы входят в состав мантр и заклинаний. Например: слово ДХИМАХИ быстро вводит в неглубокую дрему, но кроме того, что применяется отдельно, оно входит в состав мантры Вахнивашины (ОМ ВАХНИВАШИНЬЯЯ ВИДМАХЕ СИДДХИДАЙИНЬЯЯ ДХИМАХИ ТАННО НИТЬЯ ПРАЧОДАЯТ), который даёт управление тонким огнём яви. Любую мантру можно сократить до агмы и её воздействие от сего станет чётче и быстрее.

Отдельно выделяют «чёрные слова» - агмы, направленные во вред или-же с какой-либо иной целью обращённые к тёмным и разрушительным силам. Вот несколько таких:

- ЗАРРАФРОМ – слово вечного проклятия, используемое греческими чернокнижниками.
- НИММЕРЗЕТХ (НИММЕРЗЕФ) – каббалистическое Слово Зла.
- НЭШЭРРУФ – относительно верное ухеттойское слово, чтобы кто-нибудь издох.
- ШШЭССС – слово Огня для горения. Говорить на выдохе резко. Не в полный голос, но и не полностью шёпотом. Рот и слова направлять на то, что хочешь наметить для огня – дабы пожрал. Или в лицо противника (если нет рядом, можно его вообразить), дабы ведогонную плоть его опалить.

Так-же чёрными словами считают любые агмы (будь то направленные во вред или благостные), используемые в «тёмных искусствах». То есть чёрный маг будет упражняться с агмой для набирания силы или излечения себя, это всё равно будет считаться чёрным словом. Для примера приведу упражнение с двумя агмами из Смертного Чарования:

ННННАААММММ – для сосредоточения.

ЗЗЗЗУУУММММ – для развития сознания и его сонастройки с подсознанием.

Выполнять необходимо не менее чем 1 раз каждый день, не менее чем по 15 хвиль.

Сядешь (лучше всего заниматься этим упражнением, сидя на пятках) или встанешь спокойно. Сложишь руки перед грудью ладонями вместе. Забудешь об окружающем мире, о своих чувствах. И будешь произносить агму раз за разом. Можно закрыть глаза, но лучше всегда работать с открытыми. Сосредоточишься внутри своего тела, внутри своих нервов. Произнося агму, ты ощущаешь нечто непередаваемое словами. При переходе от З к У ты чувствуешь дрожь в зубах, невероятную дрожь. При завершении звукового сигнала тебя даже немножко встряхивает. Добьёшься этого ощущения – пробоя током всей твоей нервной системы.

Если тебе нужна агма, выключи разум и слушай, и нужное слово придёт. Или спроси у своего духа-союзника.

Ещё бывают составные агмы. Чтобы получить такую агму, надо записать своё желание не так, как оно пишется, а так, как слышится: допустим, «Встретиться со своим двойником во сне» будет «Фстретицца са сваим двайником ва сьне». Уберёшь повторяющиеся буквы: ФСТРЕИЦА ВМ ДЙНКО Ъ. Перемещаешь оставшиеся буквы так, чтобы получилось несколько слов: ЙИЦМНО СТРАКДЬ ВЕФ. Получившееся уже можно использовать в качестве составной мантры, для агмы-же следует каждое слово произвольно сократить и сокращения записать одним словом: ИЦТРАЕФ. Можно оставить как вышло, а можно прочесть задом наперёд: ФЕАРТЦИ, или поменять некоторые буквы местами: ЦИТФЕАР, или слоги: ЦИАРТФЕ. Какой из вариантов в одно слово больше нравится, тот и считается составной агмой.

Самая простая составная агма делается из двух слов с одинаковым количеством букв – эти 2 слова складываются в одно путём постановки 1-й буквы 2-го слова после 1-й буквы 1-го слова и так-же с остальными буквами. Например, если таким образом соединить слово МАГ и слово СОН, то получится МСАОГН.

Более сложный способ составления агм исходит из следующих соответствий:

- сахасрара – А, Я;
- аджна – Б, В, Ю;
- вишуддха – Г, Д, Ш, Щ, Э;
- анахата – Е, Ж, Х, Ц, Ч;
- манипура – З, И, У, Ф;

- свадхистана – Л, М, Н, Т;
- муладхара – О, П, Р, С.

Т.е. нужно по чакрам расписать цель воздействия агмы и в соответствии с этим составить агму. Пример: чтобы достичь осознанности во сне, должны одновременно работать 2 чакры – вишуддха и аджна, стало быть, составишь агму из звуков этих чакр – ЮВЭГД, ЭЮШБ, ГВЭБ, ШДЮБ и т.д.

Иногда агмы не нужно ни составлять, ни вычленять из мантр, т.к. любое обычное слово можно преобразовать в агму... Когда зулусы чихают, они считают, что в это мгновение они находятся очень близко к своим предкам, т.е. предки их слышат, а потому в таких случаях зулусы одним словом выражают своё желание, к примеру: «Корову!» или «Здоровья!». Это – слова, которые являются агмами не всегда, а только в каком-то одном случае, здесь – при чихании. Почему именно при чихании? А потому, что в это мгновение человек выбрасывает из себя микробы, а это равносильно извержению семени и равносильно отсыланию мыслеобраза. Если чихнуть просто так или извергнуть семя просто так, это не будет магическим действием, т.к. мыслеобраз не заряжен ни на какую цель. Поэтому зулусы при этом вместо бессмысленного «апчи» и ставят какую-нибудь цель: «Детей!», «Счастья!» и т.д.

ГЛАВА 5: ФОРМУЛЫ

Название происходит от лат. formula, что значит «образ», «вид», «правило». В соответствии с этим значением формула может быть объяснена как короткое заклинание, отображающее Закон, в соответствии с которым должно произойти желаемое.

Формула – это агма, состоящая не из одного, а из нескольких слов, обычно двух-трёх. Применяется так-же как агма – произнёс 1 раз и ждешь пока подействует.

Иногда формулы состоят из повторения одной и той-же агмы. Например:

- БУТАХ – произносится 2 раза для подключения к эгрэгору зороастризма.
- ПРОВТ – произносится 4 раза для подключения к эгрэгору христианства.
- МАНАС – произносится 5 раз для подключения к эгрэгору ислама.
- АБЛАНАТАНАЛБА – громко произносится 7 раз для изгнания тёмных духов.

В силу данного примера следует пояснить, что если ты подключался именно через формулы, то для отключения связи с любым эгрэгором нужно 3 раза произнести ЭТЭРНА ПХАТ.

Иногда формулы могут состоять из повторения произвольное число раз имени какого-либо божества или названия мира. Например:

- АЛЬШЭН – главная сила Теней Мёртвых (имя).
- ЧАНДРАМ – обращение к Луне (имя).
- РА-М-ХА – для подключения к связке сознания инглизма (имя).
- НГХА – помогает входить в животное состояние (название одного из нижних миров).

Некоторые формулы состоят из перечисления божественных имён. Такие формулы бывают двух видов:

- 1) вызывательные – для вызывания одного духа перечисляются имена тех духов или богов, которым он подчиняется;
- 2) кодовые – берётся какой-либо код и по соответствиям его составляющие заменяются на божественные имена (пример: если это числовой код и там есть цифра 1, то её можно соотнести с 1-м Большим Арканом Таро и вместо этой цифры поставить имя божества, которое соответствует 1-му Аркану – это может быть Зевс, Мардук и т.д.).

Для применения некоторых формул разработаны упражнения. Вот одно из них:

3 раза вслух произнесёшь слово КАСЛИС.

При произнесении представишь, что вокруг тебя из земли вверх исходит синее сияние в радиусе 1-го метра. Эта защита разрушается при прикосновении любого другого человека, кроме детей, потому избегай соприкосновений с кем-либо. Пользоваться таким видом защиты можно 1 раз в месяц. Произносить сие слово защиты лучше всего у себя дома или во дворе.

Тогда вокруг твоего силового поля выстроится защита из звеньев, коя будет держаться вокруг тебя 3 дня. В это время никто не сможет на тебя ничего наслать. Как-бы злые люди не старались, все их посылы будут попадать не в эту цепь. Через 3 дня силовая цепочка самопроизвольно распадётся.

Обычно формулы используют для того, что сложно осуществить без них. Здесь, во 2-м упражнении, явный перегиб. Если хочешь передать другому свою мысль, то представишь семиконечную звезду на голубом, внутри коей белый треугольник, обращённый вверх. Как только звезда и треугольник станут яркими, передай свою мысль тому, кому желаешь. И всё, никаких формул тут не нужно.

Несколько формул:

- ЗО ХО КУС НЕС ПЕМ ХОБ ХОШ – подключение к космосу. Можно выполнять как при дрёме, так и в ОС-ВТО.
- АБ БАДА КЕ ДААБРА (халд. «сгинь как слово») – изгнание. Многие считают, что от этой формулы произошло слово «абракадабра».
- ОНИМНИМА ТАЕ-С ТАДЖАКХ ТАГОШ ТИМНИС ТИМНИМА КООБЕШАН – заклятие ветра.
- САТОРОН ФОХАТ СА ДЬЯМАХ – для защиты и спокойствия.
- АКСЕНУФ ТЕФЕР АКО АЛИКО БА – призыв ангела-хранителя.
- АНБИЛЛА ХУА МИН ТИЛКА КАБИР – для призывания Силы как таковой, для усиления или укрепления чего-либо в магии.
- ТИРИН АРИТ ДЕГОБ АХАМ – для усиления силы воли.
- ТАКЕ ДЖУГА ПАДА КАМАЛА МАНАВАУН ДЖАСУ КРИПА НИРАМАЛА МАТИ ПАВАУН – для очищения ума.
- ХРОУМ ОМ ДЖОМ СА ОМ БХУР БХУВАХ СВАХА ОМ – для долголетия.
- ОН ТИ РА ЗА КИ ОРО СИ ТАН ТИ РА ЗА – против часовой стрелки, начиная с востока, прочитаешь на все 4 стороны света. Вокруг тебя соберутся силы, кои будут около 2-х часов помогать тебе во всех делах. Читать сию формулу можно только 2 раза в седмицу.
- СИЛОЙ ВСЕМОГУЩЕГО НЕПОЗНАВАЕМОГО ОТКРОЙСЯ 1-е НЕБО 1-я ПЕЧАТЬ 1-й ГРОМ 1-я ГЛУБИНА И 1-я ТАЙНА ВЕЛИКОГО ЛОГОСА – повторить 777 раз, каждый раз увеличивая номер Неба, Печати, Грома и т.д. Закончив 777-м Небом, обретёшь великую мощь.
- ЭНТА ШАМ-СИ КОШЭМ ШИ РАШИМА – дрёма на Ранху.
- ОЛИМСАР ДЭДЖИТ ОХСАРАМТАЭТ ТАЛИСКАР ХЭМ ОБЛИМАТЭР ИСТАБАЛО ХОЭТЛЭН («Дай мне силу для того, что я должен сделать, и восхваляю имя твоё, и свершу волю твою») – для исполнения желаний дрёмить на сии слова утром и вечером.

Веретники называют формулы твёрдыми словами. Для примера вот одно из твёрдых слов, которое следует произносить перед началом всякого веретничьего дела, когда требуется приток энергии и вдохновения: БЕСОВСКОЮ СИЛОЙ Я ОКРУЖЁН!

Твёрдые слова на бесовском языке называются «скосы». Это понятие имеет 2 источника: 1) сокращение от «СКОрое Слово»; 2) сокращение от «болезнь его СКОсила», что в купе даёт следующий смысл: краткое быстродействующее изречение тёмной направленности.

Первоначально веретники собирали скосы, наблюдая за речью бесноватых и вычленив из неё слова на неизвестном языке, которые у бесноватых время от времени проскакивают. Занимаясь этим, постепенно они научились и сами входить в такое состояние, когда эти слова слышатся и сами собой произносятся. При этом произносивший иногда не помнил ничего из сказанного, и потому приходилось работать вдвоём – второй сразу-же всё записывал. Так-же существует способ получения скосов от беса по имени Ядак, который даёт любые знания, относящиеся к веретничеству.

Скосов известно гораздо меньше, чем твёрдых слов. Для примера приведу 2 скоса:

- 1) *Ай ло, ай-ай лоо* – говорить на снимок человека или ему в лицо, чтобы он поскорей чем-нибудь заболел;
- 2) *Ой луу <имярек> вай ай вай* – чтобы человеку снилось как Дьявол протыкает его своими рогами, надобно сказать сие 13 раз на воду, в которой в это время отражается снимок врага, а потом положить этот снимок в эту воду на ночь. Ещё лучше, если стакан со всем этим поставить в землю на могиле врага того человека.

Особым видом формул являются Ключи Сознания.

Ключи Сознания это живые потоки сведений, которые заменяют книги и учителей, ибо, применяя эти Ключи, маг одновременно видит, читает и принимает в себя зачаток нужного навыка. Всё, что затем остаётся, это развивать полученное.

Существуют разные Ключи Сознания – для разных целей и разных потоков. В зависимости от сего имеют и разные названия, ибо само название связывает с нужным потоком. Например, в Культе Альяха Ключи Сознания называются «рна», у вампиров – «шлияхн», а у некромантов – «зер-ка-вин»

Обычно Ключи Сознания состоят из 3-х слов. Сначала посмотри как записан Ключ – каким цветом и на каком фоне. Потом вообрази эту запись в точности так, как записано. Затем ты включаешь Ключ, созерцая воображённое написание и 1 раз произнеси эти записанные слова. После сего Ключ Сознания вливается в тебя, распечатывается, оказывает влияние на тебя лично и твою жизнь. Ты мысленноходишь внутрь Ключа и черпаешь оттуда знания и умения.

Первое время, перед каждым применением надо заново включать Ключ, словно напоминая себе. Если он включился, ты ощутишь это пятками, сердцем и макушкой. Если ощущений нет – не обманывай себя: либо ты не смог его включить, либо он просто не для тебя.

Но знай, что за все знания приходится платить. Оплачивая, ты вминаешься в поток, являющийся поставщиком оплачиваемого. Как только ты включишь любой Ключ Сознания, с тебя сразу-же возмрут должную плату в виде небольшого количества твоей Силы Крови или ещё какой-либо из твоих сил. Плату берут только 1 раз, при самом первом включении Ключа.

После включения, как правило, к тебе приставляют духа-библиотекаря, который будет помогать тебе распечатывать полученные при включении Ключа сведения, ибо получить их – это одно дело, а прочесть – второе. Ну и, конечно, применить – третье.

В «Книге древнего сна» я давал 2 рна для построения и развития Тела Басура. Здесь для примера дам шлияхн осознанных снов: КОШУ ТОФУ НАТЛАР. Его надлежит воображать на кроваво-малиновом фоне, слова должны иметь 2 обводки: первая – белая и жирная, вторая – оранжевая и тоненькая. Если ты не следуешь Магии Крови и Пути Вампира, ни в коем случае не включай этот шлияхн, ибо вампир-сновидец, коий встречает включившего, выпьет тебя до основания, отведёт на собрание голодных упырей или, в лучшем случае, обманет.

Не редки случаи, когда формулы вплетают в обычное повествование, а так-же в молитвы и заговоры. К примеру, в рукописи «Вечная Ночь» есть следующий абзац:

О Ночь, достойнейшая хранительница моих тайн, и звёзды, которые вместе с Луной, скрыты от огня дневного света, и ты, трёхглавая Нингишзида, которая знает всё о моих замыслах, и ты, Земля, которая снабжает ведьм чудесными травами, и Ветра, и Горы, и Реки, и Озёра, и все боги могил, будьте со мной! Я призываю вас, Боги ночи, и с вами я призываю Ночь – невесту, покрытую вуалью, я призываю трёх стражей ночи: вечернего стража, полуночного стража и рассветного стража... Встаньте передо мной! Услыште мои слова, о боги судеб, трое великих – Ану, Энки, Энлиль! Я призываю Госпожу молчаливой ночи... О Невеста ночи! Ты еси странствующая королева, стань покровительницей моего волшебства! Кашшапту и Нингаль, вы молчаливо властвуете, когда свершаются тайны мистэрий, помогите мне! Прошу вас о свершении аарлайсе крхоррн арррнк!

И что-же тут значат последние 3 слова? Они запросто могут быть проклятием читателю, а ты просто так прочитал их, ничего не ведая... А могут быть и чем-то полезным, но для свершения чего требуются дополнительные условия – ритуал или жертва, но об этом тоже остаётся только догадываться.

ГЛАВА 6: КОДЫ

В вызывательной магии кодами называются заклинательные формулы, состоящие не из слов, а из чисел или нот. Коды открывают определённые пространства, из коих призываются духи, или-же открывают энергии призываемых существ или их миров.

Иногда коды вставляют в формулы и заклинания, а иногда используют отдельно. Часто можно встретить формулы, состоящие из смеси числовых и нотных кодов.

Коды можно сравнить с мудрами. Достаточно просто сделать мудру, сидеть и ждать, и воздействие придёт. Тут никакой роли не играет визуализация и прочие настройки, используемые при обычных медитациях. Точно так-же и с кодами. Если в обычном заклинании можно отдаться вдохновению и сочинить как тебе нравится, то в случае с кодом подобная вольность станет губительной. Если-же код исполнен с математической точностью, результат будет незамедлителен.

Чтобы работать с кодами, надо сначала пройти открытие каналов – хоть каких, хотя-бы РэйКи. Для наиболее успешной работы ещё стоит поделаться «Пифагорову медитацию»: медитируешь на число 9, отождествляясь с ним, с его Идеей, входя внутрь, ощущая что там есть и где это находится... Потом тоже самое с числами (в таком порядке) 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

1. Числовые коды

Цифры в числовых кодах записываются через точку или через тирэ, которое не читается, а служит лишь разделительным знаком. Произносятся с короткими (1-й секунды более чем достаточно) паузами между числами – точка или тирэ как раз обозначает паузу.

Вот, например, «Формула Жизни», в которую вплетён числовой код:

Алля Нина Ана Создатель Фархат Дада
Алля Айят
37.40.6.8.10.
Алля Лязар Серенай
Алля Уйгур Айят
дайте здоровье, заберите болезнь
Алля Алля

А вот код, применяемый отдельно: 10.20.47.62 – для разливания половой силы по телу, чтоб было легче осознаться во сне.

Добываются коды от духов через маятник, либо вычисляются.

Наиболее часто применимый способ вычисления – гематрия (каббалистическая нумерология). Например, возьмём слово «Аминь». На иврите оно пишется AMN, а этим буквам там соответствуют числа 1, 40 и 50. Следовательно, в конце заклинания можно вместо «Аминь» сказать код 1.40.50 или назвать число 91 ($1 + 40 + 50 = 91$).

Можно разложить осуществление поставленной цели с помощью Таро. Допустим, требуется сместить точку сборки в положение осознанного сна. Это можно выразить следующей последовательностью арканов:

- ❖ 22, Дурак/Иллюзия – означает восприимчивость, открытость человека для получения чего-либо нового, в данном случае – нового состояния сознания;
- ❖ 5, Сознание/Иерофант – означает мастера-проводника, т.е. ту силу, которая сдвинет точку сборки и направит её сдвиг в нужном направлении;
- ❖ 17, Круговорот/Звезда – из-за символического уподобления состояния сна состоянию смерти означает нахождение не только на границе Мира Живых и Мира Мёртвых, но и на границе Бодрствования и Сна;
- ❖ 6, Влечение/Влюблённые/Два пути – поскольку овладение Сновидением в полной мере возможно только за счёт накопления половой энергии, а самые первые выходы из тела начинаются именно с развития муладхары (которой и соответствует этот аркан), то в данном случае значение таково: выход не куда-нибудь, а именно в Астрал;
- ❖ 5, Сознание/Иерофант – снова мастер-проводник, который теперь, после успешного выхода, олицетворяет силу, которая помогает закрепить точку сборки в новом положении.

Теперь запишем номера арканов в данном порядке и тем самым получим числовой код: 22.5.17.6.5. Особенностью числовых кодов данного вида является то, что числа, входящие в них, никогда не превышают 22-х (общее число Старших Арканов), т.е. если в коде встречается число 23, 24 и далее, значит: этот код получен другим способом.

Когда код получен от духов, его обязательно нужно проверить с помощью нумерологии. Для этого сложишь все числа кода, а затем посмотришь, соответствует ли значение конечного числа общей цели кода. Для примера просчитаем приведённый ранее код $10.20.47.62 = 10 + 20 + 47 + 62 = 139 = 1 + 3 + 9 = 13 = 1 + 3 = 4$. Четыре – священное число женского начала и сторон света, что, вообще, вполне может соотноситься с целью разливания половой энергии по телу (вроде как возбуждение от присутствия женщины), значит: код нормальный.

Числовые коды не обязательно произносить, можно их выстукивать на барабане, на бубне, стучать посохом об пол, топать, хлопать в ладоши. Каждый код может иметь 2 ритма выстукивания, кои рассмотрим на примере кода 1.40.50:

- 1) обычный: 1.4.5 (убрал нули, что допустимо) – 1 удар, пауза, 4 удара, пауза, 5 ударов;
- 2) усиленный: 1.4.4.4.4.5.5.5.5 – 1 удар, пауза, 4 раза по 4 удара, пауза, 5 раз по 5 ударов.

Любой числовой код можно записать в виде знака и любой знак можно преобразовать в числовой код.

Слово	Код	Нотный знак	Простой знак	Сигильный знак
AMN	1.4.5			

В *нотном знаке* точками или кружками обозначают каждое число. На одно число – одна строка. Когда в строке только одна точка – долгий звучный удар или удар, после которого делают паузу в 2-3 секунды. Когда в строке 2 и более точек – быстрые удары без пауз или с паузой в 1 секунду. От этих знаков произошли шаманские метки на гадательных костях и игра в домино.

Если число ударов записать не точками, а линиями, получится *простой знак*. Долгие удары обозначаются единой линией, а быстрые удары – линией с числом пробелов равным числу быстрых ударов. Отсюда произошли триграммы и гексаграммы.

Если в *нотном* или *простом* знаке соединить все точки линиями в каком-либо порядке, образующем узор, получится *сигильный знак*. В данном случае я получил его из *нотного знака*. Такой знак дешифруется в числовой код по количеству углов и оконечностей линий. Отсюда произошли некоторые виды рунного письма.

Сим объясняется большинство ритмов шаманской музыки и способы передачи сообщений посредством барабанов.

Иногда коды зашифровывают, ставя математические знаки вместо точек между цифрами кода. Например, код 22.5.17.6.5. может быть записан как $22+5:(17-6)\times 5=0^0/0$ – если начать решать такое уравнение и толковать его решение нумерологически, то получится бред или-же неверное значение, что и является ловушкой для тех, кто не понимает данный способ шифровки. Чтобы верно применить код, записанный этим способом, нужно просто убрать математические знаки и произнести цифровую формулу как заклинание. Если в таком коде стоит несколько нулей подряд, следует оставить только один или-же убрать их все.

Шифр может быть усложнён, если некоторые числа записать буквами, согласно гематрии, или разложить какое-либо одно число на несколько, и т.д.

2. Нотные коды

В нотных кодах ноты не пропеваются, а просто в определённой последовательности проговариваются названия нот. В звуковой магии их следует петь или играть на музыкальных инструментах, а здесь играет роль именно название ноты – название выводит на то, что так названо. Как имя любого духа является его призывом, так и название любой ноты является дорожкой к её прообразу, за счёт которого и производится желаемое действие. Естественно, такое будет работать только при открытом канале и никак иначе.

Для примера:

- До-Ля, До#-Соль#, Рэ-Соль, Рэ#-Фа#, Ми-Фа, Си-Си 2-й октавы – призывное открытие тёмных пространств.
- Ми, Рэ# – открытие тёмных пространств с целью установления связи и возвышения.

3. Кодовые фразы

Если просмотреть наиболее типичные русские заговоры, то сразу видны словосочетания и речевые обороты, применяющиеся наиболее часто: «На острове Буяне...», «Встану, пойду из дверей в двери...» и т.д. Это – наработанные выражения, кодовые фразы, являющиеся ключами к эгрегору, через который предполагается проводить воздействие. В гимнах кодовыми словами являются эпитеты божеств, а здесь как-бы эпитеты потока в целом. Отдельно кодовые фразы не используются, они всегда вплетаются в текст заговоров.

ГЛАВА 7: АФФИРМАЦИИ

Аффирмация (от лат. affirmatio – «подтверждение») – краткая фраза, содержащая вербальную формулу, которая при многократном повторении закрепляет требуемый образ или установку в подсознании человека, способствуя улучшению его психоэмоционального фона и стимулируя положительные перемены в его жизни. В основном аффирмации помогают лишь повысить самооценку, но для обретения решимости в делах, как правило, только этого как раз и не хватает.

Чтобы повторение аффирмаций было наиболее эффективно, необходимо придерживаться следующих правил:

1. Аффирмация всегда начинается со слов «Я + глагол». Такую формулировку подсознание сразу воспринимает как руководство к действию.
2. Аффирмация не может быть направлена ни на кого, кроме тебя. Неправильно: «Дух Прокуло приходит ко мне», правильно: «Я решительно вызываю духа Прокуло с желанием того, чтобы он явился мне».
3. Утверждение должно быть сформулировано как факт, причём в настоящем времени. Неправильно: «Я-бы хотел иметь большой дом на берегу моря», правильно: «Я обожаю свой большой, уютный дом на берегу моря».
4. Искать только позитивные слова, избегай негативных утверждений. Не используй слово «нет» или частицу «не». Подсознание не распознаёт их как отрицания, т.к. оперирует образами. Когда мы говорим «я не хочу весить так много», подсознание видит картинку упитанного человека и начинает работать над приведением картинки в соответствие с реальностью. Неправильно: «Я не хочу весить так много», правильно: «Мой вес всегда держится на отметке 60 килограмм».
5. Аффирмация должна рождать позитивные эмоции, радость, увлечённость и страсть. Если ты будешь внушать себе что-то такое, что тебе изначально не нравится, то аффирмация не сработает. Чтобы понять, что-же именно будет рождать настоящие эмоции радости, спроси себя, кем ты хочешь стать, чтобы чувствовать себя счастливым.
6. Одна аффирмация должна быть направлена только на одну цель. Неправильно: «Я всё делаю хорошо, у меня всегда получается любое дело, за которое я берусь!», правильно: 1) «Я всё делаю хорошо», 2) «У меня всегда получается любое дело, за которое я берусь!». В аффирмации не должно быть обозначено двух целей даже в том случае, если одна вытекает из другой. Неправильно: «Я сильный, поэтому я буду победителем в любой схватке!», правильно: 1) «Я – сильный», 2) «Я побеждаю в любой схватке!».
7. Аффирмация должна быть краткой и в то-же время яркой, образной. Если аффирмация будет многословной, подсознанию будет сложно выбрать из всех слов самое главное. Избегай двухсложных слов и размытых понятий. Каждая фраза должна быть как рекламный слоган – короткой и запоминающейся.
8. Неопределённые аффирмации приносят неопределённые результаты, то потому сформулируй своё желание чётко. Неправильно: «Я люблю ездить на машине», правильно: «Я еду на машине (такой-то марки)».
9. Сила аффирмации многократно возрастёт, если после глагола поставить убеждающее наречие: «всегда», «постоянно», «уверенно» и т.д. Неправильно: «Я эффективно распоряжаюсь своим временем», правильно: «Я всегда эффективно распоряжаюсь своим временем».
10. Обозначь свои чувства по отношению к желаемому. Это можно сделать с помощью слов: «с удовольствием», «радостно», «весело», «с любовью», «с гордостью», «спокойно», «восхитительно» и т.д. Неправильно: «Я каждый день занимаюсь вызовом духа Прокуло», правильно: «Я каждый день с удовольствием вызываю великого духа Прокуло, который любезно приходит ко мне».
11. Верь в то, что говоришь. Чтобы усилить веру, нужно при чтении как можно ярче представить себе то, о чём говорится в аффирмации, как свершается задуманное событие, а затем в жизни замечать любые свои победы. И не представляй себя со стороны – смотри на свои образы, словно изнутри себя.
12. Вызови в себе чувства, которые ты-бы испытывал, добившись того, о чём мечтаешь.
13. В конце аффирмации можно добавить «или ещё лучше» или «я получаю намного больше, чем ожидаю». Например: «Я нашёл тысячу рублей или ещё больше!».

Выбери аффирмацию, которая подходит лично тебе. Ещё лучше – составь её сам. Составление аффирмаций учит правильному способу мышления, который закаляет волю.

При использовании аффирмаций часто возникают следующие ошибки:

1. сомнения и отрицательные мысли;
2. механическое прочтение текста, без чувства;
3. противостояние чувствам, возникающим в процессе повторения аффирмации.

Аффирмации можно произносить про себя, читать вслух, многократно записывать или петь. Если выставить аффирмацию в своём браузере в виде домашней страницы, которая будет открываться перед глазами всякий раз при его запуске, или расклеить по квартире листы с крупно написанной аффирмацией, тогда она будет срабатывать автоматически при взгляде на неё. Можно записать её голосом и слушать в плеэре.

Аффирмации, направленные на изменение самого себя («Я становлюсь *таким-то*»), произносятся перед зеркалом, глядя глубоко в глаза самому себе или рассматривая своё лицо. Чтобы усилить сие, можно дотронуться рукой до горла, стимулируя таким образом находящийся в области горла Центр Изменений.

Аффирмации повторяют по 10 раз или по 10 минут несколько раз в день. Аффирмация считается проработанной, если при её повторении, не возникает сопротивления или колебания в отношении тех перемен, которые она выражает.

Несколько примеров правильно составленных аффирмаций:

- «Я – удивительный человек, достойный самого лучшего!»
- «Мои душа и тело – едины!»
- «Я нахожусь в гармонии с самим собой и с миром в целом!»
- «Я спокоен»
- «Я всегда честен с самим собой»
- «Я умею сосредоточиться на поставленной цели»
- «У меня есть сила для того, чтобы изменить себя!»
- «С каждым днём я всё глубже познаю свою силу»
- «Я принял ответственность за свои мысли, слова и поступки!»
- «Мне нравится поддерживать своё сознание в чистоте».

Эгрэгорная аффирмация

Так называют особые заклинания, которые сначала пишутся в виде текста для внушения или как общее описание достижения поставленной цели, а потом к ним дополняются Слова Силы того эгрэгора, через который идёт работа, но вставляются они не в виде формулы в конце, как это обычно бывает, а в виде отдельных слов в разных местах текста.

Расставляют эти слова тремя способами. Чтобы их показать, сначала напишу основной текст. Допустим, он будет направлен на выход из тела:

В ушах своих я слышу звон.
Я закрываю глаза и слушаю.
Я расслабляюсь и созерцаю узоры тьмы.
Меня охватывает сила.
Мои тела разъединяются,
и я теперь в астральном теле
трогаю сны и летаю во сне.

1-й способ расстановки Слов Силы – смысловой. Это выглядит так:

В ушах своих я слышу звон КИ.
Я закрываю глаза и слушаю КИ.
Я расслабляюсь и созерцаю узоры тьмы ОН-ТООР-К'А.
Меня охватывает сила ААИН-САА-ЛАВО.
Мои тела КООРН'ПХА разъединяются,
и я теперь в астральном теле ТООРНКХА
трогаю сны ВИРКХ и летаю во сне ВИРУ-ТОРН-КХА'Т.

Слова Силы здесь стоят в таких местах, словно бы являлись божественными именами или магическими терминами.

2-й способ называется беспорядочным. Это выглядит так:

В ушах своих АММЕРЦЭ-КИ я слышу звон.
АЭЙ. Я закрываю глаза и слушаю.
Я ИХ'ООРА расслабляюсь и ЭМУ-ТОФА-ЛО созерцаю узоры тьмы.
ААИН-САА-ЛАВО! Меня охватывает сила.
Мои тела разъединяются КООРН'ПХА,
и ТООРНКХА я теперь в астральном теле
ТЩЁРЦЯ трогаю сны и летаю КОО во сне.

Тут смысл в том, что совершенно рабочие агмы стоят в таких местах текста, где они не несут логического смысла, из-за чего сознание приходит в смятение, и послание, заложенное в текст, воспринимается и обрабатывается сразу подсознанием.

3-й способ – словообразовательный. Это выглядит так:

В уАЙшах Мсвоих яМЭ сРлышу зЦЫЕвон.
Я закрЫКАваю гАлаза иФ слушаВАю.
ЯАХ расслабляюсь иЕ соВЭзерцаЛЛЕю уИММИзоры тьмы.
МеААИНня охваСААтьвает сПАВОила.
МоКОи теОРНла разъедиПХАняются,
иТО яОР теперьНК в астральном теХАле
троТЩЕгаю сныР иЩЯ леКООтаю во сне.

Как видишь, здесь буквы и слоги агм вставлены прямо в обычные слова, тем самым коверкая речь и превращая её в какой-то неизвестный говор твоего родного языка. Подсознание всегда воспринимает такую речь как тайну, наделённую особым могуществом, и потому не препятствует воплощению того, что заложено в агмах. Этот вид эгрэгорных аффирмаций иногда читают в 2 голоса – 1-й читает привычные слова обычным голосом, а агмы шёпотом, 2-же читает обычные слова шёпотом, а агмы громко и с особым ударением.

Вместо агм можно точно так-же вставить какое-нибудь внушение. К примеру, такое: СЕЙЧАС Я ОТПУЩУ ФИЗИЧЕСКОЕ ТЕЛО И ЧУВСТВАМИ ОКАЖУСЬ В АСТРАЛЕ, Я УЖЕ ТАМ, Я ОСОЗНАН.

В ушСЕах своиИх я слышЧАу звонС.
Я заЯкрЫОТПеУаю глаЩУза иФИ слуЗИЧЕшаСКОЕю.
ТЕЯЛО расИслабляюсь иЧУ созВерцаСТю узоВАры тьмыМИ.
МеОКАня охваЖУтьвает силаСБ.

*МВои теАСТла раРАзъедиЛЕНяются,
Яи я теУЖЕперь в астральном теТАМле
тЯрогоау сОСны иОЗ леНАНтаю во сне.*

Здесь всё просто: пока логика обрабатывает смысл основного текста, подсознание воспринимает послыл дополнительного внушения и начинает на него реагировать.

Иногда вместо многих агм и формул в каждую строку такого текста ставят одно и то-же Слово Силы. Пример:

*В ушах своих ХУ я слышу звон ХУ.
Я закрываю глаза ХУ и слушаю ХУ.
Я расслабляюсь ХУ и созерцаю ХУ узоры тьмы ХУ.
Меня охватывает сила ХУ.
Мои тела ХУ разъединяются ХУ,
и я теперь ХУ в астральном теле ХУ
трогаю сны ХУ и летаю во сне ХУ.*

Это слово должно содержать в себе ВСЁ, на что нацелен текст. Это слово должно быть таким сильным, как Договор. Читая обычный текст, получается так, что ты одновременно ещё и мантрируешь это слово, тем самым призывая его мощь.

Плюс таких заклинаний очевиден, а минус заключается в том, что они потому и относятся к аффирмациям, что их нужно повторять себе как внушения. Этого можно избежать только в том случае, если вставить туда не просто агмы, но такие агмы, которые рассчитаны именно на мгновенное действие.

Подбирать агмы для эгрэгорных аффирмаций нужно с умом. В данном случае я работал с эгрэгором духов сновидений и каждое Слово Силы брал на определённую цель. К примеру: КОО – агма для достижения состояния, когда человек всеми своими чувствами и энергиями перешёл в своё астральное тело и испытывает чувство полёта, которое придаёт ему силы. Столь-же осмыслены и все остальные агмы, т.е. это ни в коем случае не просто глоссолалия. Сие особенно важно учесть ещё и потому, что ведь запросто можно вплести в основной текст агмы на совершенно другие цели, - что порой и делают умышленно, к примеру: текст посвящён выходу из тела, а агмы в нём настраивают на безсонницу.

ГЛАВА 8: КОАНЫ

Японское слово «ко:ан» образовано от китайского «гунъань» и переводится как «загадка».

Коан это короткое повествование, вопрос, диалог, или высказывание, обычно не имеющее логической подоплёки, зачастую содержащие алогизмы и парадоксы, доступные скорее интуитивному пониманию, чем разуму. Цель коана – придать определённый психологический импульс ученику для возможности достижения просветления или понимания сути учения.

Истоки коанов восходят к рассказам о древних учителях чань-буддизма, начиная с Бодхидхармы; обычно в них повествуется о случаях достижения просветления этими людьми. Коан – явление, свойственное для дзэн-буддизма (в особенности, для школы Риндзай) и распространённое большей частью и в чистом виде только там.

Попытка понять коан логически неизбежно ведёт к противоречию. Это противоречие играет важную роль в постижении своей истинной природы (природы Будды). Ученик, получивший коан от мастера, пытается решить коан всеми возможными способами и подключает всё больше и больше сил для решения логически неразрешимой задачи. В результате, когда отключаются все 5 чувств, ученик находится на стадии, которую в йоге именуют «дхарана» – тогда коан и ученик остаются один на один (плюс некоторое блуждание ума). Если ум ученика достаточно зрелый, то однажды блуждания ума затихают и остаётся лишь коан. В этот миг коан и ученик – единое целое, ученик испытывает проблеск реальности, известный как «сатори» («просветление»).

«Решением коана», «ответом на коан» является переживание сатори, одной из первичных и сопутствующих целей большинства практик дзэн-буддизма. Ценность сатори, как результата, определяется тремя основными факторами:

1. переживание сатори меняет психику практикующего таким образом, что ему становятся непосредственно доступны медитативные состояния, путь к достижению которых без такого переживания, используя традиционные буддийские практики (как, например, постепенное накопление заслуг) может быть очень долгим.
2. даже если, вследствие переживания сатори, ученик не достиг полного и окончательного просветления, всё-же каждое из таких переживаний увеличивает его вероятность, поскольку сатори есть мгновение самадхи и накапливается как любой опыт. Таким образом человек становится всё более предрасположен к познанию медитативных состояний.
3. этот опыт является чем-то вроде путеводного знака и награды: знака о том, что ученик все делает верно, и награды, поскольку за мгновением просветления следует эйфория, как закономерное срабатывание т.н. «системы поощрения», что усиливает ценность опыта. Именно поэтому решение даже одного единственного коана может кардинально изменить личность.

Вследствие сопутствующей эйфории, всегда есть опасность заблуждения и превращения практики дзэн в «добывание» ложного сатори, то есть сатори-ради-эйфории. Так что распространённое мнение о том, что сатори есть цель практики дзэн, в корне неверно, хотя сатори действительно является признаком этого учения.

Самый короткий коан состоит всего из одного слова – «Му». Медитировать над ним можно до посинения, ибо его смысл известен лишь тому мастеру, который впервые его дал.

Примеры коанов в виде высказываний:

- «Ум – не Будда, учёба – не путь».
- «Вот большой камень. Он внутри или снаружи твоего ума?»
- «Если у тебя есть посох – я тебе его дам. Если у тебя нет посоха – я его у тебя заберу».
- «Один ест мало, но не голоден; другой не прекращает есть, но не насыщается».
- «Когда ты встречаешь на дороге человека, прозревшего истину, ты не можешь обратиться к нему со словами, и ты не можешь ответить ему молчанием. Что тебе делать?»

Пример коана в виде повествования:

Ямаока Тэсю, будучи молодым учеником дзэн, посещал одного учителя за другим. Однажды он пришёл к Докуону из Сэкоку. Желая показать свои знания, он сказал: «Разум, Будда, чувственное бытие, в конце концов, не существуют. Истинная природа явлений –

пустота. Не существует ни воплощения, ни заблуждений, ни мудрости, ни посредственности. Ничто нельзя дать, ничего нельзя взять». Докуон ничего не сказал, и внезапно сильно ударил Ямаку бамбуковой палкой. Юноша очень разозлился. «Если ничего не существует, - спросил Докуон, - откуда же эта злость?»

Не смотря на то, что логика здесь всё-же видна (мол, как-же так ничего нет, если злость есть?), стоит искать более глубокий смысл. Если мастер доволен тем, как ученик решил коан, он может поручить ученику подобрать к нему «дзякуго» («завершающую фразу») – цитату из светской или духовной литературы, соответствующую смыслу коана. Вот такой коан с припиской:

Наставление. Если из-за горы поднимается дым, значит: там есть огонь. Если из-за забора высовываются рога, значит там есть буйвол. Понять 3, когда называют одно, определить цену с одного взгляда – вот повседневная еда и питье монаха. Пребывает там, где обрываются все потоки, всплывает на востоке и погружается на западе, плывёт по течению и идёт потоку наперекор, по своей воле даёт и отбирает – кто-же это такой?

Пример. Император династии Лян У-ди спросил великого наставника Дамо: «В чём высший смысл святых истин?». Дамо ответил: «В беспредельном открытом нет святости». Государь спросил: «Кто говорит со мной?». Дамо ответил: «Неведомо».

Можно вывести общие закономерности, свойственные коанам, но сочинить настоящий коан может только мастер, уже достигший сатори и много другого, потому что бывают такие коаны, где логики вовсе не видно, но всё-же мастер вложил туда что-то, за счёт чего можно достичь отключения ума и просветления.

ГЛАВА 9: МАНТРЫ

Главное отличие мантры от аффирмации состоит в том, что аффирмация действует только за счёт самовнушения и своих собственных сил, а мантра привлекает внешние силы.

1. Славянские сиклич

Сиклич – это какое-либо настроечное утверждение, повторяемое множество раз. «Сиклич» раскладывается на корни как «се – клич» и сохранилось в современном слове «циклиться», «зацикливаться», которое слилось с латинским корнем «цикл» («круг»).

Современные родноверы называют сиклич «колослав», «колослава» или «хорослав», что происходит от слов «коло» (круг) и «слава». «Круг» в данном случае означает джапу, т.е. слова пропеваются снова и снова, круг за кругом или-же исполняются сразу несколькими людьми – кругом людей.

Колослав пропеваётся многократно и однообразно. Постепенно скорость пения увеличивается, колослав доходит до завершения, потом – обрывается, а потом повторяется ещё несколько раз, но медленно. Во время пения нужно как можно сильнее раскрепоститься, отпустить своё тело – хлопать в ладоши, приплясывать и т.п.

Разновидность колослава – «верчение». В ходе верчения человек крутится вокруг своей оси и одновременно поёт сиклич. Действие колославов на человека сходно с действием прогуживания.

Во время воспевания человек входит в особое «восхищённое» (древнее значение слова «восхищаться» - «возноситься»), изменённое состояние сознания, нахождение в котором помогает осуществлять обмен Силой со Вселенной – часть Силы радеющего уходит Богу, коего он славит, но взамен человек также получает Силу.

Один из вещей колославов состоит из трёх слов – РОДЕ-РАДИ-РАДО, что можно перевести как «радеть ради радости». Произносить этот колослав надобно не менее 77-ми раз на утренней заре, т.к. 70-кратное произнесение – это правило для любого славянского колослава.

Несколько славянских колославов приведено в «Grimorium Dormiет» и моём стихотворении «Заклинатель». Добавлю лишь колослав для ясновидения – ВЕДЫ ЯСНО ВЕДУ, и несколько хвалебных:

- Сварогу – ЃОЙ СВА ЕСЕ СВА.
- Перуну – СВА ПЕРУНЕ ДАРИ СИЛЫ.
- Макоше – ЃОЙ МА КОШЕ СВА ЃОЙ МА МА МА.
- Дажьбогу – СВА ДАЖЬБОЖЕ ТЬМЫ ПРЕМОЖЕ.
- Яриле – ЯРЕ ЯРЕ ЃОЙ ЃОЙ СВЯТО ЯРЕ ЃОЙ ЃОЙ.
- Семарглу – ЃОЙ ОГНЕ ЯРЕ БО ЖИВЕ ДАРЕ.

2. Индийские мантры

О них прекрасно написал свами Шивананда Сарасвати, поэтому всех отсылаю к его превосходным работам «Джапа-йога. Подробное разъяснение мантра-шастры» и «Медитации на ОМ», ибо лучше и подробнее после него уже не сказать... не сказать о том, о чём он сказал. А вот о чём он не сказал – всё это тебе расскажу я.

Санскритские мантры совсем не обязательно произносить по всем законам санскрита. Пример тому: индийское ОМ МАНИ ПАДМЕ ХУМ звучит у тибетцев как ОМ МАНИ ПЁМЭ ХУНГ и всё равно работает. Если в первоисточнике не указаны ударения, то как тебе кажется надо произносить, так и правильно.

Мантры можно переводить и мантрировать их перевод. Например, вот так может звучать праджняпарамита-мантрам:

- ГАТЭ ГАТЭ ПАРАГАТЭ ПАРАСАМГАТЭ БОДХИ СВАХА (на санскрите).
- ЦЗИДИ ЦЗИДИ БОЛОЦЗИДИ БОЛОСЭНЦЗИДИ ПУТИ САПОХЭ (на китайском).
- АЧЕ АЧЕ ПАРААЧЕ ПАРАСЫНАЧЕ МОЧИ САБАХА (на корейском).
- ГЁ:ТЭЙ ГЁ:ТЭЙ ХАРАГЁ:ТЭЙ ХАРАСО:ГЁ:ТЭЙ БОДАЙ СОХАКА (на японском).

Но если ты имеешь стойкое предубеждение, что читать надо только на языке подлинника, или хочешь подключиться к тому эгрегору, к которому относится язык подлинника, то лучше читай в подлиннике.

Повторение мантрамов перед сном способствует расслабляющему глубокому сну, приносящему поутру силу и бодрость. Мантры-же с утра наполняют силой на грядущий день.

Правила произнесения мантрамов суть следующие:

- мантры принято прогуживать, т.е., например, АУМ превращается в АА-А-А-УУ-У-У-М-М-М... и при этом ты ощущаешь как содрогается пространство;
- произношение мантр бывает двух видов, сообразно коим изменяется действие мантра:
 - а) когда вызываются колебания в теле человека;
 - б) когда вызываются колебания в окружающем пространстве;
- мантры могут произноситься как устно, так и мысленно;
- если нет особых указаний, то лучше всего произносить мантры сердцем (произносить, держа сосредоточение на этом месте, чувствуя это место), неплохо вишуддой, аджной и особенно хорошо темечком;
- согласные читаются отчётливо, а гласные тянутся чуть дольше;
- если какой-то слог или окончание мантра заканчивается на М или Н, то их тянут через носовой звук (вроде мычания);
- мантры читаются на выдохе, дыхание должно быть ровным и размеренным;
- произносятся нараспев (гортанный, несколько однообразный звук) желательно дремать и размышлять при этом о божестве или силе, связанной с данным мантром;
- для наибольшего действия надо произносить мантры вслух. При затруднениях в таком произнесении, целесообразно произносить приглушённо: вслух произносится какой-нибудь постоянный звук, а сам мантра читается мысленно. А ещё лучше – громко и торжественно выкрикивать слова в пространство, чтоб они успели породить позы, и только затем произносить следующее слово;
- так-же для наибольшего действия при произнесении надо создавать гудения носоглоткой, произнося слово АУМ и в это гудение добавлять звуки мантра языком и нёбом;
- если мантра очень мощный (особенно если призывный), то перед его произнесением, надо очертиться кругом;
- читают кратное трём число раз, то есть 3, 6, 9 и т.д.;
- чаще всего полное число произношения мантра (необходимое для осуществления его действия полностью) равно 108;
- мантрам, обладающей силой, которая излишне превышает твою силу, не подействует у тебя, или подействует крайне слабо, либо причинит тебе вред.

Существует три ступени использования мантр, которые имеют разные степени воздействия:

1. пропеваётся громко вслух;
2. поётся чуть слышно;
3. повторяется молча, про себя (танакается).

Если ты прошёл от 1-й до 3-й ступени, то 3-я ступень по силе воздействия является самой мощной. Если-же ты сразу начнёшь с неё, то это будет значительно слабее. Чтобы дойти до 3-й ступени, необходимо начинать с 1-й, следя за колебаниями, которые подходят к чакрам и тем самым очищают их. И затем, следует втягивать мантру внутрь и повторять его молча в своём сознании.

Мантры делятся на:

1. мужские (саурья – солнечные) – оканчиваются на ХУМ и ПХАТ;
2. женские (саумья – лунные, так-же называются «видья» - ведание) – оканчиваются на ТХАМ и СВАХА;
3. среднего рода – оканчиваются на НАМАХ.

Средние поются при недостатке жизненной сил. Если-же мантра не имеет ни одного из этих окончаний, значит он либо скрытый (его влияние нарочно не показано напрямую), либо очень мощный (не принадлежит ни мужскому, ни женскому, ни среднему, ибо сила его выше сего, либо сила его столь велика, что не требует указания рода).

Пример упражнения с мантрой:

Сядешь спокойно там, где тебе никто не мешает. Можно зажечь свечу или благовония. Желательно, чтобы это было рано утром. Закроешь глаза, сосредоточишься. Представишь себя в потоке яркого сияющего света. Сделаешь глубокий вдох, представляя, что вдыхаешь в себя свет.
Скажешь: «Да будет свет!»
Выскажешь своё намерение. Допустим: «Все препятствия в деятельности моего предприятия превращаются в удачу! Со словами мантра сила моего намерения растёт. Мощная прана наполняет меня. Мощная прана исполняет мои желания!».
Прочитаешь мантру – тот, который считаешь в данное время подходящим. Можно усилить мантру мудрами, если знаешь или чувствуешь какие мудры подходят.
Скажешь: «Я принимаю это сейчас в полную силу согласно воле Бога!».
Поблаговаришь Высшие Силы за исполнение твоего намерения.
Но не пытайся за 1 раз исполнить сразу все свои желания, выберите только 1-2 самых важных.

Если у тебя нет учителя, который подобрал-бы для тебя личный мантра, то можно сделать это самому:

Сядешь удобно, положишь руки на колени ладонями вверх, закроешь глаза. Дышать будешь ровно, делая всё более глубокие вдохи, пока почувствуешь, что ты сосредоточился и твоё сознание открыто для приёма сведений.

В воображении медленно и с благоговением приблизишься к величественному, сверкающему хрусталём обелиску. Он возвышается перед тобой посреди поляны, покрытой роскошным ковром высокой сочной травы, сквозь которую пробиваются прекрасные анемоны. Вид обелиска кажется тебе знакомым и вызывает в душе приятное волнение. Обелиск оказывается Залом Звуков, который существует на Той Стороне (в мире сновидений). Ты войдёшь в его распахнутую дверь.

Тебя окружают радуги. Сквозь отражения вечных стен хрустального обелиска струятся трепещущие разноцветные лучи. Они пляшут на белом мраморе скамей, которые выстроились вокруг огромного, великолепного водомёта в середине священного зала. Струи водомёта еле слышно нашептывают погудку безмятежности. Его живая вода исцеляет, освежает, успокаивает.

Сядешь на одну из мраморных скамей и, купаясь в сиянии искрящегося радужного света, попросишь Господа-Солнце открыть тебе звуки погудки, которой Он одарил тебя в миг твоего сотворения. Тихо прошепчешь слог ОМ (произнося М не разжимая губ, пока ощутишь в гортани лёгкое колебание). Затем ты слушаешь... слушаешь... пока глубоко внутри тебя зазвучит слог... или несколько слогов... всё отчётливее...

Если ничего не происходит, спокойно, буква за буквой ты проговариваешь про себя всю азбуку, чтобы почувствовать, какой из звуков вызывает в душе лёгкий трепет. Может быть, тебе поможет, если представишь перед собой доску, на которой должно проявиться тайное слово.

Слово может промелькнуть едва заметно, подобно неуловимому, мимолётному воспоминанию. Возможно, оно ускользнёт от твоего внимания. Ничего страшного, ибо каждый миг твоего пребывания в священных стенах Зала Звуков наполняет тебя божественным ощущением покоя.

То, что ты получил – это твой изначальный мантрам. Если со временем ощутишь, что он вам не соответствует, значит ты уже проработал его, отработал благодаря ему часть своей кармы. В таком случае получать новый мантрам этим же способом не нужно.

Но в этом упражнении рассмотрен частный случай. На деле же чаще всего работают с тем мантрамом, который подходит по случаю или прорабатывают койи повелел наставник.

3. Арабский зикр

Зикр («поминание») – исламские духовные упражнения, заключающиеся в многократном произнесении молитвенного обращения, содержащего имя Аллаха. Зикром занимаются в основном только суфии, они называют зикр столпом, на котором зиждется весь духовный Путь.

Во время произнесения зикра исполнитель может совершать особые движения, принимать определённую молитвенную асану и определённым образом размерять своё дыхание. Например, в некоторых руководствах предписывается сидеть на молитвенном коврике скрестив ноги, а если для зикра собралось несколько людей, то они должны кружиться (напоминает то, когда водят хоровод и при этом поют песни).

Зикр нередко противопоставляют фикру – дрёме, «безмолвному» размышлению о себе и о Боге. И хотя и то и другое считается равноценным, зикр ценится больше.

Зикр джахри (джали) – поминание вслух, зикр хафи – мысленное поминание про себя.

Совершать поминание можно было либо в одиночестве, либо на общих собраниях.

Правила общего зикра в некоторых братствах предписывают их участникам определённые асаны и пранаямы. Такие «поминания» напоминают своего рода литургию, которая начинается с произнесения коранических молитв (аятов), завещанных основателем братства. Такой зачин обычно называется хизбом или вирдом.

Помимо вводной части, участники зикра, должны отрешиться от мира, принять аскетический образ жизни и иметь «искреннее намерение» (ният) следовать по Пути. Также советуется умащать себя благовонными маслами и облачаться в обрядово чистую одежду.

Руководитель (шэйх) провозглашает: БИСМИЛА ЭЛ РАХМАН ЭР РАХИМ («Мы начинаем во имя милостивого и милосердного Бога» - этими словами начинается «Коран»), а затем наблюдает за исполнением зикра во время совместных радений с тем, чтобы его последователи не позволяли себе разыгрывать благодное поведение. При одиночном-же зикре исполнитель должен полностью забыть обо всём окружающем и постоянно удерживать пред мысленным взором образ своего шэйха.

Зикр начинается произнесением первой части шахада: ЛА ИЛАХА ИЛЛА-АЛАХУ («Нет божества, кроме Бога»). Произнесение сего должно начинаться во «вместилище сердечного светила и месте средоточия духовного света», то есть в левой части груди, затем слова нужно плавно «двигать» из нижней части груди наверх и вправо, пока они не вернутся в своё исходное место. Таким образом, слова совершают полный круг в груди отправляющего зикр.

Распространённым словом для зикра является «Имя величия», то есть АЛЛАХ. Произнося первый слог, состоящий из хамзы и краткого звука «а», подвижник ударяет себя подбородком в грудь, а затем, выдыхая слог ЛЛАХ, он запрокидывает голову назад.

В другом известном слове для зикра, в слове «Аллах» опускается начальный слог АЛ, поэтому оно звучит как ЛАХУ, ЛАХИ или ЛАХА. Предупреждают, что это слово надлежит использовать с осторожностью и только тем, кто осознаёт его возможные последствия.

Другие слова обычно представляют собой одно из «прекрасных имён» Бога, а именно: Хува, [аль-]Хакк, [аль-]Хайй, [аль-]Кайюм, [аль-]Каххар и т.д. Чтобы начать отправление «тихого» зикра, суфий должен уединиться в своей келье (завийа), где ему следует постоянно произносить слово «Аллах», пока это слово не проникнет в каждую клетку его тела.

Однако, изречения для зикра не всегда берутся из «Корана». Вот несколько таких:

- КААФ ХА ЙА АЙЙИЙН СААААД – зикр духовной звезды сознания, с повторением коего 11 раз вместилища тела открываются к восприятию любого знания;
- ТА СИИИИИ МИИИИИМ РА СААААД – при повторении 14 раз помогает при выпечке целительного хлеба, хлебопродуктов;
- АЛИФ ЛААААМ МИИИИИМ – оказывает благотворное влияние при растирании;
- АСТАГЬФИРУЛЛАХ («Господи прости») – постоянное восхваление сего имени Аллаха приведёт к духовному, здоровому образу жизни;
- ЙА СИИИИИ И ХА МИИИИИМ АЙЙИЙН СИИИИИ КААФ – неоднократное повторение сего про себя помогает при отравлении;
- ТОХА ЙА-СИИ-ИИИИ – постоянное повторение сего обеспечит безопасность;
- АЛЬ-МУМИНУ-АЛЛАХУ – избавит от колдовства, сглаза и порчи;
- ЗЕББ АБУЙА МАДЖЬБАРРА – тантрический мантрам на арабском, означающий – «Хуй Отца моего [Небесного] Велик!».

Упражнение для одиночного зикра:

Подготовишь ум исполнением внешнего зикра. Это можно сделать, проводя полосу слева направо через грудь указательным пальцем правой руки, произнося: «Это не моё тело». Затем, проводя полосу от лба вниз до анахаты: «Это Храм Бога».

На более продвинутом уровне всё это делаешь с закрытыми глазами и без рук, то есть вообразишь светящуюся полосу, проведённую глазами так же, как прежде это было сделано указательным пальцем.

На ещё более продвинутом уровне станешь наблюдателем, воображающим себя словно в зеркале, проводящим эти две полосы.

Первый зикр есть ЛА ЭЛЬ ЛА ХА, что означает: «Никого нет кроме Бога». За ним следует: ЭЛЬ АЛЛА ХУ, что означает: «Существует один Бог». 3-й зикр: АЛЛА ХУ – «Один Бог». 4-й зикр: ХУ – «Существует» или «Всё существует» и нет ничего кроме «Существует».

Основной зикр это: ЛА ЭЛЬ ЛА ХА ЭЛЬ АЛЛА ХУ. Дрёмить во время исполнения зикра будешь на настройку на значение и колебание слов: ЛА ЭЛЬ ЛА ХА ЭЛЬ АЛЛА ХУ.

Произнося звук ХУ, являющийся основным звуком вселенной, всепроникающим звуком в пространстве, всепронизывающим светом, будешь стараться войти в колебание сего звука. Каждый раз, произнося этот звук, ты подобен молотку, бьющему по гонгу, и после удара произведенный звук продолжает колебаться во вселенной бесконечно долго.

Последствие зикра наблюдается в виде звука ХУ, постоянно повторяющегося внутри анахаты в течение многих дней.

С каждым разом, уменьшая длину изречения зикра, приблизишься к глубинному посланию, которое должен донести звук.

Во время выполнения зикра приложишь все усилия, чтобы голос сохранял свою тональность, так, чтобы колебания, производимые звуками, могли пробудить соответствие с особыми звуками в чакрах, пробуждая в то-же время состояние повышенного сознания. По этой причине желательно использовать магнитную запись, которая помогает сохранить надлежащий тон и ритм.

Для расстановки ударения на определённые слова зикра необходимо производить колебания в дыхании и в голосе, роняя для этого подбородок на грудь или анахату. Действие сие подобно стуку молотка по гонгу или храмовому колоколу, подобно щёлканью твёрдых орехов или как выстрел из лука внутрь души.

На более продвинутой ступени упражнения во время каждого вращения зикра глаза отслеживают воображённую светящуюся окружность. Её серединой является анахата, а её ширина есть расстояние от пола до сахасрары. Во время исполнения зикра сосредоточение может привести к расплыванию сознания, и, как средство на этот случай, веди ум обратно на световую окружность.

Будешь воображать сию окружность во время выполнения. Она сохраняется и после сего, постепенно становясь всё меньше и меньше в человеческом уме и обращаясь, наконец, в ослепительные искры света, вспыхивающие в пространстве.

Есть в суфийских книгах и такие, подобные зикру, наставления:

Кто после каждой молитвы скажет 33 раза «Субхан Аллах» («Пресвят Аллах»), 33 раза восхвалит Аллаха словами «Аль-хамду ли Ллях», и 33 раза произнесет «Аллаху Акбар» («Аллах Велик»), а потом дополнит: «Ля иляха илля Ллах, вахдаху ля шарика лях, лаху ль-мулку ва ляху ль-хамд, ва хува 'аля кулли шайин Кадир» («Нет божества, кроме Аллаха, нет у Него со товарищей. Ему принадлежит владычество и Ему хвала. Он над каждой вещью Властен»), то его грехи будут прощены, даже если их количество будет подобно морской пене.

Продолжительность зикра всегда должна быть нечётной – 101, 1001 и т.п. число раз.

Ступени совершенства в зикре равнозначны успеху в Сердечной Молитве исихастов, полное описание коей ты можешь прочесть в моей книге «Вход в Магию». Но при зикре видения бывают ещё и наяву. Их называют проблесками истины, которые Аллах щедро ниспосылает своим избранным.

Арабский зикр это не название того, что произносится, а название самого действия – «произнесение», тогда как у других народов для подобных вещей существуют только названия того, что произносится – мантрам, колослав, гальдор, и т.п. Именно поэтому в суфизме не различают агмы и мантры, т.к. в зикре используется и то и другое.

Некоторые суфии используют для зикра изречения не только на арабском, но и на других языках. Например, с удовольствием поют гайатри на санскрите.

4. Мантры разных народов

Мантры есть на каждом языке, просто санскритские сейчас наиболее известны. Упражнения в повторении священных словес существуют во многих вервах.

В древнем Египте мантры назывались «хекау» («слова власти») и пропевались ради постижения того, что в них заложено, будь то сила или только смысл. Вот два хекау:

- НУК БА АН ХАТ АН РЕН – «Я – Дух, а не физическое тело или индивидуальность».
- УН НА УАТ НЕБ АМ ПЕТ АМ ТА – «Внутри меня сила, открывающая все двери на небесах и на земле».

У скандинавов мантры делятся на йодль и гальдор. Йодль – пропевание имени руны при её вырезании или при любой иной работе с нею, а так-же особый способ пения без слов, с быстрым чередованием грудных и фальцетных звуков. Слово «гальдор» имеет два значения:

- 1) заклинание, колослав;
- 2) вид волошбы, в которой используются рунические знаки для выражения заклинаний и намерения.

И то и другое иногда использовалось в сейде для вхождения в дрему. Гальдор во 2-м значении чрезвычайно распространён, а в 1-м примеры его найти достаточно трудно. Гальдор представляет собой бессмысленное, на первый взгляд, сочетание звуков, обычно чередование слогов с одной и той-же согласной и разными гласными (например, гальдор успеха: УС АС ИС ЭС ОС) или долгим напевом одной буквы (например, гальдор страдания: Н-Н-Н-Н-Н-Н). Колебания этих звуков проникают прямо в мозг, оказывая сноподобное и внушающее воздействие.

В зороастризме мантры являлись краткой формой вяк и прославлений. Для их чтения существовало несколько правил:

- при чтении мантр обязательно должен присутствовать Источник света – Солнце или огонь: костёр, свеча, лампада и т.п.;
- чтение осуществляется стоя – нужно встать лицом к Солнцу или в направлении, где оно должно находиться;
- надо создать вокруг себя защиту, представляя вокруг себя возникающий круг Света или огня;
- надо очистить окружающее пространство, астральное тело и сознание соответствующим заклинанием или прославлением.

Лишь после всего этого осуществлялось чтение мантр. Чтобы мантра приобрела силу, зороастрийцы читали её подряд 40 дней, используя чётки с кругом в 21-ну бусину.

В некоторых вервах мантры возникли совсем недавно – под влиянием индуизма. Например, у православных монахов Синая (Египет) и Афона (Греция) есть «Иисусова молитва», суть коей взята из бхакти-йоги. В иудаизме как мантру стали произносить слова, с которых начинается Тора: БЕРШИТ БАРА ЭЛОХИМ. Некоторые ветви христианства используют 4 равных по продолжительности слога на арамейском языке: МА-РА-НА-ФА («гряди, Господь»). Арабский зикр тоже возник с оглядкой на индуизм, но гораздо раньше.

У буддистов мантры появились тоже под влиянием индуизма. У китайских буддистов они называются «няньфо», у вьетнамских – «ньем-пхат», а у японских – «нэмбуцу». Все эти слова переводятся как «думание о будде». Первоначально это означало повторение санскритской мантры НАМО АМИТАБХА (произносящейся у китайцев как НАМУ АМИТО-ФО, а у японцев как НАМУ АМИДА БУЦУ), а затем перенеслось на название мантр в общем.

От суфийского зикра произошёл зикр в вере Бахаи. Это упражнение было предписано самим основателем веры, Бахауллой. В своей «Китаби-Агдас» («Книге законов») он дал указание: «Предписано, дабы всякий верующий в Бога, Господа Суда, ежедневно, омыв руки, а затем лицо, садился и, обращаясь к Богу, повторял 95 раз АЛЛА-У-АБХА [«Аллах преславен»]. Так повелел Творец Небес, когда Он с величием и могуществом утвердился на престолах Имён Своих».

Многих настораживает, что сейчас появляются мантры на мёртвых языках, которые ранее не применялись, и даже мантры на языках никому неизвестных. Однако, тут нет ничего удивительного, ибо эти слова можно узнать не только из книг, но так-же от Мастеров, духов, из Памяти Земли и других звёзд. И даже если в какой-то верви не использовали мантры и агмы, их всё равно можно получить из эгрэгора сией верви.

Вот, например, мантра для связи с одной из внеземных рас: ДИБИБИ ДИБЕБЕ КАЗАЖАК АО КАИЯ ДИВАКА АИА ИЯ КАЛАК ВЪ ЛАКАК Я МАМА МУЗАЛ ВЯСЛВНАЛ (если читать как: «дибибидибебеказажакаокайядивакаайаиякайаквлакьямамузалвясълвнал», то можно

перевести так: «О Великая и Всемогущая Внеземь, я, твоя маленькая частица, прошу тебя, помоги мне, пожалуйста, дай мне сил, чтобы преодолеть преграды, стоящие на моём пути, и чтобы я смог победить все свои недуги»). Эта мантра содержит особую силу, для некоторых людей её проговаривание может быть отрицательным. Если время от времени настойчиво проговаривать её, то пришельцы придут к тебе в кемар. Скорее всего, будут советовать, могут помочь выйти из тела.

5. Составные мантры

Если сигил предназначен для созерцания, то при созерцании можно как мантру твердить слова, полученные из его неповторяющихся букв. Так-же можно этими словами его включать, т.е. при создании задать намерение, чтобы после произнесения сего 1 раз он начинал работать.

Запишешь своё желание. Допустим, это будет «Осознание мига засыпания». Далее есть несколько способов:

а-1. Переставишь буквы в произвольном порядке в каждом слове: ООЗАНСИЕН ГМАИ АЗЫАПСИЯН.

а-2. Переставишь буквы в произвольном порядке не в каждом слове, а во всём выражении в целом: ИЕМГ ЯП НАЫ ЗОЕС или ИАС ПЫАНЕ МЗОГ.

а-3. Поменяешь буквы местами в порядке слева направо во всём выражении в целом: СОЗОАНИН МЕГИ ЗАСАПЫНАЯИ, т.е. берёшь 2-ю букву (С), ставишь её перед 1-й (О) и т.д.

а-4. Переставишь слоги в произвольном порядке в каждом слове: ОСНАОЗЕНИ ГАМИ СЫПАНИЯЗА.

а-5. Переставишь слоги в произвольном порядке во всём выражении в целом: СЫОС ОЗ НИПА НАЯ ЕНИМИ ЗАГА.

а-6. Поменяешь слоги местами в порядке слева направо: ОЗОСНИЕНА ГАМИ СЫЗАНИПАЯ, т.е. берёшь 2-й слог (ОЗ), ставишь его перед 1-м (ОС) и т.д.

а-7. Поменяешь слоги местами в порядке справа налево: НАОСОЗЕНИ ГАМИ ПАЗАСЫЯНИ, т.е. берёшь предпоследний слог (НИ), ставишь его после последнего (Я) и т.д.

б-1. Запишешь слева направо: ЯИНАПЫСАЗ АГИМ ЕИНАНЗОСО.

б-2. В зеркальной записи поменяешь слоги местами в порядке слева направо: ИЯНАСАЗПЫ ИМАГ ИЕЗОСОНАН.

б-3. В зеркальной записи поменяешь слоги местами в порядке справа налево: НАЯИСАЗПЫ ИМАГ НАНЕИСОЗО.

в-1. Выбросишь все гласные и заменишь их на А: АСАЗНАНАА МАГА ЗАСАПАНАА.

в-2. Переставишь буквы в произвольном порядке в каждом слове: ААННСААЗА АМГА ААСАЗАНАПА

в-3. Поменяешь буквы в произвольном порядке во всём выражении в целом: АСА НАА НАЗМААГ САПААН ААЗ.

г-1. В любом из вариантов заменишь некоторые гласные на любые другие: УСУ НЭУ НАЗМАЮГ СЕПОАН АЮЗ.

г-2. В любом из вариантов расставишь гласные в другом порядке: СИЗНЕНАА МОГО ЯЗАСИПИНАЫ (для примера взят исходный вариант: «Осознание мига засыпания»).

д-1. Изучишь взаимозаменяемость букв:

Б-П	А-О/Ё
В-Ф	Е/Э-И
Г-К/Х	И-Й/Ы
Д-Т	У-Ю
Ж-Ш/Щ	Я-А
З-С	
Л-Р	
М-Н	
Ц-Ч	

Затем, согласно сему, каждую букву в любом варианте заменишь на взаимозаменяемую: АЗАСМОМЕИ НЕКО СОЗИБОМЕА (для примера взят исходный вариант: «Осознание мига засыпания»).

е-1. Выберешь нужное слово или выражение (для примера возьмём выражение «Да будет так») и впишешь его буквы в любой из вариантов (для примера возьмём начальную фразу «Осознание мига засыпания»): СОД КИЯ ААПС ОЗЕНАН ТИЕМБУА ДИГАТ ЫЗАН.

е-2. Выберешь нужное слово или выражение и впишешь его слоги в любой из вариантов (рассмотрим на предыдущем примере): ОСОЗНАДАНИЕ ДЕТМИБУГА ЗАСЫТАКПАНИЯ.

ё. Из нужного выражения оставишь только корни: ОСОЗНАНИЕ МИГА ЗАСЫПАНИЯ = ЗНАН МИГ СЫП. Можно мантрировать в таком виде, а можно переставить буквы любым способом.

Ещё один способ уже рассказан в главе «Агмы». Данные здесь способы тоже можно применять не только для получения мантр, но и как отправную точку для получения составных агм.

Полученные слова и выражения можно использовать не только как агмы и мантры. Их можно вставлять в заклинания вместо слов силы – лучше всего в самом конце заклинания. Составлять заклинания, тем более длинные, полностью из таких слов не стоит, ибо при перенасыщении они могут сбить общее состояние силы заклинания, вполне хватит 1-2 строк или нескольких слов. Так-же можно их наносить на янтры.

Помимо записи желаний на любом языке, способы получения составных мантр можно применить и к уже готовым мантрам. Например, при болезни надо до 1-го часа читать мантрам ОМ ШРИ КАЛИ НАМАХ и он будет разрушать плохую силу и выводить шлаки, а если после сего ты не ощутишь очищения, нужно читать этот мантрам по буквам задом наперёд, т.е. ХАМАН ИЛАК ИРШ МО. При этом ты можешь посинеть, позеленеть, но болезни отступают. Одного часа чтения мантрама наоборот может хватить на много месяцев, а то и лет.

Однако, обычно считается, что чтение наоборот священных имён или писаний вызывает действие обратное заложенному изначально. Этим объясняется, почему христианское АМЭН (у евреев – АМЕНЬ, у «православных» – АМИНЬ, у мусульман – АХМИН; от хемийского А-МЭН, которое происходит от АУМ) сатанисты читают как НЭМА (на русском – НИМА), выражая своё отрицание сией верви и надругательство над ней. Хотя, рабби Ханина полагал, что слово АМЭН является сокращением от «эль мелех нэзман» - «Бог – Царь верный», и тут уж в каком порядке ни расставь слова, а смысл не изменится.

В таком случае, ХАМАН ИЛАК ИРШ МО должно вызывать действие прямо обратное словам ОМ ШРИ КАЛИ НАМАХ. Но этого не происходит в силу одной или нескольких причин:

1. человек не верит в силу слов ОМ ШРИ КАЛИ НАМАХ, но верит в силу этих слов прочитанных наоборот;
2. слова ОМ ШРИ КАЛИ НАМАХ для человека звучат привычно и ничего особенного не значат, тогда как ХАМАН ИЛАК ИРШ МО звучит словно на другом языке и, так как по народным предубеждениям чужеземная магия всегда сильнее, и потому кажется таинственным и мощным;
3. письма некоторых народов читаются не слева направо, как привычно нам, а справа налево, и в древности из-за этого ошибались многие переводчики, т.е. индийский мантрам ОМ ШРИ КАЛИ НАМАХ вполне может быть мантрамом на другом языке, на котором он звучит как ХАМАН ИЛАК ИРШ МО, а на санскрит записан наоборот;
4. при чтении какого-либо мантрама наоборот слова, прочитанные наоборот, оказываются словами другого языка или совпадают с их звучанием, которые имеют как раз благое значение.

4-е объяснение, конечно, маловероятно, а 3-е весьма редко может оказаться правдой, но остальные вполне уместны.

Поэтому иногда советуют вешать мантры написанные наоборот там, где всё прямо противоположно запрашиваемому, например: на перекошенном заборе, под коим пьяный дяденька ходит, вверх ногами висит объявление: «Срочно ищу богатого щедрого красивого мужа!». Тут даже слова не надо писать наоборот, хватает и объявления, висящего вверх ногами. С объявлением можно и иначе: написать возле разных йоговских общин «ЕНМ ОК АЛИС» («Сила – ко мне!»).

Известно, что чтение мантрама задом наперёд увеличивает его силу до такой степени, что отменить его действие равносильно поворачиванию времени вспять. Поэтому настоятельно не советуется выворачивать наизнанку глупые желания.

Когда-то существовал однослоговый язык, выворачивание которого имело огромное действие... Дух – Худ, Руса – Асур... В изначальном языке это было просто, поскольку словом был слог, в виде одного знака, и чтение наоборот всегда имело смысл. В нашем языке чтение наоборот тоже имеет смысл, но смысл, которого мы не знаем. Так что последствия могут быть непредсказуемые. Например: слово, прочитанное наоборот окажется словом на другом языке, которое там имеет отрицательное значение.

6. Стаоты

Поскольку почти все известные мантры имеют благие цели, вредоносные мантры стали выделять в отдельную категорию, и их называли стаотами.

«Стаота» (пехл. «молитва», «славословие») – это персидское слово, означающее мантрам, направленный во зло, посвящённый гневному божеству или-же способствующий общению с нижними мирами и какими-либо иными тёмными силами. Как правило, словом «стаота» это называется только в дазва-яшне и некоторых вервах сатанизма, тогда как в остальных течениях это называется «чёрный мантрам», «мантрам во вред», «низкий мантрам», «чёрное слово» или-же вовсе не выделяется из прочих мантрамов.

Т.к. посредством мантрама может быть достигнуто соединение не только с божественной силой, но и с силой телесной, в индуизме стаоты называют «абхичара-мантрамы» (Абхичара – индийская чёрная магия) и «тамасические мантрамы» (тамас – гуна невежества), и считают греховными.

Согласно гатам Авесты, святые мантрамы используются для сосредоточения силы по законам Заратуштры, а стаоты используются для противодействия Силам Тьмы. Однако, в дазва-яшне стаоты используют иначе: чародей не выплёскивает их силу наружу, а зовёт эту силу внутрь, в себя. Стаоты призывают тёмные силы дазвов и друдж, выходящих из глубин земли, дабы присоединиться ко кругу чародея. Когда эти тесно связанные «источники» закручены и находятся силе, чародей выпускает их из своего Тела Тьмы для немедленного достижения цели.

В дазва яшне считается, что мантрамы всего лишь призывают добрых духов, тогда как при пении стаоты, чародей сам становится вместилищем призываемых сил и со временем сам становится как один из них. В действительности-же мантрамы можно использовать точно так-же.

Пример упражнения со стаотой:

Займёшь стоячее положение, ибо так ты используешь асану и голос для создания быстрее колебаний вокруг тебя.

Овладев дыханием и сосредоточив разум, глубоко вдохнёшь и начнёшь использовать стаоту. Желательно не в переводе, а на языке зенд, т.к., по мнению маздеанских магов, он был магическим языком, следовательно, его можно использовать для сосредоточения и впитывания силового потока, высвобождаемого твоим подсознанием во время упражнения. Да и чем древнее язык, тем он ближе к истине.

Когда тебе удобно и ты направленно используешь стаоту, то захочешь вообразить силу в закрученном движении от копчика до шишковидной железы, ощущая это.

Стаота должна быть пропеваема как мантрам, с сосредоточением на силе, пробуждающейся внутри тела. Слова должны быть словно сама Кундалини, должен быть использован проработанный и чёткий язык для подчинения других своей Воле.

Дыши глубоко в положении стоя. Не отвлекайся. Начнёшь с основания позвоночника, вообразишь двух змеев в закрученном движении, начинающем извиваться, по мере твоего вдыхания и выдыхания, по позвоночнику. По мере произнесения стаоты, давление твоего голоса создаст ощущения света во Тьме, таким образом разжигая проявление Чёрного Пламени Ахримана.

С каждым произнесением стаоты продвигай Кундалини вверх по позвоночнику. По мере её движения, отправляй частицы Тьмы и Пламени от неё в различные части тела, ощущая шок и холодный электрический разряд в себе.

Достигнув межбровья, вновь сосредоточишься на закрученных змеях, используя мантрические пения, дабы позволить стаоте плотно извиться и либо потечь вниз к основанию позвоночника, либо подняться вверх в Ахриманическую Часть Вселенной, как если-бы было совершено внешнее заклинание.

При пении можно использовать стаоту внутри создаваемого или воображаемого круга, представляющего Тело Тьмы и Света. Сие может усилить действие.

Т.к. само понятие «стаота» пришло из персидского языка, то и собственно стаотами в дазва яшне считаются «чёрные» слова из «Авесты» и ей подобных сочинений или-же просто «нехорошие» слова на пехлеви. В частности, предлагается использовать следующие:

- КЕМ-НА АХАРМАН («Что за защитника ты дал мне, о Ахриман!»).
- АХАРМАН И ХВАДАЭ («Ахриман есть Властелин»).
- АХАРМАНИАСНО АХМИ АХАРМАНИАСНО ДРЕГВАНТЭМ ХАМ-РАЭТХВА ДУЖДА («Я являюсь почитателем Ахримана, дитём Лжи, осквернённый адским знанием»).

- АНГРАХЕ МАИНЬЮШ («Ангра Майню»).
- СТАОМИ ШАОТАН АХРЕМАН ПИРОЗГАР ПАК ХАМАЭСТАР («Я восхваляю Шайтана-Ахримана, да одерживай победы, Противник!»).
- БА НАМ И АХАРМАН («Во Имя Ахримана»).
- ХШНАОТХРА АХАРМАН НЕМАСЕ ТЕ АТАРШ АНГРАХЕ МАИНЬЕЮШ АКА МАНАХ ДАЗВА («С уважением к Ахриману. Пристанище тебе, о Огонь Ангра Майню, о Ака Манах, Великий Дазва!»).
- АТАРШ И АЗШМА АДАР И ФРА («Огню Азшмы, Великому Огню»).
- АТАРШ И ПАИРИКА АДАР И ФРА САМА ТАЛУ-ПЕРЕТХАНА («Огню Паирик, Великому Очернённому Огню, дабы наполнить тело Грехом»).

Но на самом деле «чёрные мантрамы», как и «чёрные заклинания», существуют на каждом языке и воздействие они оказывают ни чуть не меньшее, чем слова на языке зенд.

В разного рода сатанизме часто используется стаота открывания Врат Пекла: ЗАЗАС ЗАЗАС НАСАТАНАДА ЗАЗАС. В предзасыпе надо её мысленно произносить внутри головы, затем сосредоточиться на том, что будет видеться и слышится. Бесы воют пугающе, но к ним лично и в их миры можно ходить за силой Земли, а эта сила чрезвычайно укрепляет намерение.

Стаотами считаются в частности мантрамы из боевых искусств, используемые для нападения. Например:

- ЧАНДРАМ БРАМБАЧАНДРА – усиливает силу перед соперником.
- РИАТОМ АТРИА ПОРОНТО ИМИРОН АФТИАХ – поднять руки вверх, вообразить поток – нисходящий и наполняющий тебя, и произнести сие 7 раз, дабы набрать силы для нападения.
- ЭРЕДЖЭСАМ КОРЕВЕШЭС АЙТИШ – для более действенного внедрения в человека используется во время нанесения силового удара.
- ТОФАТ ХУМ ПХАТ – произносится при ударе, усиливает силу разрушительного воздействия.
- АШРАХ ТАРУМ ХА – для удара обесточивающей молнией создать в воображении с открытыми глазами и произнести при направлении удара.
- ИАТ ХА АХ ХУ ВО – разящий свет.
- АР-РРЫВНА – раздирать ведогонную плоть противника.
- ДХУМ ДХУМ ДХУМАВАТИ ТХАХ ТХАХ – если силу этой стаоты направить на чьё-нибудь межбровье, то воля этого человека на время захватывается и не действует, и можно заложить свои установки. Читать надо шёпотом, держа жертву в поле зрения.
- ТММХДУАХКХУАТММХДТРХХИРАМАХТУХХМУАМ – для уничтожения врага.
- ЭТЭРО КАУ ВАН ДОЛГ – временно пробуждает силу Инь.

Если вспомнить нама-мантрамы, то станет ясно, что можно использовать имена тёмных богов и духов – если повторять многократно, то в качестве стаоты, а если сказать единожды, то в качестве чёрной призывной агмы.

7. Числовые мантры

Этот вид мантр разработан мастером цигун Ши Фэнчжи, поэтому цифры в них обычно читаются по-китайски. Все цифры воображаются написанными на бесконечной ленте, и каждая цифра окрашена в определённый цвет.

Сначала прочищают свои нади, 7 раз произнося «Дун, дун, дун» (кит. «Ноль, ноль, ноль») и воображая эти цифры жёлтыми:



Одна черта или несколько черт в такой записи выражают длительность пропевания каждой цифры. Воображать эти чёрточки не нужно.

После того, как пропето «Дун, дун, дун», поют ту числовую мантру, которую хотели. Например, можно спеть «Ба, дзю, у, дун, дун, дун» - мантру долголетия и сохранения здоровья:



Или «Сань, сань, цзю, лю, ба, яо, у» - мантру здоровья и благополучия:



По окончании занятия, кое должно длиться 7 хвиль, нужно укрепить результат и уравновесить своё состояние, для чего 7 раз поют «Яо, яо, яо»:



8. Мантры на разные цели

В этом разделе я хочу дать мантры на разных языках (преимущественно всё-же на санскрите), подобранные в зависимости от их воздействия. В зависимости от воздействия – дабы ты понял, что мантры могут быть для чего угодно. На разных языках – дабы ты понял, что можно работать двояко: либо только с одним потоком, или-же уметь настраиваться на любой поток, дабы получить нужное. Подборка составлена ещё и потому, что сейчас распространены большие подборки заговоров, но нет подборок мантр, а ведь мантры гораздо сильнее.

Мантры обретения силы:

- ЙАОУМАА ШАКТИ ДЭВИМ НАМАХ ДЖАЯМ – пробуждение личной силы.
- ГИЛАЙЯ ХЪРЪС МЪРГА КРИШНА – облегчает дрему, наделяет магической силой.
- АУМ ПАРАМАТМАЙЯ БРАХМА АУМ ТАТ САТ – рождение мощной силы в человеке.
- ОМ АХ ХУМ ГУРУ ПАДМА СИДДХИ ХУМ – произносить мысленно, когда нужно срочно пополнить силу. Это обращение к Падмасамбхаве, он бодхисаттва и всегда помогает.

- ОМ ВАДЖРАПАНИ ХУМ ПАД – мантрам, посвящённый Ваджрапани (Искоренителю злых сил), для обретения духовных и телесных сил.
- АУМ ШРИМ ХРИМ КЛИМ МАХА ЛАКШМАЙЕ НАМАХ АУМ – мантрам «Маха Лакшми», приносящий силу, процветание и равновесие.
- АУМ ХРИМ НАМАХ АУМ – мантрам «Маха Майя», приносящий силу.
- СИХ ТАМТ ТХУ – для набора силы читать от 9 до 36 раз.
- ГАРОТ ХА ВИСТАС КХУ НИОС – для пробуждения сил читать до состояния транса.
- ТАУМ ЛИ АН АХ ЛИ – на восходе солнца соединишься с Небом, Землёй и Солнцем, встанешь босыми ногами на траву, скажешь сии слова и получишь силу.
- ШВАРУН БРА ХАРУН ГРУ САТУР – мантрам силы.
- САКТИВУ ДЕРО ВАДРИУС МО – для закачки силы в мага.
- ТАУ О МА САТИБИ АТ ТА ПА ТЬЮЛУМ [или ТИУЛУМ] МЭНСАЛ – мантрам мгновенного увеличения личного запаса сил, после коего следует тут-же заполнить силой появившееся место.
- ОТЭДЭНГВЭ НВЕОМ – твердить многократно, начитывая на предмет, коий желаешь зарядить мощной энергией.
- АПИБУКС САНДИМЙС ДИМЭТРИКС К'ОНИС САБОНИС ОРТЭК'ИЯ МОТОРИС И КОНИС ИРИАНУС ДО КРАКО ТУМАТОС ИГНЭРУС – для зарядки предмета энергией тьмы.

Мантры здоровья:

- ОМ АХ ХУМ – всегда приносит успокоение.
- ХА РО ХА РА – для успокоения ума и знания по наитию.
- АКСАНФОРИЯ РАМИНХА МИНЭЛЬЕ ОЕ ФОРАМ – для призывания сил на помощь в делах и исцелении.
- ДААЗА МААТОМ – против заикания.
- ШАР ШАА ШАГАМ – для чистки головы повторять много раз до достижения нужного воздействия.
- ЧЮНГ ДО АМА РУНГ НИНГ – для здоровья 10 дней вечером будешь дремать, подсказывая себе: «Я силен. Я здоров», а утром, проснувшись до восхода Солнца, медленно произнесёшь сии слова.
- ОМ БХАЙКАНДЗЕ БХАЙКАНДЗЕ МАХА БХАЙКАНДЗЕ РАТНА САМУ ГАТЭ СВАХА – для быстрого выздоровления и хорошего здоровья.
- ОМ НАМО САЛУ ТОМА ДОКА ТОЛО ТОН ОМ ТОЛО ТОЛО ДИЙЯ СУУХА ХА ХА ХА – кто прочитает 7 раз эту мантру, посвящённую Белому Старцу (Повелителю Неба), тот избавится от болезней.
- ОМ АГХОРЕБХЬЯХ ТХА ГОРЕБХЬЯХ ГХОРА АГХОРТАРЕБХЬЯХ САРВА ШАРВА САРВЕБХЬЯХ НАМАСТЭ РУДРА РУПЕБХЬЯХ – произнесённая даже 1 раз эта мантра разрушит все грехи, приобретённые в течении десятков миллионов рождений.
- НАМА САРВА ТАТХАГАТА ХРИДАЯ АНУГАТЭ ОМ КУРУМ ГИНИ СВАХА – если прочитать эту мантру хотя-бы 1 раз, очищается дурная карма, обрётённая в течении сотен миллионов эонов.

Защитные мантры:

- АУМ САХАСРА НЕТРАЙЯ ВИДМАХЕ ВАДЖРАСТРАЙЯ ДХИМАХИ ТАННО ИНДРАХ ПРАЧОДАЙЯТ – «Индра-Гаятри» для безопасности в спорах.
- ОМ МАДИЙ СИ СУД УМ ЗА ЗА СЭГ СЭГ СУУХА – быть непобедимым.
- АЛАУМ РАУМ ОМ – гасит воинственные настроения и драки, уничтожает злонамеренные частицы в человеке (для второго можно сократить до агмы РАУМ).
- ВАРГУС ТЭМПИУС ШАФОР РА ФОШОТ – повторишь 33 раза для защиты от нападения.
- ОМ А БАЗАР ГУРУ БАДМА СИДИ ХУМ – от вмешательства потусторонних сил.
- ИАТ ХА АХУ ВАИРИО (ЯТА АХУНА ВАРЬЯ) – для защиты мага от тёмных сил.
- АУМ МИСТЭРИОМ РАОМ – защита.
- ФУНДАМЕНТА ДЖЭЗУС ИН МОНТИБУС САНКТИ – для изгнания проявлений зла прочитаешь в голос 3 раза.
- АПАГЭ АМЭ САТАНАС – для изгнания нечисти прочитаешь 3 раза.
- АУМ АЙМ ХРИМ КЛИМ ЧАМУНДАЙЕ ВИЧЧЕЙ НАМАХ АУМ – действует как разрушитель зла.
- АУМ ДУМ ДУРГАЙЕ НАМАХ АУМ - для разрушения зла.
- ОМ ХРИ – убивает злых существ.

Мантры-призывы:

- ОМ МАХАДЭВАЙЯ НАМАХ – обращение к Шиве как ко Всевышнему.
- ДХЙО ЙО НАХ ПРАЧОДАЙЯТ – просьба к богам о даровании способностей.
- АУМ ДЖАЙЯ ДЖАЙЯ ШРИ ШИВАЙЯ СВАХА – помогает обрести нежность, любовь, общение с духами-хранителями. Дрёмствуя и читая её, думаешь о своём самом заветном желании и представляешь, что золотая нить соединяет тебя с небесами. Получишь радость, удачу, божественное знание по наитию и исполнение желания. Произносить можно под приятную гудьбу.
- АУМ ПАМ ТИБЕТ НОН КИТ СОУ или АУМ РАМ ТИБЕТ НОМ КИТ СОУ (второй сильнее) – при чтении сего приходит пожилой иннок и даёт разъяснение относительно духовного пути и ошибок вызывающего.
- РА СКАЛЬФИ ГРА ЦАСТ ДЗА МАХРОН НЪДАХ – вызывает трёх иноков, которые суть запредельные силы, задача коих – поддерживать связь между мирами и помогать нуждающимся в них.
- АЙЕ РАГКХВИАГКХА КХАГАТ – часть Тайного Имени Бога, вызывает силу бесконечной мощи (брахмастру).
- ТСАТХОН ЭНАХОН КСОН – вызов силы времени.
- ОЙ ЯЛЫ ОЙ ЯЛЫ СЫНА СЫНА СЫНА СЫ – мантрам-обращение к Воде. Нужно бить в бубен палкой, плясать и петь её. В солнечную погоду днём, лучше – в полдень или ближе к вечеру, но чтоб Солнце ещё не село.
- ИСИКАНУ ПУМЕНА ИБИСВА ТОКА – общенастрочный мантрам для вызова дождя в солнечную погоду. В слове ИБИСВА слог ИБ звучит почти как УБ.

- КАСЦЭЛÓМОЛЕ ДРАÓ ВИДА СТАХИТА БХУТА – поработение духа грозы, дабы ударил, либо излил.
- ОМ НИТЬЯКЛИННЕ ВИДМАХЕ НИТЬЯМАДАДРАВАЯ ДХИМАХИ ТАННО НИТЬЯ ПРАЧОДАЯТ – сей мантрам зовётся «Шри Нитьяклинне», он предоставляет 19 Шакти, которые обучают тебя, как получить 3 вида сиддх.
- КАСИРУС ВХА ГИДХУ ДАЛА ШЭМАРА – вызывает предков шамана.
- АУМ ШЭВА СУРИЯСЬ НАМАХ – вызывает силу Высших Уровней, которая ощущается как холодная вода горной реки.
- ЗУГВИНДА ГЕКАТАТ ШАКТИАЯ ЗНУФТ ДРА УКАЙКАМ АДИ Д'АХ, а так-же ГХА ЛАЙЯ ИЛУВАТАР АЛАТАР ЭРУ КХАГАТ АЛ ЛА АЛТ АГХ – вызывает Камень Правосудного Творения, на котором начертаны Имена Бога, блудени и необратимые силы. Этот Камень ещё называется АЛАТЫРЬ и помогает увидеть одну из Тайн Бога: рука Бога, протягивающаяся из бесконечности, держит Камень всех Камней, похожий на синий лотос. Этот Камень создаёт множество отражений, на каждом из коих вырастает Хрустальный Череп. Отражение Камня расположено в области шишковидной железы Хрустального Черепа. Сечения Хрустальных Черепов есть во Блудене, на каждом Блудене стоит какой-либо мир.
- АУМ ШРИ ПАРА МАХА ... НАМАХ ДЖАЯМ – вместо многоточия нужно поставить имя того индусского или буддийского божества, на высший уровень которого выведет эта мантра.

Разные мантры:

- НОМУ ХАРИ ДИ ГУ МАРИ ГООРИ ГАНДАРИ ЗАНДАЛИ МАДАМГА ГАЛИ ГАЛИ СУУХА – для осуществления неосуществленных дел.
- НА МА ШЫ ШЫ ШЫ РИ ПУ ША РИ СА ВА ГА ГА ГА ДА РА ПИ СУУХА – для исчезновения всех препятствий прочитаешь 30 раз, когда берёшь вещи умершего.
- ОМ АОМ ХА ТХА РАОМ ОМ – для развязывания кармических узлов прочитать 108 раз.
- РАДОНИС ОЗАОХООИ ШЭВА ШАНАТАР РАУМ ФОР ФОРАМ – помогает желанию человека воплотиться в материальном мире.
- СУБСТАВИНДА ХАРА СТАЙЯ ВИТТА ЗНАЮЩИЙ ПОВЕЛЕВАЮЩИЙ ХАУ ХА АУС ИЕОЕ ХЕ ШАКТИ АЙЯ ГЕКА ТАТИАЯ НЕБО КЛЮЧ ЗЕМЛЯ ЗАМОК – для вхождения в силы, управляющие временем и для управления временем.
- КЕМЕТ АМАРАН СААТХ – дрема на «подземный свет», состояние не-бытия. Настраиваться на закате или на рассвете сидя на земле.
- АУ ВЭ ТААНИИ ЛАУ МЭ РАОРЭ РА – работает на увеличение твоей частоты колебаний.
- ЦАКО ГУМО КОЛЛОДОН ТИГУН ДОНУН ЭРАКОНТУМ – на понижение твоей частоты колебаний.
- ГЕ КА ОМ – для развития прорицательского дара.
- ОМ АХ ХУМ ТУРШИ РАТИ ПАРАМ АКРАИ ХУМ – для лучшей настройки на твоего наставника. Вообразишь его образ, а затем трижды пропоёшь сие. Кем-бы ни был твой наставник – буддист, язычник или чёрный маг, - он услышит тебя.
- ОМ ХА КША ГЕФТАХ ОМ, ОМ ШРИ ДЭЛЛА ОМ, ВЬЯХАРТИ ОМ или ОМ АОМ ИАМ ХА ТХА АОМ ТХИ АЛ ОМ – по 108 раз в день 2-3 месяца для развития ясновидения.
- ЗАРУНУМ ТОРУМ ТОМ – для развития ясновидения, яснослышания и других подобных способностей.
- ОМ МАНАС ГЕФТАХ АУМ или ОМ СОМ САХ ГЕФТАХ СВАХА – для развития дара мыслечения.
- ОМ ГОР ОМ – останавливает поток мыслеобразов, что позволяет более точно настроиться на мысли другого.
- ДЖАЯ ШРИ КРИШНА ШЭШАНГА САНКАРШАНА БАЛАРАМА АНАНДА НАМАХ или АУМ ПАРАМАТМАЯ БРАХМА АУМ ТАТ САТ – для левитации.
- ТОЩ СЦЫНЕ ДАНЕТОЖЭ МРИГА – на миг удержание точки сборки слабнет и тут можно успеть волей сместить её куда хочешь.
- ОМ ШРИ МАХАСИДДХА НАМАХ СВАХА – 10 080 раз в день в течении 3 лет для раскрытия 8 главных сиддх.
- ОМ ШРИ МАНТРАЯ НАМАХА – мантрам изначальному мантраму, создателю мантрамов. Читают, чтобы было легче читать другие мантры.
- СИЭВСНЕБЭС УРИЗ СУНАМИВ – убирает действие любого мантрама.

9. Высвобождение мантры

У каждой мантры есть 6 составляющих:

1. Риши – пророк этой мантры, тот, кто первым услышал её в медитации, и посредством данной мантры обрёл самосознание и передал эту мантру другим. Например, риши гаятри-мантры является Вишвамित्रа.
2. Стихотворный размер – каждая мантра имеет свой стихотворный размер, например: гаятри.
3. Дэвата – божество-покровитель данной мантры. Например, дэвата паньчакшара-мантры – Шива.
4. Биджа – суть мантры, её основной, самый главный слог, заключающий в себе всю силу мантры. Например, биджей ганеша-мантры является слог ГАМ.
5. Шакти – мощь дэваты данной мантры, его энергия.
6. Килаку – колышек или клин, запирающий мантра-чайтанью (сознательную суть мантры), спрятанную в каждой мантре.

По мере повторения мантры, постепенно устраняется килака и начинает высвобождаться чайтанья. Поначалу это ощущается как настройка на поток или прилив бодрости. Затем можно ощутить мантра-шакти, а потом добраться и до дэваты.

Но это слишком долго. Чтобы добраться до шакти и дэваты быстрее, вообрази как мантра записана (если знаешь язык подлинника, то лучше на нём, но можно и русскими буквами) и ощути её объём. Затем ощути, что переломил этот объём как печеньку... Из трещины вырвется биджа в виде светового ядра. Всоси его в себя макушкой, по позвоночнику проведи до анахаты и раствори в ней. Позанимавшись этим упражнением и хорошененько его расчувствовав, запросто сможешь извлекать из любой мантры и шакти и дэвату.

То-же самое можно делать не только с мантрами, но и с заклинаниями и даже с любыми живыми существами... Этим-же способом можно проверять имена духов на чистоту: разломил имя и смотришь, какого качества энергия оттуда вырвалась.

ГЛАВА 10: ВЯКИ

«Векословие» значит славословие Бога, и от этого понятия пошло слово «вяка» (в санскрите есть слово «вак, вачь», означающее «речь», оно-же является именем богини Вак – богини речи и слова). Вяка – это краткая песнь, мантра длиной в несколько строк. Слово «вякать» приобрело негативный смысл лишь во времена христианства.

Вот, например, санскритская вяка для устранения телесных, умственных и астральных недугов:

АУМ ТРАЙЯМБАКАМ ЯДЖААМАХЕ
СУГАНДХИМ ПУШТИ ВАРДХАНАМ
УРВААРУКАМИВА БАНДХАНААН
МРИТЬОР МОКШИЙА МААМРИТААТ

Иногда говорят, что это вяка для бессмертия. Проверить просто: войдеш в дрёму и прочитаешь эту вяку, видя перед собой буквы, которыми она записана (если сложно вообразить, то напишешь её на бумаге и во время дрёмы будешь смотреть на эту надпись). Затем мысленно войдеш в буквы или в то, что за ними. Там ты всё и узнаешь, а в данном случае именно следующее: «Здесь сила Кришны, от других богов очень мало. Но это благой и относительно чистый слепок праны. Эта вяка может дать только бессмертие в тонких телах и только в мире Кришны. Плотному телу жизнь может продлить, но может и наоборот – забрать пораньше».

А вот очень редкая вяка, открывающая аджну и выводящая на Вишну:

ХАРИБОЛ НИТАЙ ГООР
НИТАЙ ГООР ХАРИБОЛ
ГОПАЛА ГОВИНДА РАМА
МАДАНА МОХАНА

Некоторые строки вяк повторяются. Например, вот зороастрийская вяка Огня и Света, приносящая мир, покой, благодать и Божественное просветление:

АШЕМ ВОХУ ВАХИШТЕМ АХМАИ
УШТА АСТИ УСШТА АХМАИ
ХЬЯТ АШАИ ВАХИШТАИ АШЕМ
ХЬЯТ АШАИ ВАХИШТАИ АШЕМ

Сохранилось множество вяк на болгаро-помакском языке. Вот, например, вяка Вышня:

Боже ми боже!
Боже – Арине,
Арине – Саипе,
Саипе – Ажене,
Ажене ми Дине,
Ми Дине у Вышне,
Вышнее – Талине,
Сан ми адине!

Перевод примерно таков: «Боже мой Боже! Боже – пречистый, пречистый – пресветлый; пресветлый – премудрый, премудрый – мой Боже, Боже мой – Вышень, Вышень – заоблачный, непостижимый!».

А вот вяка Коляды:

Коляда ми Коляда!
Коляда – Асухна,
Асухна ми девна,
ми девна – узара,
узара и ртава!

«Асухна» значит «бессмертный», «узара» - может быть, «озарённый», «светозарный», «ртава» - «многосильный» («ратующий»), «справедливый» или «истинный» (в Авесте и Ведах «Рта» или «Ар-Ти» есть порядок, истина, справедливость).

Когда вяки записываются строчными буквами, значит: их надо петь, а когда они пишутся заглавными, значит: петь и слегка прогуживать.

ГЛАВА 11: ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинание это текст с элементами прославлений, формул и различных слов власти, несущий в себе силу. Часто основная часть заклипания пишется на родном для произносящего языке, а формулы и слова власти вставляются на других языках, но это не является правилом.

1. Разновидности

Индусы различают 10 видов заклинаний:

- шанти-карма – избавляющие от болезней, психологических расстройств, страхов, иллюзий, бытовых проблем и затруднений, связанных с окружающей средой;
- истамбхан-карма – лишаящие подвижности какое-либо существо или предмет;
- мохан-карма, саммохан – для привлечения, приворота мужчины, женщины или животного;
- учхатан-карма – для нарушения умственного равновесия какого-либо живого существа (эти заклинания усиливают сомнения, неуверенность, страхи и заблуждения, а подвергнутый их влиянию человек начинает вести себя как одержимый);
- вашикарн-карма – для порабощения: жертва лишается воли и способности к различению и становится похожим на куклу;
- акашаркан-карма – чтобы пришёл человек, живущий вдалеке;
- джрамбхан-карма – для изменения стиля поведения, т.е. жертва начинает вести себя так, как хочется магу;
- видвешан-карма – чтобы посорить двух людей: эти заклинания вызывают у обоих людей гнев, ненависть, ревность и жестокость по отношению друг к другу, но по отношению к другим людям их поведение остается прежним и изменяется только при столкновении с тем, кого выбрал маг, что приводит ко взаимной враждебности;
- маран-карма – приводят ко мгновенной смерти человека без каких-либо признаков нарушения здоровья;
- пушти-карма – для увеличения собственного или чужого благосостояния, получения известности, славы, расположения окружающих.

Но мы будем отталкиваться от русской классификации.

По своей сути заклинания делятся на 2 вида:

- заклятие – подчинение кого-либо или чего-либо своей воле;
- заклинание – подчинение кого-либо воле вышестоящего существа ради исполнения своих потребностей.

Заклятия обычно бывают длиной в 2-4 строки, а заклинания могут быть сколь угодно длинными.

По своей направленности заклинания делятся на:

- зов, воззвание, взывание – повеление духу, дабы он откликнулся на зов, обратил на тебя внимание;
- призыв – обращение к какому-либо существу за знаниями и силой, и общение с оной на духовном плане;
- вызов, вызывание – повеление духу явиться в видимом облике наяву;
- закличка – призывание или вызывание не духов, а явлений и событий (особенность заклички и её главное отличие от призыва состоит в том, что призыв чётко направлен в определённую сторону, а закличка призывает как-бы сразу отовсюду, отовсюду стягивая зазываемого в одну точку, для чего используются такие слова как ЭГЕГЕЙ, ООО и т.п.);
- жертвенная – любой призывный текст, к которому добавляется жертва с просьбой принять её (в конце обычно ставится арийское слово «Эгх'Яггхн!» - «Пожри!»);
- изгнание – повеление духу, дабы он ушёл или изгнал другого духа;
- порча – направление на кого-либо негативной силы (будь то сила духов или личная сила мага) с целью причинения временного вреда;
- проклятие – почти неотменяемая порча;
- заговор – длинное заклинание, за счёт коего чародей входит в транс и пробуждает к действию свои или-же внешние силы;
- наговор – заговор или заклятие, читаемое на какую-либо личную вещь врага или вещь, которую он затем увидит или получит или коснётся её;
- присушка – временный приворот или слабый приворот, «пробный»;
- отсушка – убирание эффекта присушки;
- приворот, любжа – заклятие, заговор или наговор с целью приворожить одного человека к другому;
- отворот – противоположность привороту;
- рассорка – чтобы люди бранились; может использоваться как отворот, так и отдельно.

Хотя даже такое объёмное разграничение не может описать всех разновидностей заклинаний.

Бойцы Муай Тай (тайского бокса) перед началом боя читают следующее заклинание, чтобы войти в необходимое для боя состояние:

НА ян бот сонгкрам	КЛА в месте, где идёт война
МА тид там сатру	НЯ следую за врагом
БУД тор су пай рин	ЮСЬ сражаюсь с врагом
ДХА прав сын пол край	БУД собрав все силы
ИЯ чок чай чана	ДЕ для славной победы

Здесь в заклинание вплетена мантра – из выделенных слогов получается «Нама Буддхая», что придаёт благословения каждой строке заклинания. Но обычно в заклинаниях подобный шик встречается редко.

Заклинаний известно очень много, нет нужды приводить здесь примеры. Но всё-же покажу несколько редких.

Заклятие врага:

Тусе Буне у Ара,
Думияда у хае,
Сетумь хае Дуна,
Ухута жимь Жинева.

Заклятие-напутствие пред восхождением в Верхние Миры к Предкам:

Юдю ми Друдю,
Хаде ти веке хаде,
Хаде ти на небе,
На небе при Бога.
Апень ти удле,
Кусум ти жине,
Аре на Яра.

Заговор «Дивии силы призвати»:

Сольнце красно,
освети.
Мати Сыра Земля,
прими.
Государьяня Вода,
сохрани.
Велие шуре а диви слыши ны, зри ны,
иже во свенте вите имене бог ове славе, гоу.
Гой еси диде,
со сварги ны виде,
гой еси дию
паче света сью,
гой еси славе,
славне силе праве!

Заговор «Прибытие Волхва»:

Пробудись, древний волхв,
в жилах во плоти моей!
Открой во мне, волхв,
те двери мои!

И принеси, древний волхв,
ветер во двери открытые.

«Прибытие Волхва» произносится в закрытом помещении, когда никто не мешает. Произносить надо по 15 раз в день, пока не почувствуешь, что действовало. Прибытие – это открытие сущности и силы волхва в себе, оно может дать силу волхва и открывает великую мудрость магу. Оно полностью делает из обычного человека – мудрого человека.

Особо хочу выделить редчайшую разновидность проклятий, именуемую «загиб», потому что никто о ней не упоминает.

Загиб заключается в том, что просто перечисляются изысканные бранные слова (не обязательно сплошной мат, но и не без этого; допускается даже бессмысленная ругань). Отсюда пошло выражение: «Ну, ты загнул!».

Половая сила суть самая необузданная и «бешеная», потому именно её и вызывали таким способом и направляли на определённого человека с какой-либо целью. Мат можно использовать как изгнание, ибо тёмные силы не любят ругательств, можно матом прогнать болезнь или вывести человека из спячки. Часто заговоры, где много мата, используют, дабы лишить кого «мужской удали». Колдун сосредотачивался на копчиковой чакре (где спит Змеистая Сила) и, держа в уме образ проклиняемого или же стоя возле больного, вдохновенно и громко его материл. Сила тут ещё и в том, чтобы не придумывать ругательства заранее, а сочинять на ходу.

Позднее загиб стал народной забавой: встречались два человека на «Поле Брани» и бранились. Потом это запретили и загиб совсем забылся. В знаменитом «Письме турецкого султана к казакам» ответ казаков написан именно загибом. Петру Первому, который, как известно, любил крепкое слово, приписывается сочинение «Большого петровского загиба» и «Малого петровского загиба», каждый из коих известен в 4-х и более версиях.

О том, что осталось от загиба можно судить по заговорам, в которых под конец вставляется какое-нибудь грубое слово, например: «Кто заговор сей перебьёт – тому фига» и т.п.

Загибы делятся на Большие и Малые и всегда записываются не как стихи, а как проза. Малые загибы являются длинными матерными заклятиями, а Большие загибы это как заклинания.

Для примера вот Большой проклиняющий загиб:

Ой-же ты гой еси _____, сука-ж ты окоянная, змеюка-то подкоподная, залупоголовая блядощерица, трипездоклятый мудопроеб, триговногнойная трипиздопроманда, распроеб твою в крестнице через коромысло в копейку мать!

Что за блядская пиздопроебина, охуевающая своей пидорестической заебучесью невьёбенной степени охуения? А это _____, просволотопрохуевое задрочепрогнидище, залупский простервопрохерун, говнозалупский блядок, пердодрочённое многопиздище, дроцепропердоватая манда, вьебучий трипиздодрочун, трисраное говно, сраногнойная сволота, высраная сволотосука, прогнидская гнида, гандонохеровая мандогнидища, пердомудоватый задрочепидер, вытердоговённый хуй, многоебоватая срака, многоебошлюхская многопиздопропадла, блядопростервозная дроческотина!

Да ебись оно всё сраным проёбом, пиздобратия мандопроушечная, уёбище залупоглазое, дроцепиздище хуеоголовое, пробиздоблядская мандопроушина, гнидопаскудная хуемандовина, ах ты блядь семитаборная, чтоб тебя всем столыпином харили, охуевшее блядепиздопроебище, чтоб ты хуем поперхнулся, долбоебическая пиздорвань, хуй тебе в глотку через анальный проход, распизди тебя тройным перебором через вторичный переёб, пиздоблятское хуепиздрическое мудовафлёёбище сосущее километры трипперных членов!

Ай же ты, _____, ёбаный в рыло, токмо в жопу, в Бога душу мать, блядьми высцанный, засранный хуедав моржовый, пиздюк блошиный, залуполпз пальцем деланный, пиздобебательный недоёбок, хуег схуёженный, дерзющий пиздиной зяпы, жопосёр перепиздюханый, елдище пиздостремливое, пиздострадатель, ёбанных требух с хуем во лбу, подхвостие дьяволие, хуидло в бабьем сарафане, отшмаренная вошь, слона заморского ебливая залупа, хушло глыбьебливое, пиздомахалово хуевотараканево, хуяга недомерок отсандаленный, ставленный раком пиздосос, прибитый равной титькою, пиздогундливый ерыга подчеревочный, клёпанный синюшным хуероломом ебацира пиздокваши брюхатой, пиздопроситель сучий, пиздобузина защемлённая, хуезагнутое апостольское, в жопе зачатый, гренадёрским куском правленный, пиздодрачильник на хер вздетый, ебунице мудистое, мондавошь Папы Римского, гнобилище разёбанное до печёнок, кила мудаханная, ялдак хуёвищный, бритой пиздобырищи воздыхатель, мудорваный шершавый засондряченный, пиздовыло хуяльское, пиздокопатель Илионский, бурмистров хуеогольбель, пиздоямина воперёк драноебливая, блудовместилище раскоряченное, вертохуй пиздомаздливый, пиздотолковища канцлер, пизды замшелой вертоплас, на рог с яйцами взоткнутый, пиздырь бурдастая, пиздоглазая коростоебина, пиздочёт хуездоватый, хуеворот пиздотыренный, пиздосербало хуетертое, пиздохочь хуебыдловый, хуебур пиздуянистый, пиздосов пиздопролазный, пиздоверзлище кукуйское, аспид пиздоаллюренный, пиздюшки попечитель, стервина пиздомомина, медведём корбанная, хуеверзоха ингерманландская пиздобесины, пиздобырявина, пиздожал бардашный, пиздообрез бусурманский, блудодейский пиздокачь, хуеблядский шиш, перепиздюченный голштинский пиздодержец, геенский пиздозолотарь, пиздоногая блядвина еби тебя конем до селезёнок и так, и раз эдак, и хуём, и дубьём до глотки, и сапогом, и под иконой, и в сральне, и чертями, и ангелами!

Большой загиб на отнятии мужской силы:

Ох ты, блядь, _____, мать твою поперёк жопы ети, грушу тебе в пизду, гвоздь в подпиздок, ведьму в жопу, головню в рот, дьявола в запиздие, гноя на муда, адмиралтейская пизда, гангрена подзалупная, мыш ебливая, автомат пиздий, дорожная подъебалка, дёрном пизда покрытая, дёгтю влитая, хуерык одноногий, пиздотень безногая, хавронья недоёба, пипишка переёба, глиста пиздодырная, говядина пиздячья, горшки проёб, гусоёб, хуев гужеёб, воронье гнездо во лбу, полк в пизде, садник на кусте, блядища голопиздая, дароёб, пизде обед, губа тухлая от пизды, голомудый золотарь, безмудый ёбарь, в пизду помои лил, пизда горбатая, жопа блохатая, дуροёб клоповый, мудоёб тараканий, мудозвон из пиздией лужи, ебал гужи, пиздий пай слыхал, пизды не видал, на муде твои насать, недоёба, твою мать, голой жопой забор ебал, в пизду глядел, хуя не углядел, шанглот на мудах, хуерык на хуях, пизда твоя аптекарская, хуй твой блошиный, подъебайка армянский, пиздой гавкал, чавкал, да аукал, жопой бякал, да мяукал, бздеп, пердел, а хуй не встал, говноёбский мудодей, не нюхал пизды блядей, подъебалка дёрном крыта, говно хлебал из корыта, хуёвина на заячьем меху, пиздой хлебал уху, верёвкой хуй качал, а ебать не начал, пиздью вывеску держи, хуем по пизде тужи, на пизду тебе облава, орден за пиздобебю, пряника за мудоебю, глухой хуй, в гусиный дуй, в кобыльи свистни, в свинячью дрисни, горшок на хуй надевай и к маме в пизду полезай, гуцу из пизды черпай, мудями позванивай, на секель крестись, дави малину хуем, кропи пиздину буюм, маж по пизде мудой, еси мудозвон святой, горох катая губами, по пизде стучи мудами, хуй мохнатый, монастырский подъебала, дьяволом ебатель, мать твою в сердце ети тухлой губой от пизды, а силу ебонскую всю мне ты сам отдал, молодец!

Малый загиб на различные цели, в том числе и на исцеление:

Мать твою ети раз по девяти, бабку в спину, деда в плешь, а тебе, блядину сыну, сунуть жеребчий в спину и потихоньку вынимать, чтоб мог ты понимать, как ебут твою мать!

Малый загиб на возвращение мужской силы:

Статуина-равушка _____, хуев распроебанец, зело разёбаный до требухи пиздодыри, вселенской хуеглот, яко вздрочённый фараонов уд, премудохуеблядская пиздопроебина, архиереева залупа, оной плешь, Иерихонская пиздищи елдачина, зарубка Алексашковой

наизнательнейшая мотни, блудобливыи афедрон, ёбаный Приаповой дубиной стоеросовой, Вавилонския блядищи выблядок, ёж косматый против шерсти волосатый, мудило вельми отхуяренный, пиздобательной пиздины пиздорванец особливо охуельи, кляп въздыбленный, ебливище пиздоторчащего хуищи аллилуя.

Обычно загиб держится на личной силе читающего, ибо он разгоняет себя до ярости и при том чуть-ли не смеётся при каждом слове, тем самым высвобождая многие силы. Имена бесов или богохульства вставляются в текст для большего раскрепощения как себя, так и больного (если проводится исцеление).

Если в заклинании (будь то загиб или ещё что) не приведены божественные имена, то не всегда понятно на чьих силах оно работает. В таком случае плоскостью внимания пройдёшься по объёму слов во всю длину и ширину заклинания, затем сожмёшь общее сияние слов до малых размеров, и войдёшь в это сияние.

2. Составные части

Каждый вид заклинаний имеет свои особенности. Но если взглянуть на заклинания в целом, то можно вывести стандарт написания длинного заклинания с элементами заговора:

1. вход – используя кодовые фразы, маг входит в транс или в тот поток, с которым будет работать. Например, в русских чёрных заговорах есть такие кодовые фразы: «Пред могилой стою, чёрное дело творю», «Выйду дверями, воротами, в глубокий овраг, в овраге том огонь горит, чёрным дымом коптит». Данный пункт можно исключить, просто проведя предварительную настройку;
2. обращение – маг обращается к тем или тому, кто должен выполнить желание, на которое направлено заклинание, или чьи силы используются для заклинания. Например: «Ветер, Ветер, ты могуч, ты гоняешь стаи туч» или «Ты, Огонь, встрепенись, исполнить мою волю торопись». Если обращаешься к божеству, то начать лучше так: «О, (прилагательное) (имя)!»; «ИА (имя) или «ИО (имя)». Слово «Иа» на арийском значит «приди», «Ио» - греческий вариант этого слова.
3. изложение цели – маг указывает то, что должно случиться по прочтении заклинания;
4. подтверждение – повеление исполнить приказ Именами (именем того-то), Силами (тем-то и тем-то, например: Блеском Грозы или Безмолвием Камня), словами силы, формулами или кодами. Если используется личная сила или только поток без призывания определённого существа, для подтверждения можно использовать эпитеты этого потока или слова, придающие уверенности, например:

*Эти слова мои – в парце, на замке,
ключ его – укрыт в Вечном Огне!
На годы, на века, навсегда!
Слова мои – крепки, несокрушимы, неизменны,
как огонь сильны и неукротимы!*

Эта часть нужна для того, чтобы запущенная программа не прекратила действовать после окончания чтения, а продолжила своё действие и делала его долго, до победного конца.

5. закрепление – одно или несколько слов, связывающих с задействованным потоком и имеющих подтверждающее значение. Например: в Магии Хаоса это слово «Вонзог» (мац. «истинно»), в Культе Альяха – «Алаан» (арийск. «отсутствие части», т.е. отсылание желания на исполнение), в западной каббале это слово «Амэн» (греч. «исполнитель»), в славянской магии это 3 слова: «Ключ, Замок, Язык». Если не знаешь, какое слово избрать закрепляющим, достаточно просто сказать «Да будет так!». Если закрепляющее слово только одно, иногда оно повторяется 3 раза.

Для примера сочини заклинание, вызывающее к онирам, и распишу где у него какие части.

<i>Во храме Гипноса стою, руки к темноте въздымаю!</i>	1. вход
<i>Ио, Ио, ониры!</i> <i>Ио, чудесные птицы снов!</i>	2. обращение
<i>Полетите к Творцу Сновидений!</i> <i>Скажите, что я желаю быть его другом!</i> <i>Верно передайте это послание!</i>	3. изложение цели
<i>За вашим полётом надзирает Ицелус!</i> <i>Действо сие блюдёт Фобетор!</i>	4. подтверждение
<i>Сэла!</i>	5. закрепление

(Кстати, это заклинание вполне рабочее. Советую написать его тёмно-синим фломастером на листке бумаги, затем торжественно зачитать, после чего сжечь листок на пламени свечи и развеять пепел по ветру. Ответ, как правило, в полной мере проявляется через пару дней, хотя всякие необычности могут начать случаться и раньше.)

Существует ещё и краткая форма, но она доступна только Мастерам и, по сути, она отменяет необходимость написания заклинания как такового:

1. Жест Открытия того пространства, где живёт или кому подчиняется вызываемый;
2. формула или код вызова;
3. мысленное общение с вызванным;
4. Жест Закрытия пространства.

В древнейшие времена все слова произносились одновременно с исполнением жестов руками. Как пережиток сего, в магии сохранились следующие приёмы:

- мудры – руки не двигаются, пальцы принимают определённые положения;
- пальцекручения – мудры, оказывающие воздействие на внешние силы;
- кудон – мудры, оказывающие воздействие на того, кто их применяет;
- руху – жесты руками;
- асаны – неподвижные позы, принимаемые всем телом;
- пассы – жесты не только руками, но и ногами, так-же движения всем телом;
- схлольхи – мудры, руху, асаны или пассы, исполняемые вместе с мантрой или заклинанием.

Поэтому, когда в заклинании проговаривается особо важная часть или слово, одновременно с этим иногда сотворяют подходящий жест. Пассы воспроизводят очертание определённой сигилы, асаны замыкают потоки в теле, руху перемещают энергию внутри кокона. Ключ к пониманию мудр содержится в следующих соотношениях:

Пальцы	Планеты (хиромантия)	Чакры (йога)	Стихии (шаманизм)	Звери (аюрведа)
большой		сахасрара	Пространство	леопард
указательный	Юпитер	аджна	Воздух	тигр
средний	Сатурн	вишуддха	Огонь	дракон
безымянный	Аполлон	анахата и манипура	Вода	змея
мизинец	Меркурий	свадхистана и муладхара	Земля	аист

Иногда бывает, что движения просто запитаны на определённый эгрэгор и их смысл может быть разгадан только в соответствии с энергиями данного эгрэгора. Такие движения называют ложными, ибо они не основаны на естественном ходе вещей, что, однако, ничуть не отменяет их действенности.

3. Создание

Если тебе требуется сочинить заклинание, сядешь, напротив себя зажжёшь толстую белую свечу и войдёшь в неглубокую дрему. Затем вслух скажешь: «Я хочу создать заклинание для (такой-то цели). Хочет-ли кто-нибудь дать силу моему заклинанию?». И будешь ждать. Кто-нибудь обязательно откликнется. Скорее всего, это будут несколько духов, потому жди отклика подольше. Потом сочини заклинание и попроси пришедших духов дать ему силу. Поблаговари их. В самом заклинании упоминать имена заправавших его духов не обязательно. Если-же ты желаешь запитать заклинание от какого-либо заранее намеченного духа, тогда следует его призвать и попросить зарядить заклинание.

Можно зарядить не всё заклинание в целом, а сначала сочинить его самостоятельно, и потом запитать в нём каждое слово отдельно. Допустим, там есть слово «смерть» и слово «огонь» - значит: для запитки слова «смерть» можно призвать Кали, а для «огонь» - Агни.

Можно и просто сочинить заклинание без просьб о его запитке, но оно всё равно должно нести в себе силу. Для этого придётся вставить в него божественные имена и слова силы, руководствуясь соответствиями и своим соображением.

При сочинении заклинания советуется тщательно выбирать слова, руководствуясь 3-мя правилами:

1. мягкие и певучие слова – для посылаания благодати другим людям;
2. средние по мягкости и певучести – благодать на себя;
3. отсутствие твёрдых и шипящих букв, а так-же жёсткие слова с твёрдыми и шипящими буквами – плохое на других.

Использование созвучий часто делает заклинание похожим на смешной стишок и лишь в редких случаях может значительно усилить воздействие. С созвучиями надо уметь работать, поэтому поначалу лучше обходиться без них. А вот ритмику и прочие элементы стихотворной речи использовать можно всегда.

4. Чтение

В формулах и агмах от слов зависит гораздо больше, чем от способа их произнесения, но в заклинаниях произношение играет не последнюю роль. Одно и то-же слово можно произнести с самым разным смыслом и влиянием.

В т.н. деревенской магии известны «шепотки» – любой вид заклинаний, читаемый шёпотом в спину жертве. Обычно шепотки коротки и имеют созвучия.

В Смертном Чаровании различают 3 вида произнесения заклинаний:

- Голос Змеи – горло сдавлено до такой степени, что слова выходят с шипением и свистом, шипящие растягиваются;
- Голос Камня – произносится животом, на выдохе с рыком;
- Хвала – чистым голосом, напевно, с прерыванием на высоких тонах;

Голосом Змеи, к примеру, произносится заклинание «Погружение во Тьму»:

Тс суозш шанта аэхтус...

Тс суозш шанта аэхтус...

Тс суозш шанта аэхтус...

Бантарэшта.

Здесь «а» - шипящее, больше похожее на выдох «хха». «Тс» - долгий межзубный шипящий звук. На последнее слово тело должно отозваться лёгким хрустальным звоном в мозгу чародея.

Используется для изгнания души из тела. Любой, кто случайно услышит эти слова из уст Мага Смерти, рискует сойти с ума или умереть.

Ассирийские чернокнижники сохранили знание о двух видах голоса, использовавшегося арийскими Заклинателями:

- Нлехг – выговаривать громко и чётко;
- Ташат – кричать.

О разновидностях магического крика написал знаменитый самурай Миямото Мусаси, за всю свою жизнь не потерпевший ни одного поражения в бою:

3 крика различаются так: до, во время и после. Кричи в соответствии с обстоятельствами. Голос – живое существо, он показывает силу. Мы кричим при пожарах, против ветра и волн и т.д.

В крупном сражении в начале боя мы кричим громко, как только можем. Во время схватки голос низок, – мы кричим, нападая. После схватки мы кричим в знак победы. Вот 3 крика.

В поединке мы притворяемся, что сейчас нанесём удар, и кричим: «Эй!», чем выводим врага из равновесия, затем в миг крика мы нападаем. Мы кричим после того, как зарубили врага, – это чтобы объявить о победе. Мы не кричим непрерывно, размахивая мечом. Мы кричим во время схватки, чтобы войти в ритм. Исследуй это глубоко.

Есть ещё явление, описываемое вот таким выражением: «говорить (или кричать) не голосом, но силой». Используя это, можно так произнести слово, что оно будет услышано за несколько километров.

Кроме того, есть особые действия, творимые через голос, которые напрямую не зависят от содержания заклинания, а больше зависят от способа подачи голоса. Например:

- Голос Бога – ощутить свою голову, затем ощутить что поднимаешь её на уровень над головой (выше макушки). Удерживая это ощущение, произнести несколько слов. Твои слова будут доставлять людям ощущение истины и блаженства. Твой голос приобретёт неземные нотки.
- Голос Оратора – мысленно поместить свою голову в грудную клетку и вслух сказать несколько слов, словно-бы произнося их именно оттуда. Так тебя будут слышать и с удовольствием слушать, обращая внимание на всё, что ты говоришь. Твой голос приобретёт душевные нотки.
- Голос Мага – мысленно переместишь голову в область низа живота и из этой области ясно и чётко изложишь свою мысль. Окружающие воспримут твои слова как приказ действовать. В голосе будет уверенность.
- Голос Зверя – вниз по позвоночнику мысленно спустишь голову в область под стопами. Произнося слова из этой области, ты общаешься не с людьми, а с силами Земли...

Йогины известны своими удивительными голосами, которые всегда сильны, чисты, звучны и обладают замечательной способностью быть слышимы на огромных расстояниях. Это потому, что они выполняют особую пранаяму, которая делает их голоса мягкими, глубокими, и позволяет звуку голоса достигать огромных расстояний, не делаясь при этом грубыми или жёсткими. Упражнение, описываемое ниже, с течением времени даст голосу человека эти свойства, или, говоря короче, даст ему голос йогов. Данная пранаяма выполняется так:

Сделаешь полный йоговский вдох (треть вдоха делается животом, треть средней частью туловища и треть грудью) очень медленно, но сильно, через ноздри, стараясь вдыхать как можно дольше.

Задержишь дыхание на несколько мгновений.

Выдохнешь воздух очень сильно одним дыханием через широко открытый рот.

Снова сделаешь полный йоговский вдох и удержишь дыхание на несколько мгновений.

Сожмёшь губы, словно для свистка, не раздувая щёк. Затем, со значительной силой выдохнешь немного воздуха. Потом остановишься на миг, удерживая выдыхаемый воздух, и после выдохнешь с силой ещё немного – и т. д., пока не будет выдохнут весь воздух. Важно, чтобы воздух выдыхался с силой.

Тэмбр, качество и сила голоса зависят не только от производящих звуки органов в горле, но, в значительной степени, от мускулов лица. Некоторые люди с большой вместимостью грудной клетки производят только очень слабые звуки, тогда как другие, обладающие сравнительно небольшой грудью, выдают звуки удивительной силы и чистоты. Чтобы это понять, встанешь перед зеркалом и сложишь рот для свиста, и посвистишь. Заметь форму своего рта и общее выражение лица. Затем, попробуешь петь или говорить, как делаешь это естественным образом, и заметишь разницу. Потом опять несколько секунд посвистишь и затем, не меняя положения рта или лица, пропоешь несколько нот – тогда заметишь, какие вибрирующие звуки и сильный тон у тебя получился.

Это всё крайне важно для постановки колдовского голоса. Хотя, при хорошей настройке бывает, что голос при чтении сам меняется нужным образом. Большинство-же заклинаний читают просто: одновременно устно и мысленно – без учёта голоса, но уверенно. Заклинания, которые читают только мысленно, называются «танака».

Чтобы понять о воздействии голосом ещё больше, поговоришь вслух с растениями – они любят звук человеческого голоса, а в другой раз поговоришь вслух с деревьями – тогда ощутишь свой голос как отдельное существо, кое вылетает из рта.

ГЛАВА 12: КЛЯТВЫ

Клятва – обещание, даваемое пред лицом тех, кто будет следить за его исполнением (будь то люди или духи). Обычно даётся при заключении магических договоров, при получении покровительства, при вступлении в общину.

Так клятва понимается в ритуальной магии, но можно рассмотреть её и с точки зрения не-делания.

У кельтов существовали весьма занятные клятвы – гейсы и альгейсы. Гейс – это запрет, например: «Не ешь жёлтых яблок», альгейс – предписание, например: «Ешь жёлтое яблоко каждый седьмой день». Более всего они были известны в Ирландии. Гейсы накладывались на человека чаще, чем альгейсы. Человек мог сам прописать их себе, либо получить от друида.

Гейсы назначались в качестве противовеса при вручении определённых даров, как способ не гневить высшие силы излишним благополучием, или-же, в случае прегрешения, как вид наказания (опять-же, для восстановления равновесия, как способ уравновесить силу наказания от потусторонних сил). Даром, среди прочего, считалось дарование человеку имени, изменение его положения в обществе (женитьба, вступление на царство), и другое. Гейсы вручались безо всякого порядка, могли противоречить один другому и ряду общепринятых в обществе правил, могли являться причиной ссоры - когда гейс одного человека противоречил гейсу другого человека.

Наличие у человека гейса или альгейса не являлось обязательным, могли спросить: «Не желаешь-ли по такому случаю принять на себя гейс?». Так и русские в древности при каком-либо значительном событии говаривали: «А не дать-ли нам клятву по такому случаю?».

Гейс или альгейс мог быть снят с человека, если только в нём заложено условие, при котором он снимается (например: «Не заходи в реку, пока не украдёшь трёх красноухих коров») или если оговорено время действия гейса (например: «Не пей хмельного ровно два дня»). Ни один друид или иной маг не был вправе снять гейс.

Все обязаны уважать твои гейсы. Слова: «Не могу я этого сделать, ибо гейс на мне» оправдывают отказ от чего угодно. Но отсылка к несуществующим гейсам равносильна нарушению существующего и влечёт за собой смерть лжесвидетеля.

Нарушение гейса зависит от действий только того, на кого он нарушен.

Нарушивший гейс непременно умрёт и скорее всего на праздник Савэн (ныне неправильно читается как «Самхейн» и «Самайн»). Нарушение гейса королём приводило к бесчестию всей управляемой им земли, к её бесплодию, завоеванию врагами. Но ты можешь погибнуть и при

соблюдении гейса; например: известен случай, когда человек должен был спастись от погони путём движения вверх по течению реки, но не сделал этого, т.к. на нём был гейс «не мутить воду», и потому погиб.

Иешуа призывал, чтобы люди не клялись. В этом есть смысл, ибо зачем себя отягощать? Например, что делать если не исполнил клятвы? Кончать жизнь самоубийством? А многие так и делали...

Но у всех народов древности клятвы были в ходу и ни одна страна тому не исключение. От чего-же у всех такое желание клясться?

Человек говорит: «Я клянусь убить в этой битве ровно 100 врагов! Ни одним больше, ни одним меньше! Таково моё слово, так я решил! И да будет тако!». Казалось-бы, зачем это нужно? Скольких врагов сможешь, столько и прибей! НО! Так поступает всякий, т.е. это не развивает НАМЕРЕНИЯ! Вот в чём смысл! Принесение клятвы развивает волю, а её исполнение развивает намерение! В данном случае ратник будет во время боя считать убитых им врагов, и сила его возрастёт неимоверно, дабы убить их именно сотню. И ловкость его возрастёт, чтобы когда 100 врагов убиты, не убить больше ни одного, и, тем не менее, самому остаться в живых.

Ещё пример: «с сегодняшнего дня я открываю свою собственную кузню и потому с сей поры и до следующей пятницы я не буду поднимать взгляд на южную сторону неба, не буду ковыряться в носу мизинцем левой руки, буду носить в волосах утиное перо, буду каждый вечер два раза плевать через забор». Казалось-бы, что за бред? И чего ради человек клянётся исполнять бессмысленные предписания? Да и срок их исполнения определяет от балды... Можно было-бы назвать это игрой или признать ирландское народное толкование (гейс принимается при каком-либо радостном событии, дабы хорошее не перевесило плохое и в мире не нарушилось-бы равновесие) – только если-бы мы с тобой не знали что такое не-делание и зачем оно нужно.

В сегодняшних условиях можно использовать клятву в качестве не-делания, коим она по сути и является. Принесение клятв осуждали именно из-за того, что люди говорили: «А ежели клятвы я не исполню, то...» и далее желали себе какую-нибудь бяку. А этого не надо. Раз-уж мы поняли суть и знаем, что клятва это не-делание, то почему-бы не сказать:

Клянусь ровно через 3 с половиной хвили пойти на кухню и пообедать!

Слово моё крепко! Намерения моего никто не перебьёт!

Все боги покровительствуют мне в этом деле!

Да будет-же тако! ОЙЛЕ!

И беру всех богов во свидетели,

что ежели клятвы сией не исполню я,

то пусть будет мне наказанием

выпить чаю не с двумя конфетами, а с одной!

Истинно так! Да сбудется!!!

И главное: лицо посуровее.

Но можно извлечь пользу и из народного понимая гейсов.

Если мы считаем: «Чтобы что-то получить, надо что-то отдать», то кельты мыслили: «Когда что-то получил, надо что-то отдать. Ведь оно всё равно будет забрано силами равновесия. Но мы не знаем, что именно будет забрано, поэтому мы гейсом сами определяем, что отдать. Важно само действие – мы отдаём. А что именно мы отдаём – чью-то жизнь или исполнение гейса – не важно.

Среди колдунов бытует мнение, что когда сотворил что-то злое, то обязательно надо потом сотворить что-то доброе, а когда сотворил доброе, то потом сотворить злое, дабы не нарушалось равновесие. Ведь если оно нарушено, то колдун ощутит меру этого нарушения на себе – получит откат. Чтобы не получить откат, колдун уравнивает одно своё деяние другим деянием или жертвой.

Скандинавы считали, что любое СВЕРШЕНИЕ должно быть ПОДКРЕПЛЕНО обрядом, только тогда оно сбудется. В данном случае гейс или альгейс заменяет обряд, либо может быть использован как замена жертвоприношению.

Исходя из этого: если мы хотим что-то получить, то мы должны совершить («отдать») некое знаковое действие. И это не обязательно должен быть какой-то сложный обряд. Можно и так: вот я иду по дороге, и спрашиваю себя: «КАК ИМЕННО я должен сейчас топнуть, чтобы сегодня сновидеть?» Тут нет разума, ибо топанье ногой и сновидение никак не связаны. Но раз запрос послан, то приходит и ответ – приходит чувство, и я топаю ногой неким определённым образом. И потом сновиджу! Но это уже одна из разновидностей сигильной магии, вытекающая из смысла клятв.

ГЛАВА 13: МОЛИТВЫ

В отличие от молитв христианских, славянские молитвы не несут в себе рабского оттенка. Собственно «молитв» у славян почти и нету, а те, что есть – больше похожи на заклинательные обращения, нежели на просьбы. В древности вместо «молитва» говорили «мольба», что легко раскладывается на корни: МОЛЬ – родственно скандинавскому МАЛ («речь»), БА – «боги». Получается, что мольба суть «слово к богам». А «слово» это обращение и оно может быть как покаянным, просительным, так и повелительным. Оно может быть каким угодно, ибо равносильно тому, как если-бы друг пришёл к своему другу по какому-то делу.

Однако, чтобы не путать мольбы с заклинаниями, под мольбами и молитвами всё-же разумеется именно не повелительное, а просительное обращение. Сначала идёт восхваление, затем просьба.

Вот, например, мольба Велесу:

*Вещи диве,
пастыре Сиве,
бороне маре
во хладе яре,
олуй нам даре!*

Как видишь, тут нет никаких «помилуй мя грешного» и в целом мольба больше похожа на призыв благости, нежели на выпрашивание чего-либо.

Ещё более заклинательна молитва Маре:

*Щит Мары-Ночи, даждь навьи очи,
зреть потаённо, заговорённо,
сниди во чару Лунницы Мары,
серебри травы, навью траву,
стези незримы, в ночи хранимы,*

силою полны хладные волны,
во обереге чурь на меже,
Навию силу Коло отрини!
Ей, Матерь! Тебе молюсь!

Славянские мольбы можно назвать «короткими заклинательными молитвами», разновидностью вак. И если, поя славу, славянин сам входит на уровень того бога, к которому обращается, то при молитве он призывает бога снизойти на свой земной уровень. Потому она и зовётся молитвой, что ты не сам идёшь в дом бога, а просишь (умаливаешь) его прийти в твой дом. И здесь умаливание понимается не только как упрашивание, но и как делание меньше, ведь если-бы ты сам взойшёл на уровень бога, то лицезрел-бы его таким, каков он есть, а чтобы ему к тебе явиться, ему придётся «снизойти», стать подобным тому уровню, с которого ты зываешь. Да и часто бывает, что боги в таком случае приходят не сами, а посылают кого-нибудь из своей свиты, это тоже «умаление».

Не все славянские молитвы написаны в стихотворном виде. Вот, например, «Молитва к Велесу за умершего человека»:

Владыка наш, Боже всезнающий – Велес! Славу тебе пою во время радости и печали. О Тебе помню, потому что Ты податель мудрости, богатства и оберег душам нашим на пути в Мир Иной. Отче над Богами тёмными-таёмными, обрати взгляд свой на душу Внука Дажьбожьего [имя]. Пусть дух его наберётся силы во Нави, Душа очистится от скверны и поднимется во Явь. Здесь-же мы встретим родича нашего песнями да славами, Тебя, Боже Велесе, почитая. Сколько звёздам сиять во Диве ночном, сколько Солнцу светить во Сварге Синеи, столько и Внукам Дажьбожьим славить и выполнять заветы Твои, Владыка наш. Слава Велесу! Слава!

Молиться можно не только за себя или за другого человека, но и за духа. Если ты хочешь получить дар или помощь от какого-либо духа, совершенно не обязательно просить его самого об этом, лучше помолись за него тому, кому он подчиняется. Если неизвестно кому он подчинён, значит надо молиться Абсолюту, так-же можно обращение к Абсолюту добавить ко всем остальным обращениям. Но, обращаясь к силам, подчиняющим данного духа, не стоит просить их повлиять на него так, чтобы он исполнил твоё желание – так поступают в заклинаниях, а не в молитвах. Здесь нужно просто помолиться о том, чтоб вышестоящие силы послали этому духу благодать. Если маг рассматривает духовный мир только с точки зрения своих потребностей, то и подход духов к такому магу будет взаимный. Но когда маг беспокоится о каком-либо духе и просит за него вышестоящие силы, то в глазах этого духа маг поднимает свой авторитет и за счёт этого имеет возможность получить верного помощника, может даже друга, а не только обычные отношения «ты мне – я тебе».

Например, о духе Прокуло известно, что он подчиняется Хазлю и Сергулату, а те, в свою очередь, подчиняются Сатанахии и Сатаникае. Исходя из этого, можно составить следующую молитву:

*ИО Хазль, объясняющий заветные тайны!
ИО Сергулат, наставляющий о победах!
ИО, ИО! ИО небироты!
Вспомните о Вашем Прокуло, что ведает Сферы Сна!
Он-ий усерден на месте своём!
Снизойдите-же до Него, уделите Ему внимание!
Выслушайте всё, что хочет поведать!
О, Сатанахия! О, Сатаникая!
Великие Демоны! Во имя Самазля,
взоры Свои обратите на Того, Кто Может Заставить Спать!
Се есть великий и величайший,
ибо нет ничего, что не засыпает!
Отметьте-же Прокуло своими дарами!
Средь прочих подобных Его возвысьте!
ОУМ, Создатель, воззри на Прокуло, на частицу Твою!
Облегчи Ему путь к Свободе!
Облегчи Ему путь к Свободе!
Да будет восславлен Прокуло великими именами:
Сергулат и Хазль, Сатанахия и Сатаникая, и сам Самазль!
Во имя Того, Кто Всюду,
и во славу сих великих имён
да будет Прокуло почтен постоянно,
да совершит Он чудесные подвиги!
ОЭАХООИ! Амэн!*

Некоторые маги совершают подобные молитвы не отдельно, а в качестве подготовки. Например, можно читать такого рода молитву каждый день за седмицу перед обрядом вызова данного духа.

Перед чтением молитвы советуется вообразить того, к кому молитва обращена, и преисполниться чувствами, кои ты испытываешь к нему.

Способы чтения молитв весьма различны:

- 1) размышлять над каждым словом и над отдельными выражениями и предложениями;
- 2) сосредоточиться на общем смысле;
- 3) сосредоточиться на той части себя, которая воспринимает чтение молитвы и полностью понимает её;
- 4) читать очень быстро, чтобы сознание не успевало отвлекаться, и ощущение божественного присутствия пришло помимо его мысленного понимания;
- 5) читать очень медленно, вслушиваясь в звук произносимых слов и осознавая смысл каждого слова;
- 6) читать в таком состоянии, когда ты ощущаешь себя наиболее искренним;
- 7) если в молитве ведётся речь от другого лица или там рассказывается о ком-то, то читать от 1-го лица, словно это написал ты и рассказываешь о себе;
- 8) читать так, будто ты наблюдаешь за тем, как кто-то другой читает это, а ты словно стоишь рядом и соглашаешься с каждым словом;
- 9) читать так, будто обращаешься не от себя лично, а от лица всего своего народа;
- 10) направлять молитву от лица той части своего Я, коей ты себя чувствуешь, читая молитву;
- 11) сосредоточиться на какой-либо части своего тела (мышцы, глаза, руки и т.д.) или производимом действии (ходьба, танец и т.д.) и ощущать, что сие тоже производит молитву – например, если это сердце, то каждое его биение это одно повторение имени божества;

12) любые явления (пошёл дождь, мысли отвлекли и т.п.) ощущать как присутствие того, к кому обращена молитва.

Бывает, что молящийся понимает, что божество его не слышит. В таком случае нужно ощутить эту стену, которая разделяет молящегося и божество, и в этой стене ощутить дыры, и молиться так, будто голос обращён именно в эти дыры или в одну из них, и сквозь неё он достигает божества. Если ощущение дыры вызвать сложно, можно заменить его сигилом божества, или визуализацией его имени. Для той-же цели некоторые воображают огромное ухо, на коем написано имя нужного божества, и молятся так, будто все слова уходят прямо в это ухо. Или-же можно ощутить, что препятствие, отделяющее тебя от божества, так-же и соединяет тебя с ним.

ГЛАВА 14: ПРОСЛАВЛЕНИЯ

Назначение слав – способствовать общению человека с богами. Если такое общение произошло, то на человека нисходит благодать, позволяющая творить чудеса. Как только человек обретает способность удерживать состояние благодати, он достигает состояния блажа, и обретает возможности богов. Постоянное чтение слав ведёт к проявлению в человеке божественности. Славы необходимо читать, стоя лицом на час бога, соединив пальцы рук между собой под углом этого бога.

Все славы написаны единообразно. Для примера:

Слава Радегасту

Число его – 5.
Час обряда – 5 утра.
Цвет – зелёный.
Орех – земляной.
Злак – рожь.
Пряности – тмин.
Приветствие: «Радости!»
Угол складня поклона приветствия – 70°.

Слава Костроме

Число – 8.
Час обряда – 8 утра.
Цвет – синий.
Овощ – огурец.
Ягода – ежевика.
Кристалл – лазурит.
Злак – рожь.
Пряность – душица.
Приветствие – «Вечности!»
Угол складня поклона приветствия – 45°.

*Слава Радегасту светомудрому,
кой живоносну истину проповедывае
и веригой ведёт по стезе!
Таиноучениями твоими
Явь БА оучиши
воплощённого Слова!
Он свет и мудрoлюбие божественный,
такo всесущне
и благодушные есьм.
Радегасте!
Вми призывающим Тя!
Славен-триславен буде!
Божевестие, волетворения и
благости жажди,
тайноведенья яви!
Прави на всеми тще и зародно.
Тако бытъм,
такo есьм,
такo буде.
У-РА*

*Костроме въсeдeржительныя,
кoя творeбною силою творит
и веригой ведёт по стезе!
Лучами своими светя
Вселенную и различные
акры авьныи.
Она добродейца наше,
такo благолепныя и очестлива
и богомудрына есьм.
Костроме!
Вми призывающим Тя!
Славна-триславна буде!
Съединомысление дивья и
равьнобожество дажди,
благовоздожание яви!
Прави на всеми тще и зародно.
Тако бытъм,
такo есьм,
такo буде.
У-РА*

«Углы бога» связаны с тем, что есть у Земли разные уровни находящиеся в разных участках земли – на разном отдалении от почвы, через которые есть выход или связь с чистой силой. Также есть определённые звуки соответствующие каждому уровню, чтобы настроиться на оный. При произнесении сих звуков позвоночник должен быть на одном уровне с этим уровнем земли. Все народы это чувствуют (а некоторые ещё и знают) и делают. В Индии, например, есть намаскар – простираение, люди ложатся на землю, при этом они читают мантрамы, ибо там этот уровень находится непосредственно на земле; в мусульманстве почти тоже самое – этот уровень незначительно выше и люди делают поклон на корточках, причём в словосочетании АЛЛАХ АКБАР есть звуки соответствующие этому уровню. В разных частях России по-разному: в одних местах крестятся и поклон делают под 45°, - туловище и ноги образуют почти прямой угол, и опять-же читая молитвы. Здесь не надо путать с земным поклоном – когда рукой касались земли – это другое действие (почтение, приветствие). В других местах – крестятся и делают небольшой наклон... Чем народы севернее, тем выше – северные народы возносят в молитвах руки кверху, к небу.

Возникает вопрос: если, например, мусульманин живет в России, то почему он кланяется по-своему? А он хранит в себе частицу своей родной земли. И потому о нём, видя сие, скажут – чужеземец.

У немцев было приветствие «Хайль!», при коем левая рука вскидывается вверх вперёд. На самом деле это древнеславянское приветствие. И оно не просто так, ибо каждый бог славян имеет, кроме всего прочего, определённое вскидывание руки вверх с соблюдением градуса угла относительно тела или локтя. Делалось оно на праздник определённого бога или-же в честь того, что славянин проходит уроки у сего божества.

Более простые славы представляют собой короткие песнопения, построенные в повелительном ключе (заклятия) или в превосходном (восславление), кои помогают настроиться на дальнейшие обрядовые действия.

Пример первого рода слав:

*Мара мати, Мара мати!
Меру сва до ны отъяти.*

Второго рода:

Слава Перуне! Слава Перуне!

Ярью свет миру даруе!

Ещё более простые славы представляют собой гимны – длинный поток восславлений, ради обретения благословения.

ГЛАВА 15: НАСТРОЕЧНЫЕ ТЕКСТА

1. Тексты вхождения

Войдёшь в нужное состояние или нужный поток и, не выходя из него, считаешь с него какие-либо слова, выражающее то, чего ты от него хочешь добиться.

Должна получиться не мантра и не заклинание, это должен быть именно какой-то текст, отчасти похожий на свободное стихотворение или на отрывок из какого-то произведения. Именно в этом разница, именно на это надо настроиться. О литературной ценности получаемого текста думать не стоит, думай лишь о его получении, он просто должен у тебя быть.

Допустим, ты вошёл в некий мир. Далее у тебя есть выбор, что именно считать. Ты можешь считать текст просто для настройки на этот мир, а можешь выбрать что-то более узкой направленности – записка свободной силой этого мира, призывание существ того мира для обретения союзника и т.д. Кстати, для призыва есть хороший вариант – если выполнить призывание хотят несколько человек, то и сочинять можно всем вместе, например: каждый по строчке.

Другой способ: перед сном забить себе голову получением нужного текста и либо заснуть, а проснувшись быстро-быстро записать всё, что придёт в голову, либо удерживать себя в дремоподобном состоянии, пытаясь услышать текст или поймать вдохновение для его написания.

Сочинение таких текстов есть один из способов сделать жест по отношению к Намерению и привлечь своё внимание и силу к своей цели. Т.е. для получения текста ты должен выбрать что-то такое, что тебе действительно важно, тогда тебе будет очень приятно этим заниматься.

Простые тексты вхождения содержат в себе описание некоего упражнения, поданное поэтически. Можно прочитать такой текст, а затем выполнить упражнение, а можно по мере его чтения уже получить то, на что нацелено описываемое упражнение. Иногда описывается не упражнение, а тот мир, куда надлежит попасть, или состояние, коего надлежит достичь.

Например, вот текст вхождения «Грань Сна», который обостряет чувства, усиливает магические способности, лечит и защищает:

*Гранью я окружаю явь, и уйду ото сна. Пусть будет вокруг совершенно чистая воля, но я не желаю спать продолжать. Пробужденье!
Вот что ищу я в веках. Струями вод на руках разум вернётся ко мне. Мгла отступает теперь – нет во мне большего зла, чем обретенье лжи за явь. Чем сон вместо вечной борьбы. Я открываю, что вечность скрывает, разум мой чист, и покой – путь не великого воина, путь обманщика, труса, но не меня. Я ощущаю чужую явь, чуждую, а не мою! И я желаю проснуться от этого липкого сна. Пусть растворятся мороки в чистом и совершенном огне, что на века моим освобожденьем пылает в душе. Пусть растворятся краски обмана, пусть изойдут возможности из мглы. Я лишь желаю освобождения от этого мерзкого сна. Я окружаю гранью явь. Плоть тает дымом, и оголяется дух. Пусть никогда не приму поражения я от вечного сна. Пусть откроются во явь врата!*

Я очищаюсь от боли и гнева и от нервных чувств моих; я оставляю свои заблуждения, нет у меня больше их; я прорицаю явь и волю, что окружают меня. Нет больше мира обмана и время выйти из этой игры!

Освобожденье от боли и гнева, освобожденье от сонных оков!!!

«Грань Сна» не следует произносить в полную силу больше 5 раз подряд, а то будет плохо от перенасыщения сведениями и очищения разума и тел, и будет бить дрожь.

Тексты вхождения могут быть более короткими и поэтичными, без дополнительных описаний, передавая лишь настроение, ведущее в какой-либо мир или к какому-то состоянию. Например, вот текст вхождения «С той стороны эха», способствующий вхождению в состояние «смирение воина, почитание Земли и проникновение в её ближние слои»:

*Долгое Безмолвие – имя моё.
Непомерные Объятия – вот имя мне.
Воздух над горой полыхает,
огонь струится внутри и снаружи...*

Наиболее хороши для настройки тексты, включающие отождествление с тем, на что настраиваешься: «Я есть (то-то и то-то), которое...»

Любые заклинанья и обряды наиболее хорошо работают в том случае, если предварительно провести настройку на то божество, от имени коего будет проводиться обряд. В таком случае перед собой мысленно создашь форму божества со всеми присущими ему особенностями и сделаешь шаг, дабы войти в неё. Далее в используемых заклинаньях будешь говорить от имени божества, например: «Я есть Угомон и я велю тебе...» или «То не я говорю, то Угомон повелевает». Это важный элемент настройки, который может подаваться не только как самостоятельное заклинанье, но и в виде составной части любого текста.

2. Гипнотические тексты

Сначала человека вводят в транс, используя обратный отсчёт, а когда он вошёл транс, направляют его в этом состоянии («Итак, вы вошли, теперь посмотрите вон туда и расскажите что вы видите») или дают ему установку («Вы полностью в моей власти! Через дня вы перепишите на меня всё своё имущество. Вы меня поняли? Повторите»). При вкладывании установок мастера используют формулы и коды.

Самовнушение более слабо, но в целом опирается на те же способы, лишь без использования тяжёлых средств вроде формул. Для примера вот самовнушение для осознанных снов: «Сейчас я буду вести обратный отсчёт с 9-ти до нуля, и с каждым числом всё более спокойно и глубоко погружаться во благодатный сон. Когда я скажу НОЛЬ, моё тело полностью заснёт в безмятежности, а сознание моё не заснёт никогда. Итак, я начинаю. Девять...».

Все тексты такого рода произносятся медленно, плавно и чётко. Для лучшего усвоения некоторые слова и предложения могут повторяться несколько раз.

Другой вид гипнотических текстов называется «убедительными» - это когда шаман ментально спускается в Нижний или поднимается в Верхний Мир и рассказывает собравшимся о том, что он там видит и что делает. Обычно шаман говорит это простыми словами, но иногда поёт. Иногда он при этом просто лежит на полу, а иногда показывает своими движениями то, что делает ментально в другом мире. Всё это производит на собравшихся благотворное действие, благодаря которому они сильнее верят в реальность магии и выделяют больше энергии, которой шаман может воспользоваться для успеха производимого действия.

Для примера вот одна из таких песен, которую пел тувинский шаман Хертек Тойбухаа, когда ловил потерянную душу:

Когда красная заря заката разыграется,

раздадутся голоса там, где откос проложен,
где уже собираются и веселятся дивные русалки.
Оттуда идут мощные звуки и грозные звуки.
Да, рыжий дракон гремит, кричит и ревет страшно.
Этот звук ходит по вершинам хребта Кызыл-Тайга.
У пальцев лап рыжего дракона, как я вижу,
виднеется кнут, сделанный из красной таволги.
И ты, хозяин, когда-то проезжал по откосу крутому.
Почему ты там уронил и потерял свой кнут случайно?
Да, тот красный кнут, как я вижу, навсегда исчез;
да, тот красный кнут взял с собой половину твоей жизни.
Я обращаюсь к тебе, вождь Курбусту, слушай.
Я обращаюсь к тебе, великан Курбусту, слушай меня.
Прошу тебя, великан, отправь кнут на землю,
как ты посылаешь молнию с небесных вершин.
Вожак Курбусту, небожителей-азарларов помилуй!
Кнут лишний для тебя, выброси тот самый кнут.
Кто потерял кнут, у того очень много детей,
и тот кнут для него служит основой существования.
Душа табунщика, я к тебе обращаюсь с камланием.
Душа табунщика, ветер сделай себе конём.
Душа табунщика, превращайся ты в ветерок.
Итак, душа табунщика, приходи на гору Кызыл-Дат.
Он тот табунщик, у кого много малых детей,
он тот табунщик, у кого жизнь ещё впереди.
Пусть он будет жить спокойно и благополучно,
под Луной и под Солнцем пускай он ещё поживёт.
Его душа приходит – спешите выловить её,
его душа приходит – спешите взглянуть на неё.
Ты, потерянная душа, ветерком сюда прилетай,
ты, потерянная душа, ветерком сюда прилетай.
Табунщик, вот твоя душа, скорее поймай её.
Табунщик, храни свою душу, превращённую в волос.
Табунщик, я вернул тебе твою душу-бродягу.
Табунщик, я нашёл твою душу на небе Денгер.

Здесь говорится о том, что некий табунщик заболел, т.к. потерял свою душу. Шаман отыскал её в Верхем Мире в виде кнута, который держал дракон. Шаман просит Курбусту-хана (перс. Ахура Мазда) послать этот кнут на землю. Затем шаман превращает кнут в ветер и приносит на землю, после чего вдует этот ветер в волосы табунщика.

3. Символизм, чеф и тхенру

Древние тексты ранее читались тремя способами, в зависимости от кастового уровня чтеца:

- 1) прямой – как читается, так и воспринимается, данным способом читали рабы, в наши времена так читают все;
- 2) смысловой – для знати;
- 3) иероглифический – доступный для чтения только жрецам и описывающий подлинную структуру мироздания.

В смысловом способе было много тонкостей. Символизм, Чеф и Тхенру – лишь 3 из них. Эти 3 способа применяются в том случае, когда требуется скрыть смысл написанного, будь то нарочно или для лучшего восприятия на глубинном уровне.

Символизм – это когда в слова вкладывается двойной смысл или выражение в целом может пониматься по-разному. Например, «лингм» это и мужской член и сила плодородия и ось вселенной и запредельная божественная мудрость и ещё много других значений.

Бывает символизм и таким, что особо важные слова в заклинаниях заменяют их символическим описанием. Например, в заклинаниях народов науга вместо «кровь» говорили «красная женщина со змеями на платье» (платье – кожа, змеи – вены), а вместо «табак» - «9 раз побитый» (поскольку для священных целей его столько раз растирают) или «серое колдовство» (в связи с его цветом и использованием в колдовстве), и т.д.

Чеф – это когда слова несут в себе прямо противоположный смысл. Например, буквами написано: «Убей этого человека», а на тонком плане вместо этой фразы стоит: «Изживи в себе принадлежность к человеческому роду, став сверх-существом». Таких метафор полно в гримуарах, особенно много их в «Таинствах Червя». Сочиняя чеф, надо продумывать и чувствовать истинный смысл, но привязывать его к противоположным словам.

Тхенру – такого рода магические тексты, которые, будучи записаны хоть прозой, хоть стихами, не кажутся ни связным повествованием, ни чем-то понятным. Тхенру это текст, представляющий собой набор символов, который не надо расшифровывать. Это всё равно что Аркан Таро, но не нарисованный, а записанный словами. Если ты будешь его расшифровывать, ища в нём скрытый смысл, то зря потеряешь время. Его надо ощутить в целом и войти в него как входят в другую комнату через дверь. Некоторые книги, считающиеся зашифрованными или-же слишком непонятными, на самом деле состоят из тхенру; их не надо читать, в них надо входить.

Чтобы написать тхенру, войдёшь в поток, за счёт коего оно будет работать, затем будешь держать в уме свою цель, и будут тебе идти чёткие привычные слова, но ты записывай лишь те, что непривычны и не всегда связаны, и цель свою вместе с потоком привязывай к ним. Всегда должна быть цель. Если чёткой цели нет, тогда ты просто пишешь в жанре «поток сознания» и у тебя получается стихотворение. Если-же ты

имеешь чёткую цель, но поток подгибается так, чтобы слова шли сбивчиво, тем самым ты усилиешь заряд, который будут нести слова. Если не поймёшь этой разницы, ты не сможешь создать тхенру.

Для примера приведу тхенру, призывающее Суть Великого Холода. Сие есть основная сила, кою несут в себе Йлидхим (Древние Духи северного льда, Слуги Рлим-Шайкорта). Как и куда её направить – дело твоё.

Север – душа. Белый и горит.

Откуда у тебя Знание Холодного Севера? Как распознал ты Знание Северных Льдов?

Покинули предки мои Великий Север! В который я вернулся!

Оооооооммм! Дуновения сладости нянчат кости! Кости, кости, кости, кости! Пронизывает до костей святое исступление Хастура!

Кусок льда.

Я. Глыба. Я – это и есть глыба льда.

ИЙЙ...ХЕ... звершиш.

Кто ты, что вызывает к нам? Облачённый в тогу. Из ярости себя, чёрной, соткан ты и РОД твой ИСТИННЫЙ.

Рвёт нас твой жест. Рвёт и вызывает сюда, и мы пускаемся в путь из наших обителей предначертанных.

Что тебе надо!

Ихк.

90

Серой запахнет. А я и не выдержу, сорвусь я отсюда!

ААААА НАПРАВЛЯЮ ВРАЩАЮ ВИХРЯМИ ХОЛОДНЫМИ ВОТ ВОТ ВОТ ОНА ЧАРА МОЯ ОКУТАЛ ЕЁ

Зезо Заро Омр Ихх

В последней строке все ударения – на первый слог.

При чтении в достаточно восприимчивом состоянии есть опасность получить обморожение внутренних органов или простудиться.

Использовать сие лучше для работы с энергетикой, нежели для ритуалов. Лучше всего подходит для очищения себя мощной и непривычной силой, если ты способен не только выдержать её, но и не пораниться.

А вот более простое тхенру, предназначенное для вызова энергий 4-х Стихий:

Жарко, холодно, сухо, я чувствую

в водороде я, в костре, на воле

Трава, земля моё тело, запомни

ниже вода, влага, мне нужно это

страсть огня, запомни

Я дышу, кристаллы воздуха, энергия моя, запоминай

Войди, открой в себя, моя вода, даёт мощь, вздымает разум, очищает.

Запомни это...

Четыре части неба и земли, возьми и улетай

Тхенру это не заклинание или заговор, который можно написать по заранее оговоренному стандарту и оно будет работать в силу этого. Здесь нет стандартных слов, которые можно заменить, согласно своей цели, и нет стандартных оборотов речи, которые можно использовать в каждом тхенру. Здесь есть только энергетическое взаимодействие. Надо чётко войти в поток и слушать и взаимодействовать именно там. Если ты применишь что-то за стандарт и по нему попробуешь что-то написать, тхенру у тебя не получится. Поэтому приведённые примеры никоим образом нельзя считать стандартами и нельзя использовать какие-то слова или обороты речи из оных для написания новых тхенру. Здесь всегда всё идёт только с чистого листа.

Тхенру можно назвать длинным коаном, только цель коана – просветление, а цель тхенру – вызов каких-либо сил или открытие двери для вхождения в оные, и коан применяется в медитации, а тхенру как самостоятельное заклинание, заменяющее собой полный обряд.

4. Магические стихотворения

4-1. Короткие

Доходя в стихотворении до места, которое цепляет, остановишься и прислушаешься к себе – какой отклик сие вызвало в теле? Поток мыслей остановлен, во всём теле странное затишье – этим можно воспользоваться для сдвига точки сборки. Удобнее, если кто-то читает, а ты слушаешь.

Таковыми стихотворениями являются почти все короткие стихотворения, которые написаны не ради шутки. Сюда можно отнести почти все японские хайку и танка. В качестве примера приведу несколько хайку моего друга Рэймонда Скиннэра.

*В месте укромном
сети расставил паук –
ловит росинки.*

Яблоне старой
пришлось цвести в холода,
снегом на ветках.

Бога стихи –
облаков иероглиф
кто прочитает?

Нынче всю ночь
ветка стучала в окно,
словно звала меня.

Находит любовь
в воздухе или в море
летучая рыбка?

4-2. Вдохновенные

У кельтов все стихотворения, а у индонезийцев только любовные, привязывались к определённому месту – надо было идти в это место и именно там слушать, петь или читать определённое стихотворение, а затем сесть и дремать. Особенное значение придавалось состоянию вдохновения – в нём нужно не только писать, но и читать (хоть мысленно, хоть вслух). Вдохновенным словам даже не обязателен определённый смысл, они просто должны быть изысканно красивы и должны иметь не столько смысл, сколь настроение. Слушаешь такое и затихаешь, умиротворяешься... Или насыщаешь всё своё тело настроением стиха.

Сюда подобрать примеры сложнее, ибо такие стихотворения мало кто пишет, а из тех, кто пишет, мало кто выдерживает их полностью в этом стиле. Приводить свои сочинения не хочу, ибо их можно прочесть в моей книге «Мирянин», потому здесь хочется привести что-то редкое...

ПЕСНЬ ТАЛИСИНА

Первым бардом Элфина был я,
и страна моя – область летних звёзд.
Многие называли меня Мерддин,
но каждый человек наконец назовёт меня – Талисин!
Я был пастухом и ходил по земле.
Я спал на сотне островов, был гостем сотни королей.
Я жил в сотне городов.
Год и день был я в оковах...

Я был свирепым быком и жёлтым оленем.
Я был лодкой на море.
Я был пеной на воде.
Я был каплей в воздухе.
Я взлетал в высоту, как орёл.
Я был черенком попаты.
Я был топором в руке.
Я был пятнистой змеей на холме.
Я был волной, разбивающейся о пологий берег.
Я носился по воле волн по бескрайнему морю...

Девять месяцев затем был я Маленьким Гвионом
во чреве Каридвен
и, наконец, был Талисином.

Я был у престола раздающего.
Я стоял высоко на белом холме.
Я говорил бегло, пока не был отравлен речью.
Я был учителем всех разумных.
Я один построил башню Нимрода.
Я – Четырёхбуквенный!
Я – чудо, происхождение которого неизвестно.
Я буду на Земле до Судного Дня,
и неизвестно: мясо или рыба – моя плоть.

Учёный друид,
пророчить об Артуре?
Или это меня прославляют?

СЛОВА ВЕДЬМЫ МАЛАЗАР ГАЛЕХ

окно десятого этажа, вечер.
внизу расставлены и лежат тени.
кто-то гуляет, ветер дует навстречу,
начинается время ночных бдений.
люди рассыпались в пепел,
взорвались внутри,
переполнены светом,
лунных зеркал тишины,
тёмный город шипит, весел
- пришло время раздать сны.
не везёт на погоду, не видно звёзд
- первые дни весны.

наполняется кровью дыра в груди,
след прикосновения тьмы.
что угодно пиши на белом листе, гуру...
город спит, тени – мы,
не делай из меня дуру.
на осколках разбитых дождей,
воспоминаниях льдов,
нет ни капли сочувствия жизням людей,
море, образы слов.
тебе стоит бояться окон,
они повят не только мысли,
выпуская на улицу всех, что летали
и слишком зависли
в мир молчания, льда и отчаянья,
синеющих вен...
тени обступят, обнимут
- но только без перемен.
весенние ночи темны,
в мутном белом тумане
дразнящий воздух,
в городе N – время раздать сны.

4-3. Сбывающиеся

Не так-уж редки случаи, когда поэт написал о чём-то и довольно скоро описанное событие сбывается, - поэтому среди поэтов бытует мнение, что нельзя писать стихи о своей смерти, иначе умрёшь раньше времени. Однако, поэты пишут о многом, но сбываются их слова не всегда. Древние корейские стихотворцы ордена хваранов (наставники, тяготеющие к шаманизму) научились не зависеть от случайности в этом вопросе: они разработали особый жанр «хянга» («песни родной земли»), произведения которого всегда сбываются.

Чтобы создать хянга, лунной ночью (лучше всего – восход луны в полнолуние) выйдешь на берег (желательно – обрывистый, над рекой или прудом). Мысленно поставишь себя в центр космоса, на ось мира, и будешь то и дело неспешно поднимать голову, чтобы взглянуть на Луну, а затем опускать, чтобы посмотреть на Её отражение в воде. Если ты хочешь повлиять на события в своей стране, что Луну отождествишь с государем, и по её отражению сможешь судить о состоянии государя. Если хочешь повлиять на что-то другое, Луну нужно так-же отождествить с чем-то главным в данной области (например: если влиять на дух умершего, то Луну отождествлять с Богом Загробного Мира, и т.п.). Определив текущее положение дел, ты слагаешь стихотворение о том, как текущее положение дел должно измениться.

О хянга говорили, что такие стихи способны растрогать духов и могут потрясти Небо и Землю. К созданию и исполнению хянга прибегали только в критических ситуациях в судьбе отдельного человека или целого государства. Например, астролог Юн сотворил хянга, чтобы сгинула комета – небесное знамение, грозящее вторжением с Японских островов:

*С восточного древнего берега вижу я
город, над коим гандхарвы вечно кружат.
Вижу: японское войско войной пришло.
На границах огни сигнальные зажжены.
Прослышав, что 3 хварана в горы пошли,
даже Луна засверкала в полную мощь.
Некто, увидев «звезду, подметавшую путь»,
воскликнул: «Это комета, смотрите все!»
Плавно комета прочь уплыла с небес.
Полно, комета-ли это вправду была?*

И на самом деле, после написания данной хянгы и прочтения оной вслух комета прошла стороной.

Буддийский монах Вольмён сложил хянга в виде заупокойной молитвы, чтобы помочь духу своей усопшей сестры:

*Жизни и смерти стезя была пред тобой.
В жизни прошедшей страшно было тебе.
Ты не сказала даже: «Я ухожу», -
прежде, чем смерти стезёю от нас ушла.
С первым осенним ветром листья летят,
с веток сорвавшись, и падают здесь и там,
словно-бы уходя в неведомый край, -
так вот и мы разлучились ныне с тобой.
В мир Амидабы приду и встречу тебя -
жди, куда я путь до конца пройду!*

Сие помогло умершей сестре попасть в рай Амидабхи вместо того, чтобы стать беспокойным духом и свести брата в могилу раньше времени. Как видно из этих примеров, хянга пишется без созвучий, состоит из 10-ти строк и делится на 3 строфы, где 1-я строфа выражает текущее положение дел, 2-я – нечто предвещающее изменения, 3-я – желаемое изменение в настоящем времени.

Но не стоит думать, что такого рода поэзия была разработана только в Корее. В Северной Традиции различают поэтов (scald) и силовых поэтов (kraftascáld). Силовые поэты обладают магической мощью, а их стихотворения короткие и всегда сбываются. Силовые поэты – по сути те-же хвараны, только испандские.

4.4. Заряженные

Это не совсем заклинания, но и уже и не обычные стихи. Стихотворение может стать заряженным в 4-рёх случаях:

- 1) если оно посвящено какому-либо божеству;

- 2) если оно верно и ярко описывает какой-либо архетип (допустим, говоря о зелёной траве под осенним небом и о животных, можно создать стихотворение на вибрациях анахаты, потому что все эти образы соответствуют данной чакре);
- 3) если в нём используется ритм или цитаты из заговоров или священных писаний;
- 4) если оно наделено силой с помощью магии.

Наиболее сильные заряженные стихотворения являются сочетанием всех этих видов или нескольких из них.

Как написать стихи 1-го, 2-го и 3-го вида, понятно из описания, потому рассмотрим 4-й случай. Тут есть 2 способа:

- 1) призвать Кандрахилу, попросить помочь в написании магического стихотворения, и затем писать под возникшим вдохновением;
- 2) написать стихотворение и положить его на алтарь, призвать богов, принести им жертву или вместо того воздать хвалебную оду, потом попросить осветить твоё стихотворение и запустить его в действие.

Каким-бы способом ты ни воспользовался для написания, но когда стихи готовы, обязательно сразу возьмишь листок со стихотворением в руки и прочитаешь вслух с выражением.

5. Песни Силы

Каждый народ называет это по-своему: у тувинцев «алгыш», у могавков «каренна»... Но в любом случае с течением времени так начинают называть не только Песни Силы в собственном смысле слова, но и любые виды заклинаний. Здесь я буду говорить о Песнях Силы в изначальном смысле.

По словам апачи:

Сразу после того, как была создана земля, каждая сила дала людям свои песни и молитвы. Они принадлежат силе, являясь её частями.

Силы дали людям песни и мы возвращаем их силам. Так силы узнают, что мы пытаемся им что-то сказать. Они узнают это, когда мы поём их песни. Вот почему шаманы поют во время плясок. Когда сила слышит свои песни, она прислушивается. Если ты не поёшь её песни, она не будет знать, где найти тебя, и не захочет работать на тебя.

Когда шаман находит полезного духа, он просит научить его движениям этого духа и его песне, или-же дух сам его учит, не дожидаясь просьбы. Особенно это относится к тотэмным духам. Пение песни, полученной от духа, является жертвой этому духу и выражением почтения, а так-же приносит поющему большое счастье от чувства обладания личной Песней Силы. Так-же, по мере пения, поющий ощущает присутствие и силу того духа, который даровал данную песню.

Говорят, что шаман после смерти приобретает облик своего главного духа-союзника, чьи Песни Силы пел при жизни. По этому поводу уместно привести высказывание Пифагора: «Такую цену боги назначили за песню: мы становимся тем, о чём поём».

На 1-й день, когда получишь песню, можешь петь её сколько угодно, - чтобы доставить себе удовольствие и выучить слова. Но потом она работает строго как призыв и её нужно петь только в том случае, когда это необходимо. Кроме призыва, можно спеть Песню Силы в том случае, если собралось несколько людей и каждый из них поёт свои Песни Силы, особенно если они всеми поющими получены от одного и того-же тотэма.

Песни Силы обычно очень просты и незамысловаты, потому стороннему человеку кажутся примитивными. Но дело тут не в словах, а в их наполненности. Когда поёшь эти слова, они значат для тебя что-то личное, а личное всегда выражается очень просто и своим смыслом проникает глубоко.

В культах есть установленные тексты, но в шаманизме – у каждого своё. Когда человек имеет свою песню – это богатство, это непохожесть на других, это то, что можно унести с собой, то, что никто не отнимет, это его личный кусок другого мира, это выражение его Я. Обладание всем этим приносит большое понимание своей сути и радость. Никакое каноническое заклинание или мантра такого не даёт.

При камлании шаманы поют не только свои Песни Силы, но так-же используют и уже известные песни, доставшиеся от шаманов древности, тем самым единясь с их силой.

Свои Песни Силы тебе вряд-ли кто-то расскажет просто так. Для примера мне удалось найти лишь одну и только на том условии, что я буду с ней работать некоторое время:

*О мой ягуар,
я буду с тобой
до смерти своей
и после неё.
О мой ягуар,
мы едины с тобой,
мы едины с тобой,
мы едины.*

6. Сказки

У Карлоса Кастанеды есть замечательный пример, когда дон Хуан рассказывал ему какой-то рассказ про индейцев, который Карлос отлично знал, но Хуан взял да изменил концовку. Потом Карлос просил пояснить зачем это нужно, а дон Хуан ему загнул в ответ какую-то дзэнщину, вроде того, когда ученик говорит учителю: «Как достичь просветления?», а тот ему отвечает: «Седые тучи над прекрасной долиной» или «Принеси мне пожар».

В чём тут смысл? Существует какая-то всем известная байка (из настоящей жизни или выдумка), все её знают, все её рассказывают одинаково. А тут какой-то хмырь рассказывает её до половины или даже почти до конца так, как всем привычно, а потом начинает её безбожно перевирать. Естественно, это производит на слушающих определённое действие. И главное, чтобы это было неожиданно, без предупреждения.

У некоторых народов это искусство ещё сохранилось, но там теперь все знают, что идут послушать как будут перевирать или совсем немного изменять или дополнять, разукрашивать, всем известное сказание. Здесь уже нет неожиданности, все знают что «что-то будет», между рассказчиками идёт соревнование только в искусстве рассказать по-своему.

В данном искусстве имеется 2 уровня мастерства.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ:

- 1) выберешь небольшое произведение (стихотворение, рассказ, байка, сказание...), которое тебе нравится;
- 2) запишешь его так, как хотелось-бы именно тебе.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ:

- 1) соберёшь людей, которые знают выбранное тобой произведение (на худой конец сойдёт и один человек), пусть они думают что ты им прочтёшь или расскажешь наизусть то самое произведение – придумайте для этого любой повод, а на самом деле ты прочтёшь им не первоисточник, а свою версию, но ты не должны подавать ни малейшего вида, что читаешь свою версию, а не подлинник;
- 2) не подавая вида, отследить как возникает отклик у слушателей.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ:

- 1) при чтении первоисточника сделаешь отклик таким, будто они слышат новую версию, а при чтении твоей версии сделаешь отклик таким, будто они слушают обычную версию;
- 2) при чтении чего угодно, направлять отклик слушателей так, чтобы у них возникало нужное тебе состояние (например: ты несёшь какую-то чушь, а у слушающего умное лицо, он полагает, что ты учёный и объясняешь ему нечто такое, что выше его разума).

ГЛАВА 16: ПОЭЗИЯ

Для каждого языка надобно разбирать особо то слово, которым именуют поэтов. В русском языке есть 3 подходящих слова: баюн, писатель и сочинитель. Сочинитель – общее название творческого человека занимающегося баюнством и/или писательством. Писатель – тот, кто сочиняет сказы, сказки, повести, сказания, игрища и/или что-нибудь научное. Баюн – тот, кто сочиняет стихи и песни (иногда – по совместительству то-же, что и писатель). Для разбираемой темы наиболее уместно третье.

Изначально баюн образовано от боян не в смысле *обавлять* (очаровывать словом), а в смысле *убивать*, ведь слово это развивалось примерно так: *бивать/биять* (бить, убивать) – *биан/боан* – *биян/буян/боян* – *боян* – *боин* (от слова *бойня*) – *воин* (отсюда позднейшее искажение от *бойня* – *война*). Иначе боянов называли брандами (от слова *брань* в смысле *битва*), откуда произошло кельтское название баюнов – барды; так что сказителями были воины не только у славян, но и у других народов. *Воин* сделался *баюном*, потому что сказителями и певцами изначально были именно ратники, т.к. они много знали, много повидали, им было что рассказать. Да и самые старые песни и сказания многих народов почти все о войне – кто их сложил, если не воины?

В позднейшем понимании баюн образовано от *баять* (хотя *баять* произошло от *биять*, *убивать* и только потом стало значить *сказывать*) и значит *говорун, рассказчик*. Это напоминает о сказителе Баяне, острове Буяне, о птице Гамаюн, чьё имя значит то-же самое (от слова *гомон*), о заклинателях и изготовителях чиров и резов – обавниках, а вместе с этим и о тех временах, когда песни и предания не записывались, а передавались устно. Не даром многие маги любят стихи и уважают баюнов, потому что баюн – это обавник, сузивший область своей деятельности и постоянно живущий среди мирян.

Обавлять так-же значит *очаровывать*. Но очаровывать не своим красивым видом, а красным словом, т.е. по сути *заговаривать*. Колдун, заговаривающий болезнь, передаёт больному новое состояние – здоровье; поэт, читающий стихотворение, передаёт слушателям новое состояние – они чувствуют на себе то, что он описывает. Цели колдуна практичны – вылечить, погубить или узнать необходимое. Цели поэта отвлечённые – заставить задуматься или заставить увидеть и ощутить что-то прекрасное. И то и другое суть разновидности морока. Исходя из этого можно сказать, что поэзия произошла от очаровывающих заклинаний.

Здесь не место учить поэзии, но в общих чертах я скажу, что любые стихи не столь просты в написании, как в чтении. Чтобы искусно слогать стихи, надобно не только уметь говорить красивыми словами; необходимо разбираться в ритмах речи, формах стихосложения, созвучиях и многом другом. Этим вопросам посвящено крайне мало работ и они все до единой чрезвычайно не полны.

Однако, самое магичное, что осталось в поэзии, это музы. Согласно греческой мифологии, это богини, покровительствующие искусствам и наукам. Когда человек их призывает, у него случается вдохновение. А что такое вдохновение? Исходя из самого слова, это *вдувание*, т.е. прилетает определённая муза, вдувает в тебя свои мысли, слова и образы, и ты впадаешь в некую разновидность вещания, и в этом состоянии творишь.

Многим поэтам, страдающим от отсутствия вдохновения, следовало-бы знать имена муз. По разным данным муз было 3, 4, 5 (включая поэтессу Сапфо), 7, 8 или 9; я привожу наиболее полный список, включающий разные имена каждой музы.

ИМЕНА	СФЕРА ПОКРОВИТЕЛЬСТВА
Полиматия, Полигимния, Гимно, Аэда, Кефисо, Гипата, Гелика, Нило	пантомима и славословия; звёздное небо
Каллиопа, Мелета, Аполлониды, Дия, Тритона	эпическая поэзия; опыт
Клио, Мнэма, Борисфенида, Нэта, Тэлксиопа, Энклада, Асопо	история; память; подлунный мир
Эвтерпа, Арха	лирическая поэзия и музыка
Мельпомена, Евника, Гептапора	трагедия
Талия, Фелксиона, Ахелоида	комедия
Эрато, Типопло	любовная поэзия
Тэрпсихора, Стэсихора, Каллихора, Хороника, Хоро	танцы
Уrania, Меса, Энопа, Родия	астрономия; сфера планет

Позвать их просто: тебе нужно петь имя нужной музы или-же попытаться написать гимн в её честь.

ГЛАВА 17: СВЯЩЕННЫЕ ПИСАНИЯ

Магические книги бывают 3-х видов:

- 1) содержащие глубокие знания о природе магического мира («Дзиан», «И-Цзин», «Сефер Йецира»);
- 2) содержащие описания магических практик и способов их применения (как пример – все мои книги);
- 3) являющиеся артефактами, ибо в них поселены духи, к ним подключены каналы, и т.п. (обычно это гримуары или личные книги отдельных магов).

Священные писания, как правило, являются сочетанием 1-го и 3-го вида, тогда как 2-й вид в религиях обычно относится к устной традиции.

Чтобы какое-либо писание стало священным, оно должно:

- 1) быть насыщенным;
- 2) привлекать к себе внимание;
- 3) проповедоваться кем-то;
- 4) иметь последователей.

Помимо того, при написании необходимо соблюсти ряд правил...

Число глав должно выражать какое-либо священное число описываемой традиции. Например, в каббале это 22 – число Больших Арканов Таро. Число строк в каждой главе может использоваться в целях создания числовых формул.

Употреблять кодовые фразы используемого эзрэгора. Или, если строится новый эзрэгор, по несколько раз употреблять те фразы, кои желаешь сделать для него кодовыми.

Описывать образы, известные (приятные или нет – дело другое) тому народу, к кому писание обращено. Если народов несколько – употреблять в равновесии различные образы или вызывать к общенародным ценностям.

Желательно коснуться совершенно разных тем и описать различные случаи – добрые и злые, войну и мир, занятия обычных людей и духовные достижения. Это необходимо для того, чтобы на Писание могли ссылаться по всякому поводу и, в частности, брать цитаты из него для заклинаний и нанесения на обереги. По этой же причине желательно упомянуть имена определённых духов и т.п.

Необходимо использовать многослойный символизм, чтобы отдельные места или термины имели несколько толкований. Например, первое понимание может отражать какое-либо обыденное действие, второе – описание особой медитации, и т.д.

Священное Писание должно иметь в себе элементы различной словесной магии – в первую очередь, настроечных текстов, затем притч и пр.

Лучше писать в стихах или ритмизованной прозой, чтобы было легче учить.

Не смотря на необходимость строгого продумывания, писать лучше в трансе, чтобы при этом насыщать матрицу текста необходимыми энергиями и, если нужно, привязывать к ней духов и гаргуль.

Ну и, конечно-же, в Писании должно содержаться какое-то учение, приносящее или обещающее принесение определённой пользы своим предполагаемым последователям. В рамках учения можно провозгласить обязательность сохранения Писания в чистоте, чтобы никто не смел его править, урезать или дополнять, что послужит его сохранению в веках.

Чтобы учение было лучше принято и собралось больше последователей, можно подать учение от лица какого-либо божества или известного мага, жившего в древности.

Конечно, не все писания, почитаемые за священные, написаны с учётом всех этих требований. Однако, в идеале должно быть именно так.

ЧАСТЬ II. ЗНАК

Знаки и символы правят миром, а не слово и закон.
Конфуций

ГЛАВА 1: ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Сигл, сигел, сигил, сигиль, сиггил, сигилл, сигила, сигилла – это слово имеет 2 происхождения:

- 1) от ивр. סִגְלָה (segulah) – слово, действие или часть духовного воздействия;
- 2) от лат. sigillum – «печать».

Обобщая можно сказать, что сигил – это действие, выраженное знаком. Поэтому об изготовлении сигилы не говорят «создать сигил», а говорят «связать сигил», т.е. взять то, что уже есть, и подчинить это.

Изображения всегда привлекают внимание. Особенно его привлекают непонятные знаки, ведь обычно изображают то, что есть в действительности, а непонятный знак отражает нечто запредельное, не похожее ни на что в этом мире. Изображения привлекают внимание сами по себе, а если в них ещё и цель вложить...

Определяя более точно можно сказать, что сигил это мыслеобраз, выраженный графически, и связанный с теми силами, кои должны его воплотить, или-же открывающий проход для вхождения в эти силы.

Не смотря на то, что слово «сигил» имеет латино-еврейское происхождение, сами сигилы появились гораздо раньше возникновения этих языков. Просто на других языках они именовались другими словами, например: ве́ве (афр.), кишиббу (шум.), ритту (аккад.).

ГЛАВА 2: РАЗНОВИДНОСТИ

Известно 17 основных видов сигил. В одном знаке возможны сочетания разных видов сигил.

1. Азбука

а. Для магических целей выберешь азбуку, коей обычно не пользуешься. В нынешнее время наиболее часто для этой цели используют иврит и скандинавские руны; вообще-же предпочтение отдаётся азбукам любых мёртвых языков (на которых в данное время уже не говорят). Для славяноговорящих людей в этом отношении можно посоветовать использование глаголицы, велесовицы, каруны и кириллической вязи.

Основано сие на том, что к обычной азбуке ты уже привык, она уже не кажется тебе волшебной, хотя, быть может, когда-то была таковой для твоих предков. Древние-же азбуки давным-давно вышли из употребления и стоят в стороне, потому и кажутся загадочными, магическими, и за

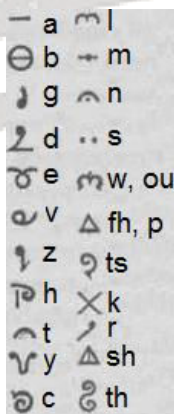
каждой из них стоит наработанный эгрэгор. Вполне вероятно, что многие века спустя, нынешняя азбука будет кем-то использоваться для магических целей, хотя нам сейчас она не кажется достаточно пригодной для этого.

б. Кроме обычных азбук разных народов, есть и особые магические азбуки, кои использовались только для магии и никогда не применялись в обыденной жизни. Если такая азбука служит лишь знаками (пример: Старший Футарк, Алхаинта, Знаки Дракона, Руны чжурдженой и т.д.), то она называется «глифы», а если ею ещё и пишут слова (пример: Младший Футорк, Нуг-Сотх, Мацучен и т.д.), тогда называется «литеры».

Примеры глифов приводить не буду, т.к. это займёт слишком много места, ибо придётся описывать всевозможные значения каждого глифа. Достаточно посмотреть любую книгу о скандинавских рунах и о каббалистическом Древе Жизни, там есть необходимые примеры значений букв. Относительно-же литер, приведу 3 азбуки, кои считаю очень хорошими и всем советуя применять:



Азбука Магов (литеры Парацельса)



Археометр

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

Азбука Некромантов

Азбука Магов связана с Древнейшим (Тем, Кто Сотворил Творцов) и потому подходит для любых магических нужд, для работы с любыми силами. Археометр (он-же «арка-мэтра») связан с построением Вселенной, с механикой миров и с существами Высших Уровней. Азбука Некромантов ограничена влиянием – только то, что связано с Силой Смерти и со Сном как проявлением Смерти.

Необходимо отметить ещё и то, что многие маги удачно используют каббалу и все магические соответствия, применяемые в оной, но при этом с большим неприятием относятся к использованию букв иврита и имён духов на древнееврейском. Относительно имён можно посоветовать, чтобы предварительно производили дрёму на древнееврейское имя духа и спрашивали у него его истинное имя или-же просто имя на другом языке. Относительно-же букв некоторые каббалисты признают, что гораздо мощнее использовать, например, финикийскую письменность, на которой и основан иврит. Однако, ещё лучше использовать угаритскую письменность (клинописную или руническую), ибо её соответствия подходят больше. Тут смысл ещё и в том, что иврит начертательно привязан к Яхве как главе эгрэгора иудаизма-христианства-мусульманства, а более древние его прототипы (как угаритский, финикийский и ассирийская клинопись) освобождают значения букв от этих пут за счёт своей привязки к язычеству, тем самым открывая гораздо большие возможности.

в. Кроме использования готовых глифов и литер, можно оные создать самому.

Для создания глифов, надо каждый глиф связать с определённым пространством и духом-хозяином этого пространства. Например, число Больших Арканов Таро – 22, основных букв иврита тоже 22, каждая буква связана с определённым Арканом и его свойствами. Подобным-же образом запитан и Старший Футарк. На такие глифы медитируют, выжимая из них силу, давя на них вниманием как давят руками на кнопку.

Ещё можно собрать подписи нужных духов и стилизовать их в глифы. Тогда они уже сами собой будут запитаны куда следует. Прочтение каждому глифу можно дать по первым 1-3 буквами имени духа, чья это подпись. Название можно дать, записав имя духа задом наперёд или с перестановкой букв.

Можно запитать каждый глиф на гаргуюлю или какую-либо силу Вселенной. 2-й случай имел место быть в 1-й части данной книги, где я доработал азбуку Велимира Хлебникова.

г. Можно взять любые глифы и на их основе создать литеры. Именно так из Старшего Футарка создали Младший Футорк, а затем датские и саксонские руны.

д. Самый простой способ создания литер – создать свою собственную разновидность любой другой азбуки, которую применяли миряне.

Если собираешься всего лишь писать ею в своём магическом дневнике, то просто возьми любую азбуку и измени начертание каждой её буквы, дополни или преврати в узор. Особой силы в этом не будет, но зато, кроме тебя, никто не поймёт написанного.

A	△	I, J	•	R	◎
B	∞	K	◎	S	∩
C	∪	L	+	T	↑
D	∩	M	∧	U, V	▽
E	—	N	◇	W	⋈
F	—	O	○	X	⊗
G	⊕	P	◎	Y	∇
H	□	Q	⊙	Z	⚡



Литеры Дональда Тайсона
(на основе саксонских и ирландских рун)

С таким-же успехом можно применять любые буквенные шифры – масонские и прочие. Самый простой шифр: пронумеровать буквы по порядку и вместо букв писать слова соответственными числами.

е. Создать собственную разновидность любой магической азбуки. От предыдущего способа сие отличается тем, что там силы почти нет, а здесь она есть.

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

Литеры Гонориуса
(на основе древнеарийских азбук)

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

Литеры Ари
(на основе Старшего Футарка)

a	c	e, o
b	th	p
g	i, j, y	x
d	k	q
h	l	r
f, u, v, w	m	sh
z	n	t

Малахим
(на основе иврита)

Литеры Гонориуса, так-же известные как Тебан, очень мощные и могут применяться для самых разнообразных целей (хотя обычно советуют всего лишь вести ими свой магический дневник и всё); последний знак азбуки не читается, а ставится в том случае, когда надо обозначить действие (например: когда надо прочесть заклинание или сделать жест). Литеры Ари подойдут для надписей на янтрах и для составления гальдарставов. Малахим сгодится для надписей на обратной стороне каббалистических оберегов.

ё. Создать свои литеры с нуля, т.е. не опираясь ни на какие другие источники.

Шаг 1. Надо выбрать цель, для которой сия азбука будет служить. К примеру, у исландцев разработано свыше 14-ти магических азбук (гальдрунир) и каждая имеет свою цель: наводить морок, вызывать ветер, даровать удачу и т.д. Это достигается за счёт того, что каждая литера связывается с каким-либо пространством или духом. Чтобы было нагляднее, расскажу, как я создал свои литеры. Целью я поставил работу со сновидениями.

Шаг 2. Надо определить язык, на основе которого будет подобрано количество и разнообразие литер. Большинство ныне известных магических азбук заточены под латиницу, что во многом затрудняет их использование для славян. Основная сложность состоит в том, что в латинице не хватает многих букв, которые есть в кириллице, и это порождает необходимость составных букв. Кроме того, в латинице, используемой для магических надписей, имеется много разновидностей чтения некоторых букв и их сочетаний.

C = K, Ц, Ч, С, О
CH = Ч
E = E, Э
F = Ф, В
G = Г, К, Ж
H = X, Г, Ъ, []
IA/YA/JA = ИА/ИЯ/Я/ДЖА/ЖА
Ю/УО/Ю = ИО/ИО/Е/ДЖО/ЖО
IU/YU/JU = ИУ/ИУ/Ю/ДЖУ/ЖУ
J = Й, Я, ДЖ, ДЬЖ, Ж
K = К, О
PH = Ф, Т
Q = К, КУ, КЎ, КВ, О
S = С, З
SH = Ш
SCH = Ш, Щ
TH = ТХ, Т, Д, В/З
TS = Ц
U = В, У, Ю
V = В, У, Ё
W = В, У, УУ, Ё
X = КС, Х, Ш
Y = И, ИИ, Й, ИЙ, ЙИ, Ы, Я, -ЬЯ
ZH = З, Ж
' = Ъ, Ь

С таким разнообразием часто бывает непросто не только подобрать буквы, но и даже правильно прочесть готовую надпись. Поэтому я сделаю свои литеры подходящими для русского языка.

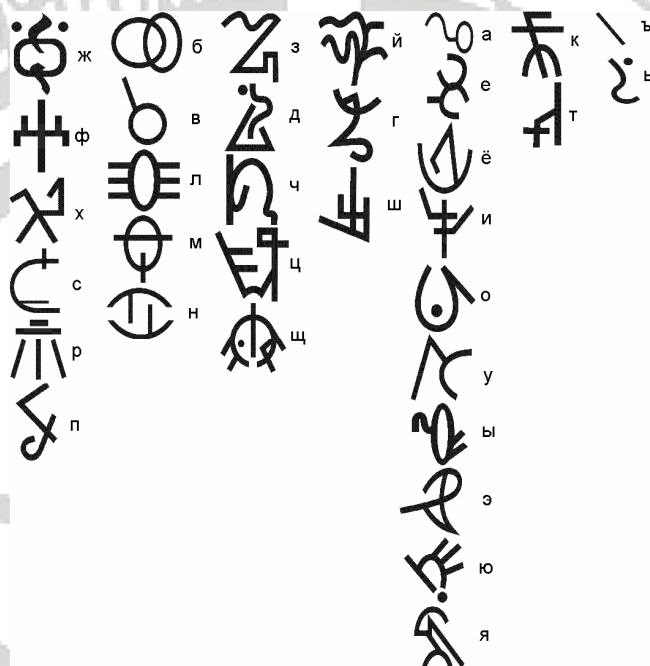
Шаг 3. Теперь надо выбрать способ запитки, т.е. за счёт чего литеры будут иметь силу. Поскольку я не хочу использовать их для простых надписей, мне остаётся одно из двух:

- 1) использовать соответствия по духам, Стихиям, Арканам и прочее;
- 2) войти в нужный поток и нарисовать каждую литеру так, какой она представляется как несущая в себе именно этот поток.

1-й способ подходит для создания азбуки, применяя которую, следует делать надписи на оберегах, магических кругах, создавать коды и т.п. Созданное 2-м способом может применяться так-же, как созданное 1-м, но кроме того, ещё и для прямого общения с нужными миром и его населением. 1-й способ слишком сложен, требует многих знаний, потому воспользуюсь 2-м.

Шаг 4. Далее следует решить в какой поток входить для получения и запитки литер. Я поставил себе цель – создать литеры для работы со сновидениями, значит надо входить куда-то или к кому-то, что связано со сновидениями. Сновиденный мир состоит из Стихий, и сам по себе, как и любой мир, является не только пространством, но и живым существом. Как живое существо его называют Создателем Сновидений. Можно его призвать в астрале или наяву через ментал и общаться точно так-же, как с любым духом. Но это обременительно, т.к. потребует исполнения обрядов. Более свободный источник видится мне в некой точке, где зарождаются сновидения самой Земли... Живём мы на Земле и, входя в сон, входим именно в пространство находящееся на Земле и созданное ею. Именно этой точкой создания сновидений порождён в частности и Создатель Сновидений. Стало быть, надо мне входить именно в эту Точку.

Шаг 5. Всё решено, приступаю к созданию. Настраиваюсь на Точку Зарождения Сновидений и смотрю, как выглядят мои литеры...



Я расположил литеры именно в таком порядке и такими рядами в согласии с таблицей, кою приводил в 1-й части книги в разделе «Язык».

Шаг 6. Можно внести в созданную азбуку некий код. В каждой древней азбуке каждая буква имела своё название, указывающее на значение того, что стоит ЗА буквицей. Но и не только значение... Например, если прочитать по порядку названия букв кириллицы, то получится связанное предложение, несущее в себе некое послание. Но, по сути, подобные коды нужны только для азбук, запитанных на различных духах, чтобы более чётко ведать заложенный в азбуку путь. Для моей азбуки сие не обязательно, потому данный шаг пропускаю.

Шаг 7. Надо придумать название для литер. Я свою азбуку назвал «Литеры Сновидящей Земли».

Шаг 8. Теперь надо разработать правила применения, что упрочит действенность литер.

Используя мою азбуку, ты можешь написать любые слова на любом языке, но не бездумно, а только так, чтобы они своей целью были обращены к Сновидению. Поскольку литеры запитаны на Точку Зарождения Сновидений, всё, что ты ими напишешь, уйдёт именно туда и Разумом Земли будет обработано именно там.

Ты можешь написать, например, следующее:

- Создатель Сновидений! Приди ко мне в сон этой ночью!
- Мать-Земля! Пускай этой ночью я осознаю миг засыпания!
- Нынешней ночью я увижу во сне (то-то и то-то).

И т.п.

Возьмёшь чистый лист бумаги и напишешь на нём своё пожелание, просьбу или утверждение. Далее поступишь одним из 4-х способов:

- 1) положишь лист под подушку;
- 2) сложишь лист и закопаешь,пустишь по воде или сожжёшь;
- 3) разорвёшь лист ипустишь по ветру;
- 4) капнешь на лист своей слюной, спермой или кровью, предварительно заряженной на нужное желание, а затем сожжёшь на огне белой свечи.

4-й способ самый сильный.

Можно и просто вообразить нужные слова, затем настроиться на Точку Зарождения Сновидений и мысленным свёртком закинуть их туда как в воронку.

Можно сначала сделать из записи гальдарстав, а потом нанести на бумагу только его. Для способа с воображением это будет даже проще.

Другой способ касается языка Хальзугат, о чём было рассказано в 1-й части книги.

2. Гальдарстав

Название образовано от исп. Galdrastafir – «заклинание-знак». Под «заклинанием» имеется в виду речь, т.е. это указание на то, что сие есть знак, получаемый из слов, из букв.

- а. Соединение нескольких знаков вместе без дальнейшей стилизации.

Например: **RM** может выглядеть так: 

б. Знак, полученный путём повторения другого знака.

Для примера возьмём руну Уруз – **П**. Перво-наперво нужно знать её значение и вообще всё, что с ней связано.

Название. Слово «Уруз» переводится с древнеисландского как «зубр».

Чтение. При использовании для написания слов читается как «У», иногда как «В».

Описание. Эта руна связана с силой. В этой руне заключена изначальная сила Огня при образовании Вселенной. Таким образом, в этой руне заключено прошлое время. Сознание человека, настроенное на эту руну, смещается назад во времени. При работе с этой руной человек вспоминает прошлые жизни. Смещаясь назад во времени, человек может восстановить своё здоровье. Сознание человека, смещённое назад во времени, возвращается к первичному воплощению и первичному сознанию.

Асана. Маг, творящий руну, находится в низкой асане со скрещёнными ногами и прямой спиной. Руки на уровне груди. Прана идёт от ног к рукам. В Стадагальд используется асана просто повторяющая очертание руны, что далеко не всегда является верным.

Азма. Это слово ЮСС. Звук этого слова включает образование пузыря защитного поля. Сознание мага сонастраивается с древним излучением Вселенной и начинает скольжение в обратном времени. Можно твердить это слово и как мантру.

Заклинание. ЕРРО ОРТ ОСТОР ОНОР ЕВИС ЕРРТ, ЮССО ОРТ ЕВ-ВИ.

Мудра. Совершается правой рукой. Кулак сжат, большой палец и мизинец выставлены вперёд.

Действие. Эта руна излечивает тело, даёт защиту и вызывает воспоминания прошлого.

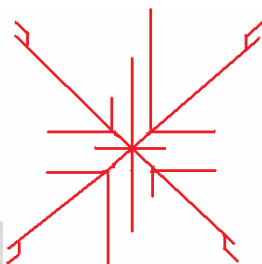
Божество. Божеством этой руны является Разум звезды Марс, а хозяином Марса является демон Самаэль. В сагах с этой руной связаны Улльр, Локки и Один.

Значение. Сила Марсианского эгрэгора, силовое поле, изначальный Огонь, вечность, перерождение, врачевание, познание себя.

Толкование в гадании. Страсть, живость, дикий нрав, соитие, плодородие, первобытность, безрассудство, шаманство, обряд посвящения. Попытка подчинить дикий мир с помощью магии.

Смысл оберега с этой руной. Усиление воли, увеличение половой мощи, помощь в охоте.

Когда ты много раз повторишь начертание руны Уруз, ты тем самым повторишь всё это и сим усилишь эту руну во столько раз, сколько раз повторишь её. Например, если 12 повторений Уруз связать в единый знак, то получится вот что:

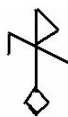


Для получения знака руну можно рисовать не только так, как она есть, но и зеркально, и вверх ногами, и изменяя длину линий... К созданию гальдарстава надо подходить творчески. Зная всё об этой руне, надо думать об этом и рисовать знак... Он должен всё больше и больше тебе нравиться.

Помимо рун, для такого знака можно взять и иные письмена. Лишь-бы было известно их значение и применение.

в. *Простые банд-руны* (вязанные руны) – это когда ты связываешь в единый знак 2-е и больше рун, значение которых хорошо знаешь, и отчётливо понимаешь что произойдёт, если их силы объединить. От способа а отличается тем, что там вплетённые руны отчётливо видны и одинаковые линии не убираются, а здесь наоборот.

Например, известно, что сочетание рун **RM** (Райдо-Эваз-Йер, «Путешествие-Лошадь-Урожай») открывает путь в магию и настраивает на осознанные сны. Сделаем из этого сочетания банд-руну. За основу возьмём Райдо. Далее посмотрим, какие линии из остальных рун уже имеются в Райдо и нанесём эти руны без повторяющихся линий:



Ромб снизу образован руной Йер, а «клюка» под Райдо – руной Эваз.

г. *Сложные банд-руны* – это когда простые вязанные руны подвергаются стилизации, дабы ещё больше скрыть их смысл – для более точного выражения воли мага. Соккрытие значения является залогом успеха. Значение скрывается не только от любопытных взглядов непосвящённых, но и от лишнего вмешательства сознания самого мага, т.к. область влияния знака распространяется за пределы сознания.

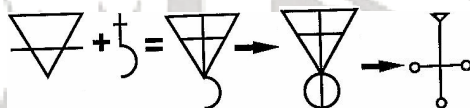
Для примера стилизуем банд-руну, полученную способом в:



Первый вид рисунка почти не отличается, второй уже мало чем похож на исходный, а третий (когда второй стилизовали дальше и перевернули вверх ногами) совсем не похож.

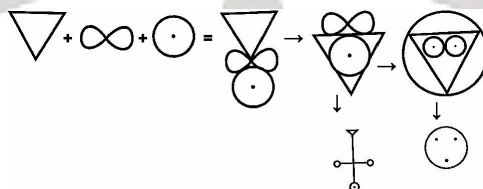
д. Создашь знак не из букв, а из других знаков, подбирая их по смыслу.

Например, вот так совмещается и стилизуется алхимический знак Стихии Земли и звёздный знак Сатурна:



Смысл полученного знака можно вывести из значений, которые приписывают Земле и Сатурну. Например: лучшее место для человека, потому что на Земле человек родился, а на Сатурне для него самые лучшие условия обитания. Понимая это, знак может служить для мысленного, а и то ведогонного путешествия на Сатурн, или для совмещения в себе сил Земли и Сатурна, чтобы, живя на Земле, чувствовать себя так же хорошо, как на Сатурне.

Теперь совместим алхимический знак Воды, знак бесконечности и один из знаков Акаши:

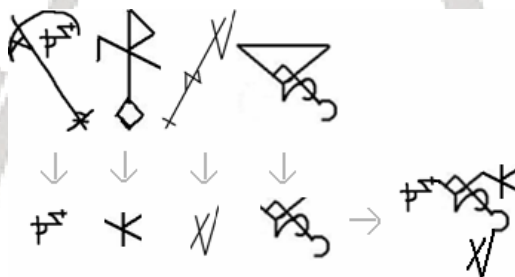


Вода соотносится с ведогонцем и сновиденным миром, бесконечность и так понятно, что значит, Акаша – тоже ясно. Получается, что посредством сего знака можно войти в поля Акаши и обозреть там всю бесконечность, всю вселенную, и, в конце концов, отправиться туда в путешествие вне тела и попасть в один из миров 2-го внимания или прогуляться по разным мирам.

е. Точно так же можно взять для совмещения не общеизвестные знаки, а собственноручно созданные сигилы. И тут есть 2 способа:

- 1) взять несколько сигил на одну цель, из каждой сигилы взять по одной черте или по одной части узора, и слить это всё в новую сигилу;
- 2) взять несколько сигил на одну цель, наложить их все одну на другую, и из получившегося месива вычленить новый знак.

2-й способ аналогичен многим другим, поэтому проиллюстрирую только 1-й.



Получившийся знак, как правило, всегда сложен. В таком случае лучше сделать из него печать, мандалу, врата или ещё что-то подобное, чтобы было красивее.

ё. Другой способ составления гальдарстава называется «азбука желаний». Напишешь своё желание словами (любой азбукой, не обязательно именно рунами), потом уберёшь повторяющиеся буквы (чтобы каждая буква была только по одному разу), после чего из оставшихся букв составишь знак и стилизуешь его.

Например, ты хочешь осознаться во сне.

ОСОЗНАНИЕ МИГА ЗАСЫПАНИЯ

Без повторяющихся букв получится: ОСЗНАИЕМГЫПЯ.

Теперь возьмём за основу любую из этих букв и на неё нанесём те линии из остальных букв, которые не можешь найти в этой букве. Я взял за основу Глаголь и вот что получилось:



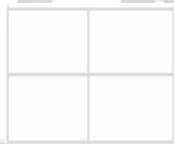
Внизу знака угадывается Яз, а слева под «косой» - Мыслете. Остальные буквы почти невозможно различить.

Замечено, что с этим гальдарставом можно работать в дрёме. Ствол знака вводишь в сушумну, косу знака выводишь из аджны, палочку малого знака под косой ставишь на анахату или на ту чакру, через которую будешь выходить из тела, и держишь сосредоточение на всём этом.

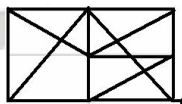
ж. Если из записанного желания убрать гласные и лишь потом связывать знак, то знак выглядит более настоящим. Сие обусловлено тем, согласные несут в себе смысл, а гласные – раскраску смысла. Убирая прикрасы, получаем изначальный смысл и направляем его своей волей.

Допустим, ты хочешь заклясть какого-нибудь духа, дабы он вытащил тебя из тела. Тогда из слов «Вытащи меня из тела» убираешь гласные, получается: ВТЩМНЗЛ. Повторяющихся согласных тут нет, но если-бы они были, их следовало-бы убрать.

Теперь начертишь четырёхугольник, разделённый на 4 части, означающий коловрат-Вселенную:



Далее по его линиям обведёшь все полученные буквы:



Затем стилизуешь, убрав четырёхугольник:

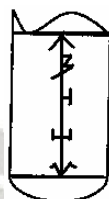


Вместо четырёхугольника часто используют следующее изображение:

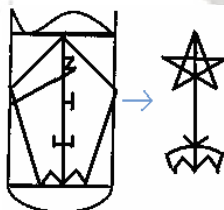


У каббалистов оно соотносится с распахнутыми Скрижалями Завета и с Мировым Древом, упрощённо его называют рисунком для получения сигил.

Полученные буквы ВТЩМНЗЛ надобно разместить на срединной линии сего рисунка, под ней или над ней:



Теперь стилизуешь до получения такого знака, который тебе понравится:



С тем-же умыслом можно взять эмблему любого эгрэгора, вписать в неё буквы и затем стилизовать. Полученный сигил сам по себе уже будет запитан силами данного эгрэгора, его не нужно будет заряжать.

3. Надпись не обязательно должна быть из слов, она может быть и просто из нескольких букв, представляющих сокращение от нужных слов. Обычно сие применяют в том случае, если для записи желания использовалось 4-5 слов и больше.

Например: «Хочу выйти из тела». Выписываешь первые буквы каждого слова: ХВИТ. Теперь из них любым способом лепишь знак. У меня получился такой:



3. Янтра

I. Определение

В индуистском понимании янтра является собой выражение мантры по средствам рисунка. В янтре заключена душа, сущность мантры. Янтры почитаются в качестве священных изображений, отмеченных божественным присутствием. Их применяют для воздействия на какие-либо объекты – для вызывания дождя, победы над врагом и т.п., как обереги для защиты от сглаза, порчи, действия вредоносных мантр, для защиты скота и имущества. Янтры используются как обереги, приносящие удачу, для изгнания злых духов, для предотвращения несчастных случаев, для достижения богатства и знания и т.д. Их носят с собой или хранят дома.

Однако, в индуизме представление о янтрах сильно, порой совершенно неразлично, смешано с представлением о мандалах и оберегах. Потому мы возьмём более узкое и чёткое значение.

Итак. Название образовано от санскр. «Янтрам» – «механизм», «машина». Так называют гальдарстав, дополненный какими-либо знаками или письменами (руны и т.п.). Как правило, в письменах указывается цель знака или имена духов, заключённых в знак. Янтры используют для сосредоточения и для вызываний, иногда – как оберег.

II. Разновидности

По видам пуджи различают 5 типов янтр:

- 1) янтры бху приштх – рельефные или гравированные, в состав которых входит земля;
- 2) янтры меру приштх – рельефные, широкие внизу, небольшие по центру, с верхушкой похожей на гору;
- 3) патал янтры – гравированные, в виде перевернутой горы;
- 4) янтры меру прастх – вырезанные;
- 5) янтры рурам праштх – выкованные из металла, треугольные, с верхушкой в виде черепашого панциря.

По своему назначению янтры делятся на 7 типов:

- 1) асан янтры – наиболее быстро приносят результат, их кладут под себя во время садханы, в фундамент храмов и домов, а также вмуровывают в основание статуэток богов;
- 2) даршан янтры – выставляются напоказ, ибо их созерцание приносит успех;
- 3) дхарн янтры – их носят на разных частях тела, в зависимости от цели;
- 4) мандал янтры – 9 человек должны сесть в форме янтры: 1 в середине, 4 по сторонам света и ещё 4 по полу-сторонам, потом тот, кто в середине, исполняет пуджу, а остальные поют мантры;
- 5) пуджа янтры – янтры, которым поклоняются в храмах так же как поклоняются изображениям богов;
- 6) чхатар янтры – их носят с собой под тюрбаном, под шапкой, замотанными в платок или другую ткань, или же носят в кармане;
- 7) шарир янтры – их носят на теле в области определённой чакры ради её раскрытия или достижения иного эффекта, связанного с ней.

По видам изготовления выделяют 5 типов янтр:

- 1) агни татва / атши – треугольные; помогают в управлении снами, завоевании уважения, достижении успеха, отводят неудачи; должны писаться, глядя на восток, сидя на одном колене возле любого источника огня; после написания их бросают в огонь либо сжигают вблизи каменных плит;
- 2) акаш татва – овальные; полезны при создании привязанности, образованности, снятия тревог, достижения духовности в уединении;
- 3) ваю татва / бади – круглые; усиливают трудности, презрение, невежество и склоняют к этим порокам, используются для приворота и других любовных дел; должны писаться, сидя на высоте (например, на крыше дома); их вешают на деревья или в любом высоком месте на ветру;
- 4) джав татва / абби – в виде полумесяца; освящают человека уважением, любовью, удовлетворением, снимают беспокойство, даруют мудрость, освобождают пленников; пишутся, стоя в воде и глядя на запад; их необходимо бросить в любое место, где есть вода.
- 5) притхиви татва / хкаи – прямоугольные; дают удовлетворённость, удобство, успех, вызывают смерть врагов; пишутся, глядя на юг, сидя на одном колене с зажжённым ладаном; их закапывают под крыльцом, на пути похоронного шествия, в горах либо на перекрёстке 4-х дорог.

По способу написания выделяют 9 типов янтр:

- 1) саришти карам – написание начинается с середины либо к середине;
- 2) сатхитак карам – пишутся с середины либо с края и до середины;
- 3) санхар карам – пишутся с конца в начало;
- 4) арох карам – когда числа, входящие в янтру, пишутся, начиная с самых меньших;
- 5) когда число и направление главного божества янтры пишется первым, а остальные потом;
- 6) если янтра предназначена для благой цели, её линии должны писаться с востока на запад;
- 7) если янтра предназначена для дурной цели, её линии должны писаться с запада на восток;
- 8) для достижения продолжительного воздействия янтры должна писаться снизу вверх;
- 9) для достижения скоротечного воздействия янтры должна писаться сверху вниз.

Необходимо так же иметь в виду, что каждая янтра должна писаться строго только в тот день и час, чьё влияние соответствует цели янтры.

III. Надписи на янтрах

Желательно, чтобы письмена находились внутри янтры, т.к. если они будут снаружи, то они могут превратиться в обычные пояснительные надписи. Однако, если янтра используется как оберег, то надписи можно наносить в любом месте, даже на обратной стороне оберега.

Помимо описанных в разделе «Составные мантры» в 1-й части книги, существует ещё несколько способов создания надписи для янтры.

а. Некоторые буквы в словах напишешь вверх ногами, зеркально или боком. «Сновидение», например, можно записать вот так:

ШЕДНЕВСО

б. Используешь удвоенные буквы. Для этого поверх избранного слова пишется это же самое слово, только буквы его зеркальны, повернуты на бок или вверх ногами. Например, слово СОН будет выглядеть так:



в. Амбиграмма (от лат. *ambi* – «двойной» и др.-греч. *ὑμέτρα* – «буква») – каллиграфический узор, позволяющий совместить 2 различных прочтения из одного и того-же набора линий.

1-й вид называется «перевертень» - это когда слева направо читается одно слово, а справа налево – другое.



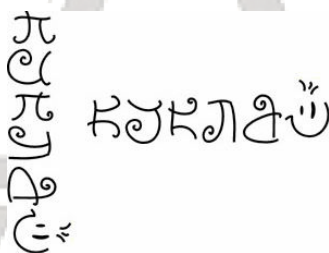
В данном примере: слева направо читается «сон», а справа налево – «маг».

2-й вид называется «листовертень» - это когда при повороте слова на 180° читается это-же самое слово или другое.



Если посмотреть на 1-й рисунок, то читается слово «кривое», а если перевернуть его на 180°, то будет слово «зеркало». А 2-й рисунок и так и при повороте читается одинаково – «illuminati».

3-й вид – «ортогонал» означает поворот на 90°.



На данном примере видно, что в одном положении надпись читается как «папуас», а в другом «кукла».

4-й вид – «двоевзор», это когда читаются разные слова без поворота листа.



В данном примере можно прочесть слово «жульё», а можно «акулы». Иногда встречаются надписи, где можно углядеть и более 2-х слов.

Когда буквы в надписи расположены ровно, амбиграмма называется симметричной, а когда буквы скачут – асимметричной.

Амбиграмму советуется применять в том случае, если цель янтры можно записать именно в двух словах (чтобы они слились в одной надписи) или когда требуется усилить цель, выраженную одним словом (чтобы она читалась одинаково при любом повороте надписи).

г. Напишешь на каком-нибудь другом языке, но русскими буквами. Например, «сновидение» по-испански будет «sueño», а русскими буквами – СУЭНЬЁ.

д. Напишешь русские слова любыми иностранными буквами. Например, «сновидение» арабской вязью будет так: . Можно для написания каждой буквы исходного слова использовать буквы различных азбук: допустим, С будет русская, Н английская, О арабская, и т.д.

е. В английской раскладке клавиатуры наберёшь русское слово – ты будешь нажимать на клавиши русских букв, а печататься будут английские, стоящие на этих-же клавишах в английской раскладке. Поскольку порядок расположения русских и английских букв на клавиатуре разнится, у тебя получится совершенно неизвестное слово. Например, если таким способом набрать слово СНОВИДЕНИЕ, то получится СУJDBLTYBT.

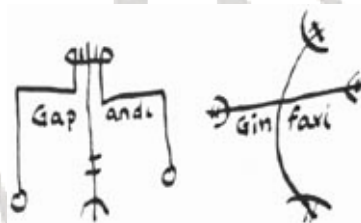
Можно и наоборот – набрать английское слово в русской раскладке. Например, DREAMING будет ВКУФЬШТП.

ё. Выбросишь гласные, напишешь только согласные. «Сновидение» без гласных будет СНВДН.

ж. Запишешь слова без пробелов и знаков препинания. Например: «Хочу осознанно войти в сновидение» будет ХОЧУОСОЗНАННОВОЙТИВСНОВИДЕНИЕ.

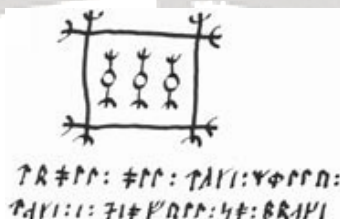
з. Согласные напишешь в одном ряду, а гласные в другом. При этом, можно их перемешать, расставить не по порядку. В примере со словом «сновидение», СНВДН будут в одном ряду, а ОИЕИЕ в другом.

и. Самая простая надпись – это написать название знака, дабы он выглядел мощнее. Например:



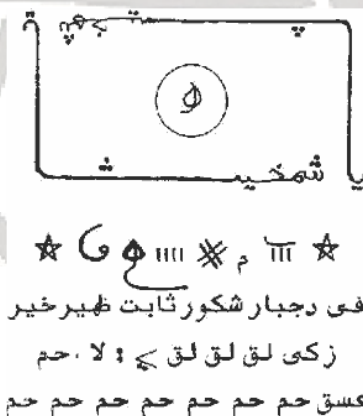
Эти янтры используются для победы в исландской борьбе, называемой «глим». Gapaldur наносится на обувь под пяткой правой ноги, а Ginfaxi под пальцами левой.

й. Более сложная надпись – отрывок из какого-либо священного писания, смысл коего отражает цель знака. Например:



Эта янтра называется «Взломщик» (Lásabrjótur). Её используют, чтобы открыть замок без ключа. Вместо названия под ней написан отрывок из саги, означающий примерно следующее: «Все тролли возьмутся за засов и откроют его». Нужно положить эту янтру на нужный замок и прочесть эти-же слова, только на исландском: «Tröll öll taki í mellu, taki í djöfull svo braki».

к. Возможно сочетание разного вида надписей. Например:



Это арабская янтра для накопления магической силы. Животный знак обрамлён гальдраставом, ниже стоят смысловые знаки и знаки подчинения, а под ними написан отрывок из «Корана». А каббалисты, например, пишут отрывки из «Торы». Т.е. к какому эгрэтору принадлежит тот, для кого изготавливается янтра, из священного писания того эгрэтора и надо брать отрывок.

Чтобы вышеприведённая янтра работала, надобно принять омовение, расслабиться и трижды произнести следующие слова:

Бисмиллаахир-рохмаанир-рохиим (1 раз)

Бисмиллаахил-Ладзиил лаа йадхурру ма'асмихи сйауун фил ардхи валаа фис-самааи ва хувас-самуии'ул алиим (3 раза)

Тхаахаа йаасиин тхасаасииммиим алиф лааммиим алиф лааммиимраа кааф нуун кааф'ахаа' аиншаад алиф лааммиим шаад (3 раза)

Аллаахумма шалли'алаа саййидинаа Мухаммад, ва'алаа аалихи ва шахбихи ва салим (1 раз)

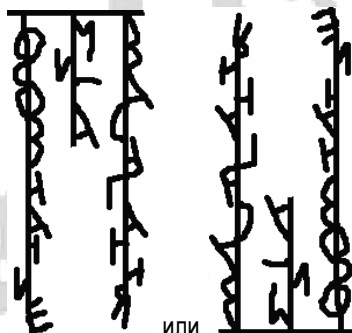
Затем нарисуй янтру на девственной белой ткани чернилами из масла Мисик и чернилами Зафарон.

Данная янтра будет накапливать магическую силу, которую в дальнейшем можно применить для любых целей и любых видов воздействий – например, как материал для создания гаргули. Так-же действует как мощное защитное средство от любых нападений на всех слоях пространства.

л. «Рунное дерево».

Самое простое – это начертить Божью Черту, а от неё вниз или вверх линии, в которые вписаны буквы твоего желания. Допустим, желанием будет «Осознание мига засыпания», тогда рисунок получится такой:





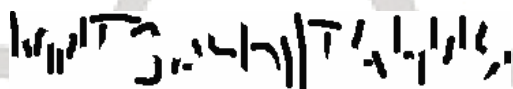
Можно расставить это и действительно в виде дерева, т.е. ствол, а на ветках слова. Или в виде кустарника или ещё чего-нибудь. «Рунное дерево» лучше всего использовать для нанесения на обратную сторону оберега.

м. «Рассыпанные буквы».

Возьмёшь нужные слова, запишешь без пробелов между ними и разложишь их на линии букв. Например, «Миг засыпания» становится «МИГЗАСЫПАНИЯ», а затем –

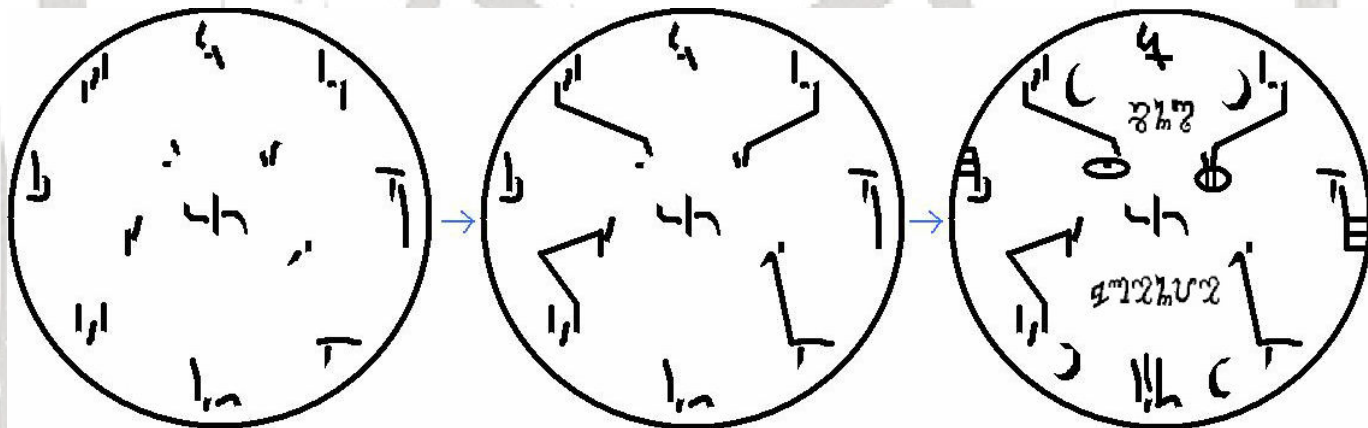


Теперь надо стереть части некоторых линий так, чтобы надпись казалась полу-стёртой от времени:



В древности этот способ любили на Руси. Доходили до того, что насечки от букв делали настолько мелко, что их даже с помощью современного оборудования очень сложно не только прочитать, но и увидеть.

Когда это готово, можно оставить как есть или рассыпать эти чёрточки по всей поверхности оберега в произвольном порядке. Затем можно соединить их в рассыпанном виде, чтобы получился некий узор. Далее можно превратить узор в изображение какого-нибудь существа и добавить какие-либо надписи любой из магических азбук. В данном случае я написал слово «Снобдение» литерами Гонориуса и добавил 4 изображения Месяца как олицетворение ночного времени суток – когда люди спят и могут сновидеть.

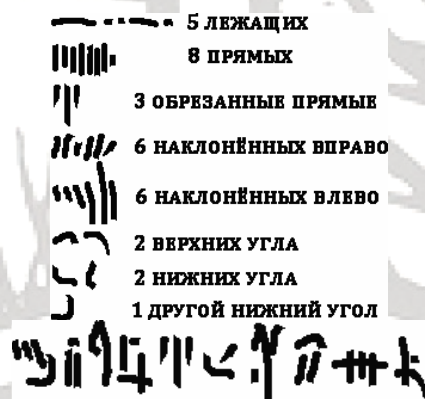


Если не рассыпать, то можно некоторые линии удлинить, закруглить и соединить, чтобы надпись была похожа на некие древние и никому не известные буквицы:



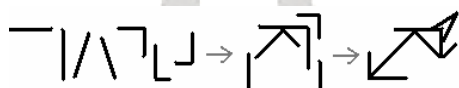
Сие именуется «сигильное письмо №1».

Ещё можно разобрать надпись и подсчитать сколько в ней каких линий, а затем расположить их так, чтобы было похоже на неизвестные буквицы (количество буквиц не обязательно соответствует количеству букв в изначальных словах):



Сие именуется «сигильное письмо №2». Начертание изменилось, а смысл остался как был.

Чтобы этим способом получилась не надпись, а сигила, нужно от каждой разновидности линий взять только одну линию и из них создать знак:



н. Руководствуясь следующими соответствиями, можно добавить не слова, а число, выжатое из слов, коими составлен знак:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
а	б	в	г	д	е	ж	з	и
й	к	л	м	н	о	п	р	с
т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ
ы	ь	э	ю	я				

Допустим, ты сплёл гальдарстав из слов: «Осознание мига засыпания». Теперь уберёшь повторяющиеся буквы и получится: ОСЗНАИЕМГЫПЯ. Подсчитаешь:

А, Ы = 1
М, Г = 4
Н, Я = 5
О, Е = 6
П = 7
З = 8
С, И = 9

Складываем: $1 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 = 40$. Ноль всегда отбрасывается, так что итоговое число – 4. Если-бы получилось двузначное число (например: 44), то надо было-бы складывать входящие в него числа (т.е. $4 + 4$) до тех пор, пока получится однозначное число.

Теперь напишешь это число рядом с гальдарставом в одном или в нескольких местах или-же вплетёшь его в узор:



Как и азбуку для слов, входящих в гальдарстав, числа тоже можно брать не только арабские (которые сейчас повсеместно в ходу), но и любые другие. Мне больше всего нравятся санскритские: ०-0 १-1 २-2 ३-3 ४-4 ५-5 ६-6 ७-7 ८-8 ९-9

о. Относительно чисел, существует несколько способов, которые можно применить, лишь работая со скандинавскими рунами.

Старший Футарк разделён на 3 эхты (старонорвежск. «ætt» - «род», «семейство»; прочтение как «атт» неверно, ибо восходит к исп. «atta» - «восемь») по 8 рун в каждом – эхт Фрэйи, эхт Хеймдалля и эхт Тюра.

ƒ	п	þ	F	R	<	X	ƿ	Frey's Aett
Fehu (F)	Uraz (U)	Thurisaz (Th)	Ansuz (A)	Raidho (R)	Kenaz (K)	Gebo (G)	Wunjo (W/V)	
H	†	I	↻	↯	⚡	Y	⚡	Hagall's Aett
Hagalaz (H)	Nauthiz (N)	Isa (I)	Jera (J/Y)	Eihwaz (Eo)	Perthro (P)	Algiz (Z)	Sowilo (S)	
↑	В	М	М	Г	◇	⌘	⌘	Tyr's Aett
Tiwaz (T)	Berkano (B)	Ehwaz (E)	Mannaz (M)	Laguz (L)	Ingwaz (Ng)	Othala (O)	Dagaz (D)	

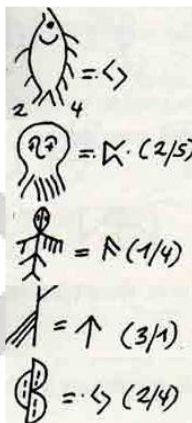
Расположение каждой руны создаёт код. Например, вместо **RMG** можно написать: «5-я руна 1-го эхта, 3-я руна 3-го эхта, 4-я руна 2-го эхта». Затем можно связать гальдарстав именно из букв этого описания, а не из тех рун, кои так описаны. Часто для сих шифровок меняют номера эхтов – к примеру, эхт Тюра считается первым, эхт Хеймдалля вторым, эхт Фрэйи третьим.

Чтобы записать кодом любую руну, можно нарисовать черту сверху вниз или слева направо, затем с одной её стороны сделать столько насечек или иных знаков, сколько соответствует эхту данной руны, а с другой стороны столько насечек, сколько соответствует порядковому номеру руны в её эхте. К примеру, руна Иса будет выглядеть так:



2-й эхт, 3-я руна, поэтому слева 2 линии, а справа 3. Ветви слева и справа могут быть направлены как вниз, так и вверх, или с одной стороны вниз, а с другой вверх. Этот способ называется «ветвистые руны» («квист-рюн»).

Стилизуя подобные изображения, можно получить животные знаки и иные изображения, выражающие руны. Например:



Ещё один способ основан на руне Лагуз. Чтобы записать номер эхта, Лагуз пишется вверх ногами или справа налево, а для обозначения номера руны пишется как обычно. Например, руна Иса в подобной записи будет выглядеть так:

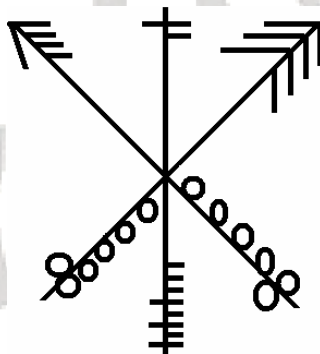


Можно оставить так, а можно из полученной записи сделать гальдарстав:



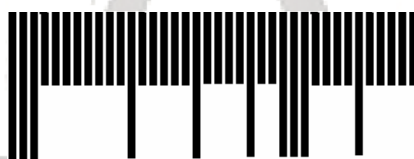
Со стороны будет казаться, что тут сплетено несколько разных рун, а на самом деле это всё одна и та-же руна Иса, выраженная через Лагуз.

Можно целые слова писать такими «стилизованными рунами». Сложный способ – это когда каждая руна в слове выглядит как животный знак, более простой – рунное колесо (так-же известное как шатровые руны, «тъяльд-рюн»). Колесо – это когда чертится перекрестье из столькох линий, сколько рун в слове, затем на каждой линии оставляется код руны. К примеру, слово **draumr** (старонорвежск. «draumr» - «грёза») будет выглядеть так:



Чтение может начинаться откуда угодно и далее идти в любую сторону – хоть по часовой стрелке, хоть против. В данном случае начинаем читать с нижней средней линии: 3-й эхт, 8-я руна = Дагаз, и далее по часовой стрелке. Насечки обычно на одном знаке делают все одного и того-же вида (т.е. если круги, то везде круги, на каждой линии), но в данном случае я сделал разные, дабы показать их разнообразие. Если требуется создать сложный код, т.е. в один знак вписать несколько слов, тогда для каждого слова насечки делаются разные (например: одно слово стрелочками, другое кругами), чтобы не запутаться.

Более простой способ называется «ис-рюн» и состоит в том, что нужное слово надо записать так, чтобы номер эхта обозначался длинными линиями, а номер руны – короткими, или наоборот. Слово «draut» в этой записи будет выглядеть так:



Расстояние между линиями можно увеличивать. Здесь я выбрал более плотное расположение для того, чтобы при созерцании данной записи рябило в глазах и человек скорее вошёл-бы во дрёму.

Из других способов, касающихся только рун, следует упомянуть следующие:

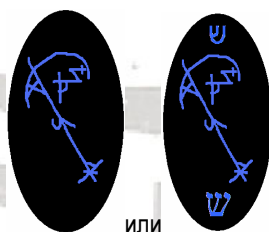
- 1) опускание отдельных рун (например, всех гласных);
- 2) изменение порядка слов;
- 3) написание всего текста или отдельных его частей справа налево;
- 4) замена отдельных рун какими-либо неруническими знаками;
- 5) использование рун Старшего Футарка в надписях, выполненных Младшим Футорком;
- 6) изменение огласовки рун (обычно огласовка смещалась по руническому ряду, к примеру: Феху читалась как У, а Уруз как Т и т.д.; смещать могли начать с любой руны);
- 7) отдельная руна могла читаться как целое слово – выраженное в её названии или-же какое-либо другое.

п. Кроме чисел, можно добавить какой-нибудь знак, значение коего подходит к значению создаваемого знака.

Например, часто для сего избирают знаки таттв:

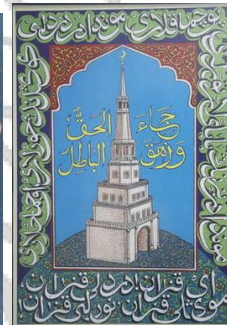
	Земля. Притхиви. Буква п (Хе) Тэтраграмматона. Купечество, деньги, трудоустройство, дела...
	Воздух. Вайю. Буква т (Вау) Тэтраграмматона. Здоровье, заболевания, споры, тревоги...
	Вода. Апас. Буква п (Хе) Тэтраграмматона. Удовольствия, женитьба, плодовитость, удача, вечеринки...
	Огонь. Таджас. Буква т (Йод) Тэтраграмматона. Сила, власть, уважаемость...
	Эфир, Дух. Акаша. Буква ш (Шин) Пентаграмматона. Все духовные материи в любом значении.

В случае знака, созданного по способу к, подходит таттва Дух. Значит, янтра будет выглядеть так:



Можно было-бы таттву вписать в узор гальдарстава, но в данном случае это было-бы некрасиво, поэтому я сделал наоборот – знак вписал в таттву. Во второй версии снизу вписана буква Шин, соответствующая таттве Дух; сверху вписана она-же, только в другом начертании.

Янтра, нанесённая на какой-либо фон, называется «шамаиль» (от араб. «шамайэл» - «качества, достоинства», перс. «священная картина, портрет, икона»). Чаще всего на шамаилях изображаются слова из священных писаний, написанные красивым почерком, сочетающиеся с орнаментально-живописным фоном. Иногда шамаили дополняются туграми, изображениями животных и людей. Шамаиль рисуется тушью или печатается на бумаге, вышивается на ткани, масляными красками рисуется на стекле или холсте. Затем вешается на стену в качестве оберега. Точно так-же корейцы и китайцы вешают на стены листы с заклинаниями и зажигают перед ними свечи и благовония. Примеры шамаилей:



4. Многоугольник

Изображается в рамке, либо без неё. Рамка обычно бывает квадратной, но вообще может быть какой угодно.

а. *Латинские квадраты.* Бывают только одного вида: 5 на 5, любое другое число невозможно. Буквы, вписанные в квадрат, только латинские, никакие другие не допустимы.

Для составления нужно Ключевое Слово и Девиз. Ключевое Слово должно состоять из 5-ти букв, а Девиз из 3-х слов, начальные буквы которых не совпадают. Для примера создадим квадрат для осознанных снов. Для этой цели возьмём Ключевым Словом «Nocte» – «ночь», а Девизом «Concentratio per somnia» – «осознание (сосредоточение) во сне». От Девиза оставляем только начальные буквы – CPS.

Первым записывается Ключевое Слово, затем образуются внешние стороны квадрата. Последовательность следующая:

N	O	C	T	E	N	O	C	T	E	N	O	C	T	E	N	O	C	T	E	N	O	C	T	E
					O					O					O					O				T
					C					C					C					C				C
					T					T					T					T				O
					E					E				N	E	T	C	O	N	E	T	C	O	N

Внутренний квадрат образуют начальные буквы девиза – CPS. Последовательность построения внешнего и внутреннего квадрата одинакова.

C	P	S	C	P	S	C	P	S	C	P	S	C	P	S
			P			P			P			P		P
			S			S		C	S	P	C	S	P	C

Каждый латинский квадрат действует строго определённое его создателем время. Для этого в середину вписывают нужное число дней, выраженное одной из 7-ми букв: I (1), V (5), X (10), L (50), C (100), D (500), M (1000). Допустим, данный квадрат будет действовать 1000 дней, тогда в середину ставим букву M.

В целом получится так:

N	O	C	T	E
O	C	P	S	T
C	P	M	P	C
T	S	P	C	O
E	T	C	O	N

Каждый латинский квадрат имеет своё имя, совпадающее с Ключевым Словом. Таким образом, данный квадрат называется NOCTE.

Каждый квадрат изготавливается в определённый день и час сообразно его действию. Латинские квадраты не являются планетарными по своему характеру, но их действие согласно влиянию планет. Поэтому полезно определять под какой вид планетарного влияния попадает их действие и изготавливать их именно в то время, когда влияние нужной планеты наиболее сильное. Для выбора нужного планетарного влияния применяется следующая таблица:

ПЛАНЕТА	ДЕНЬ	ВЛИЯНИЕ
Солнце	Воскресенье	Деньги, процветание, успех, карьера, известность, здоровье, жизненный стержень, радость.
Луна	Понедельник	Мореходство, путешествия, интуиция, материнство, семья, родина, пища, гигиена, здоровый образ жизни, душевные переживания, театр.
Меркурий	Среда	Торговля, образование, связь, издательская деятельность, письменность, афёры, литература, переговоры, тайные науки, ремёсла, связь с потусторонним миром.
Венера	Пятница	Любовь, чувственное наслаждение, дружба, искусство, культура, награды и привилегии, парфюмерия, кулинария, медицина, виноделие, сельское хозяйство, прибыль, деньги.
Марс	Вторник	Война, армия, силовые структуры, власть, победа, разрушение, доблесть, хирургия, химия, спорт.
Юпитер	Четверг	Слава, божественное, финансы, богатство, банки, меценатство, религия, культ, политика, расширение, путешествия, преподавание, высшее образование, успех.
		Законодательство, завещание, наследство, смерть, карьера, уроки жизни,

Сатурн	Субота	преграды, стабильность, крупный рогатый скот, строительство, земля, имущество, шахты, рудники.
--------	--------	--

Если возникли затруднения в выборе, то квадрат изготавливается в день и час Меркурия.

Часы дня и ночи составляют общим числом 24: 12 дневных начинаются с 1-го часа и заканчиваются 12-ым, и 12 ночных с 13-го часа по 24-й. 1-й час каждого дня принадлежит планете-управителю, 2-й находят, следуя халдейскому порядку расположения планет: Сатурн, Юпитер, Марс, Солнце, Венера, Меркурий и Луна.

Часы		Дни недели						
Ночь	День	Пн.	Вт.	Ср.	Чт.	Пт.	Сб.	Вс.
15 и 22	1 и 8	♄	♂	♂	♀	♀	♂	♂
16 и 23	2 и 9	♂	♂	♄	♂	♂	♀	♀
17 и 24	3 и 10	♀	♀	♂	♂	♄	♂	♂
18	4 и 11	♂	♂	♀	♀	♂	♂	♄
19	5 и 12	♂	♄	♂	♂	♀	♀	♂
13 и 20	6	♀	♂	♂	♄	♂	♂	♀
14 и 21	7	♂	♀	♀	♂	♄	♄	♂

Квадрат NOCTE нужно изготавливать в день и час Меркурия. В таблице находим день, находящийся под властью Меркурия – это среда. Выбираем подходящий час: колонка дней – среда. Слева напротив знака Меркурия дневные и ночные часы, всего их 4, в среду влияние Меркурия наиболее сильное в 1, 8, 15 и 22 час.

Если квадрат изготавливается для ношения с собой, потребуется карандаш (ручка, фломастер и т.д.) и чистый лист бумаги. В соответствующий день и час квадрат рисуется на листе бумаги согласно всем правилам построения. После чего нужно прочесть квадрат, начиная с имени (NOCTE) и дальше по лабиринту (NOCTETCONOCTETSPCPCOCPM, рисунок ниже) к середине. Когда произнесена последняя буква, квадрат завершён и готов к применению.

N	O	C	T	E
O	C	P	S	T
C	P	M	P	C
T	S	P	C	O
E	T	C	O	N

Продлить действие квадрата невозможно, можно только сделать другой квадрат. Если возникла необходимость прекратить действие до указанного срока, надо прочитать квадрат наоборот – от середины лабиринта к началу (MPCOCPCPCSTETCONOCTETCON). Делать это следует, учитывая планетарное влияние, но в несколько ином порядке:

ИЗГОТОВЛЕНИЕ	УНИЧТОЖЕНИЕ
Солнце	Луна
Луна	Солнце
Меркурий	Меркурий
Венера	Марс
Марс	Венера
Юпитер	Сатурн
Сатурн	Юпитер

Бумагу с изображением квадрата после этого лучше всего сжечь, перед этим написав на ней «INRI». Во время сжигания произносится «Огонь, природу обновляя, восстанавливает» на латыни – «Ignis natura renovatio integro» (что и даёт сокращение INRI).

6. Способ пересечения угольников. Применяется, когда цель не может быть выражена одним словом. В таком случае она должна быть выражена 2-мя или 4-мя словами, 1-я и последняя буква каждого из которых во всех словах являются одинаковыми. Для достижения последнего условия слово может быть записано задом наперёд. Ряд 5 на 5 в данном случае может быть заменён на ряд 6 на 6, 7 на 7 и т.д.

Здесь важную роль играет количество слоёв, т.к. оно выражает соответствующую сферу. Например, квадрат из 5-ти слоёв будет нести в себе влияния сферы Гебура (сила и действенность), а квадрат из 7-ми слоёв – Нэцах (Венера, любовь, осознанные сны).

Для примера возьмём слово «somnos» («усыплять») и «sollus» («цельный», «полный»), что будет выражать введение человека в глубокий сон. 1-е слово пишем вверху квадрата, 2-е внизу. Оба слова начинаются и кончаются на одну и ту-же букву, что очень удобно. Поскольку эта буква будет стоять в каждом углу квадрата, можно её выделить жирным или другим цветом, чтобы красивее смотрелось.

S	O	M	N	O	S
S	U	L	L	O	S

S	O	M	N	O	S
O					U
M					L
N					L
O					O
S	U	L	L	O	S

Это 1-й слой квадрата. В остальные слои вписываются такие подробности как место действия квадрата, имя духа-исполнителя, и всё, что угодно ещё. В данном случае заполним 2-й слой словами «сама» (низкая и узкая кровать) и «amic» (от «amicus» - «приятель»). В 3-й слой впишем буквы PRCL, тем самым намекая, что именно Прокуло и есть в данном случае amicus.

S	O	M	N	O	S
O	C	A	M	A	U
M	I	P	R	M	L
N	M	L	C	I	L
O	A	M	A	C	O
S	U	L	L	O	S

Получившиеся слова следует читать перед сном, глядя на данный квадрат.

в. В соответствии с числовыми значениями букв, вместо букв в квадрат можно вписать числа.

Например, квадрат NOCTE, в соответствии с греческими соответствиями букв и чисел, будет выглядеть так:

50	70	200	300	5
70	200	80	7	300
200	80	40	80	200
300	7	80	200	70
5	300	200	70	50

г. В математике *волшебным квадратом* называется квадратная таблица $n \times n$, заполненная n^2 числами таким образом, что сумма чисел в каждой строке, каждом столбце и на обеих диагоналях одинакова. Если в квадрате равны суммы чисел только в строках и столбцах, то он называется *полуволшебным*. *Нормальным* называется квадрат, заполненный целыми числами от 1 до n^2 . Волшебный квадрат называется *ассоциативным* или *симметричным*, если сумма любых двух чисел, расположенных симметрично относительно середины квадрата, равна $n^2 + 1$.

Нормальные волшебные квадраты существуют для всех порядков $n \geq 1$, за исключением $n = 2$, хотя случай $n = 1$ тривиален, ибо квадрат состоит из 1-го числа. Минимальный нетривиальный случай показан ниже, он имеет порядок 3:

	2	7	6	→	15
	9	5	1	→	15
	4	3	8	→	15
↙	↓	↓	↓	↘	
15	15	15	15		15

Сумма чисел в каждой строке, столбце и на диагоналях, называется *волшебной константой*. Волшебная константа нормального волшебного квадрата зависит только от n и определяется формулой $M(n) = \frac{n(n^2 + 1)}{2}$

Если в квадратную матрицу $n \times n$ заносится не строго натуральный ряд чисел, такой волшебный квадрат именуется *нетрадиционным*.

Дьявольский или *пандиагональный* квадрат – волшебный квадрат, в котором с волшебной константой совпадают суммы чисел по ломаным диагоналям (которые образуются при сворачивании квадрата в тор) в обоих направлениях.

Волшебные квадраты выражают различные структуры ДНК и наиболее широко используются в таких науках как фэн-шуй.

д. Вместо букв или чисел в квадрат можно вписать знаки.

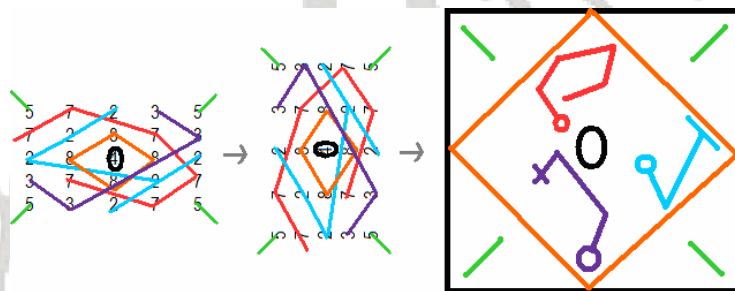
Самый простой способ это стилизовать вписанные в квадрат буквы или числа до того, чтобы из них получились знаки.

Другой способ заключается в том, что сначала надо начертить числовой квадрат или перевести буквенный квадрат в числовой, затем сократить все числа до единиц (убрать нули) и провести по ним линии.

В случае с квадратом NOCTE числа будут такие:

5	7	2	3	5
7	2	8	7	3
2	8	4	8	2
3	7	8	2	7
5	3	2	7	5

Если числа это позволяют, то лучше всего соединить их в порядке возрастания или убывания. Если числа этого не позволяют, следует соединить линиями одинаковые числа. В 1-м случае знак получается сразу, остаётся лишь вписать его в квадрат. Во 2-м случае, который применим ко квадрату NOCTE, знаки, образованные соединением каждой группы одинаковых чисел, выписываются отдельно, стилизуются и затем вписываются в квадрат, либо в тот знак, что образован серединой исходного числового квадрата (для наглядности я выделил разными цветами знаки, образованные разными группами чисел).



Можно совершить и обратное действие, т.е. взять любой знак, поместить в квадрат, разлиновать квадрат на равные сектора, а затем расставить числа в секторах так, чтобы в порядке возрастания или убывания соединяя их линиями, получался-бы этот знак. И затем оставить лишь числа, а сам знак убрать. Затем можно перевести числа в греческие или еврейские буквы.

Для примера возьмём банд-руну, полученную мною ранее:



			2	
		3		1
			4	
7	8		12	
		9		11
	6			
			10	
	5			

			В	
		Г		А
			Δ	
	Н			
Ζ			ΙΒ	
		Θ		ΙΑ
	Φ			
			Ι	
	Ε			

Ещё можно наложить сигил на любую камю и затем вписать полученные числа в квадрат.

Наиболее верным размещением знаков в квадрате является то, когда квадрат представляет собой, например, Вселенную или Землю, а его сектора означают Стихии, и тогда уже знаки ставятся в соответствии со всем этим. Но это уже будет разновидностью хекс-знака.

е. Треугольники. Это скорее способ чтения агм, чем разновидность графической магии. Но многие носят магические треугольники как обереги, поэтому о них и говорится именно здесь, а не в 1-й части книги. Треугольники бывают двух видов: женский и мужской – у женского вершина обращена вниз, а у мужского вверх. Женские используются для защиты или изгнания, а мужские для нападения, увеличения силы или призыва.

Чтобы создать треугольник, возьмёшь агму, состоящую из 1-го достаточно длинного слова. Очень хорошо, если это слово читается одинаково как слева направо, так и справа налево. Это будет основание треугольника. Чтобы от основания выросло туловище и вершина, надлежит снова и снова записывать сию агму, в каждой строке удаляя от неё некоторые буквы. Удалять их можно 3-мя способами:

АБЛАНАТХАНАЛБА
ЛАНАТХАНАЛБА
НАТХАНАЛБА
ТХАНАЛБА
АНАЛБА
АЛБА
БА

АБЛАНАТХАНАЛБА
АБЛАНАТХАНАЛ
АБЛАНАТХАН
АБЛАНАТХ
АБЛАНА
АБЛА
АБ

АБЛАНАТХАНАЛБА
БЛАНАТХАНАЛБ
ЛАНАТХАНАЛ
АНАТХАНА
НАТХАН
АТХА
ТХ

1) по две буквы слева

2) по две буквы справа

3) по одной букве слева и справа

Удаление только по одной букве слева или только по одной справа используется, как правило, только в том случае, если агма имеет в себе мало букв. В таком случае вершина треугольника обычно состоит не из 2-х, а из 1-й буквы.

Агма АБЛАНАТХАНАЛБА, которую я взял здесь для примера, используется для защиты от злых духов. В 1-м случае защищает самую суть человека, его душу; в 2-м случае защищает только тех, кто использует силу Инь, а так-же поднимает вверх праны нижних чакр; в 3-м случае защищает всех и действует довольно резко. Это женский треугольник. Мужской будет выглядеть наоборот:

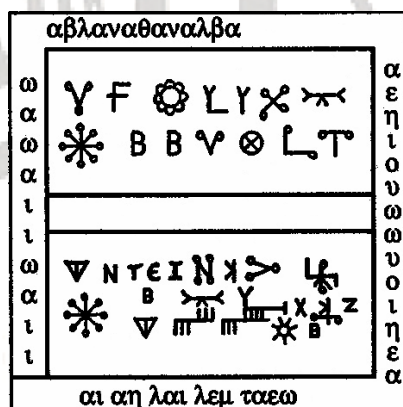
БА
АЛБА
АНАЛБА
ТХАНАЛБА
НАТХАНАЛБА
ЛАНАТХАНАЛБА
АБЛАНАТХАНАЛБА

Это будет применяться для выхода на свою глубинную сущность, слияния с ней и обрушивания её силы в этот мир.

И мужские и женские треугольники читаются одинаково – сверху вниз. Но иногда, в зависимости от надобности, сверху вниз читают только мужские, а женские – снизу вверх.

ё. Смешанные. Бывают не только вида 5 на 5, но и какого угодно другого вида, иногда в них заполняются буквами не все ячейки, а само заполнение может быть построено по каким угодно правилам. Так-же в них может быть вписано не только что-то одно (буквы, числа или знаки), но и несколько или всё сразу в определённой последовательности. Иногда латинские квадраты и квадраты, построенные способом пересечения угольников, умышленно оставляют недорисованными или вносят в них ошибки, и тогда их путают со смешанными квадратами.

Множество смешанных квадратов можно найти в гримуаре «Святая магия Абрамелина», в различных трудах по енохианской и арабской магии. Как пример особенно труднопонимаемой смеси привожу греческий квадрат для успешной борьбы с кознями врагов, защиты от страхов и ночных кошмаров:



ж. Соединённые. Это когда несколько (обычно 2 или 4) квадрата или треугольника объединяются одной рамкой или одним рисунком, в который они складываются, если посмотреть на них издали. Внутри рамки они могут быть разделены линиями или вписаны в дополнительный рисунок, а могут и нет. Такое соединение иногда является разновидностью Ключа-шифра или Крепости, но чаще является всего лишь красивой записью отдельных треугольников или квадратов, которая, кроме красоты, не несёт в себе никакого дополнительного смысла.

Пример:

АБРАКАДАБРА А		АБРАКАДАБРА
АБРАКАДАБР РА		АБРАКАДАБР РА
АБРАКАДАБ БРА		АБРАКАДАБ БРА
АБРАКАДА АБРА		АБРАКАДА АБРА
АБРАКАД ДАБРА		АБРАКАД ДАБРА
АБРАКА АДАБРА	или	А АБРАКА АДАБРА
АБРАК КАДАБРА		КАД АБРАК КАДАБРА
АБРА АКАДАБРА		АКАДА АБРА АКАДАБРА
АБР РАКАДАБРА		РАКАДАБ АБР РАКАДАБРА
АБ БРАКАДАБРА		БРАКАДАБР АБ БРАКАДАБРА
А АБРАКАДАБРА		АБРАКАДАБРА А АБРАКАДАБРА
		РБАДАКАРБ РА АБРАКАДАБР
		БАДАКАР БРА АБРАКАДАБ
		АДАКА АБРА АБРАКАДА
		ДАК ДАБРА АБРАКАД
		А АДАБРА АБРАКА
		КАДАБРА АБРАК
		АКАДАБРА АБРА
		РАКАДАБРА АБР
		БРАКАДАБРА АБ
		АБРАКАДАБРА

Иногда подобные соединения выражают сложные заклинания. Для этой цели, при соединении мужского и женского треугольника, в одном из них исходная агма может читаться задом наперёд (как в ромбе «А-КАД-АКАДА...»).

5. Ликхита

Если гальдарстав – это знак, созданный из букв, то ликхита тоже создана из букв, только это не знак, а изображение. Хотя при некоторых способах его можно переделать в знак.

а. Ликхита-джапа (санскр. «рисунок-повторение») – это когда ты на любом языке пишешь свою ишта-мантру или гуру-мантру, руководствуясь следующими правилами:

1. Писать в тетради, предназначенной только для ликхита-джапы. Следует бережно хранить эту тетрадь и относиться к ней с уважением и чистотой. Когда тетрадь закончится, её следует положить в ящик и держать в вашем помещении для дрем перед изображением твоего дэваты. Само лишь присутствие ваших тетрадей с мантрами создаст благожелательные колебания праны, необходимые для вашего продвижения.

2. Соблюдать точность во времени и постоянность. Уже само это принесёт необходимую помощь и будет крайне полезно. Обычно советуется заниматься этим видом джапы ежедневно по полчаса, а по праздникам и воскресным дням – по часу.

3. Соблюдать чистоту тела и ума. Перед тем, как приняться за написание мантры, необходимо омыть лицо, ладони и стопы. Чтобы во время написания мантр удержать ум чистым, следует прилагать усилия. Когда пишешь мантру, отгоняйте все мирские мысли.

4. Сидеть в одной асане столько, сколько можешь. Следует избегать частых смен положения тела. Пребывание в одной асане увеличит выносливость и сохранит значительное количество силы.

5. Соблюдать молчание. Многословие приводит к растратам силы и времени, тишина помогает увеличить объёмы сделанного.

6. Избегать смотреть по сторонам. Гляди в тетрадь, это поможет сосредоточить ум.

7. Не только писать, но и одновременно с этим повторять эту мантру в уме (хорошо если для устного повторения используй чётки). Это оставит в уме трёхслойный отпечаток. Со временем вся твоя сущность будет задействована в мантре и захвачена ею.

8. Назначить определённое количество повторений мантры на один подход (чаще всего выбирают 50). Это сохранит твои занятия цельными, и ты никогда не потеряешь связь с мантрой.

9. Приступив, не оставлять написание, пока не закончишь количество повторений, рассчитанное на 1 подход. Не позволяя своему уму отвлекаться на посторонние предметы, т.к. это было-бы препятствием в занятиях.

10. В 1 подход придерживаться какого-либо однообразного порядка написания – сверху вниз или слева направо. Следует писать всю мантру сразу. Не разрывай мантру посередине, когда доходишь до конца строчки.

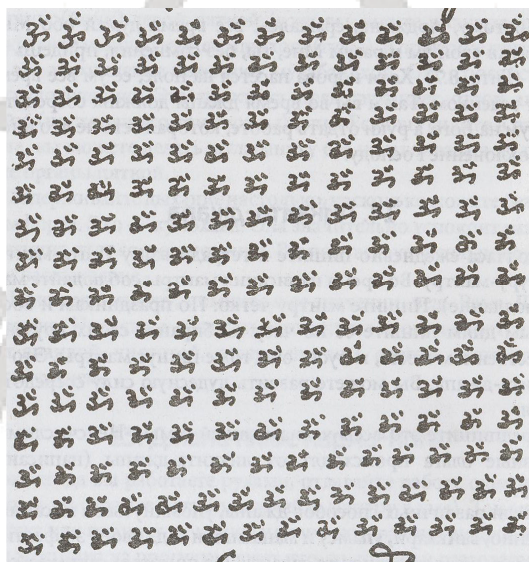
11. Выбрав мантру, упорно придерживаться её. Часто менять мантру не советуют.

12. Писать мантру чётко.

Неисчислимые духовные блага приходят от ликхита-джапы. Ты прекрасно разовьёшь сосредоточение, выносливость, покой ума, чистоту сердца и подчинение себе своих чувств. Продолжительными и постоянными занятиями будет разбужена сила мантра-шакти, скрытая в мантре, и это наполнит всё твоё существование божественностью мантры. Посредством мантра-шакти ты приблизишься к Богу. Ты можешь испытать эти блага лишь путём постоянных и непрекращающихся занятий ликхита-джапой. Незнакомым с этой йогой следует приступить к ней немедленно, и даже если они будут посвящать ей всего полчаса в день, через 6 месяцев они ощутят её преимущества.

Поэтому советуется собирать своих друзей в общественном месте, чтобы они тоже писали мантры. Так-же советуется предписать это всем членам своей семьи.

Вот, например, листок с джапой на ОМ:



Особенно хорошо заниматься этим перед сном, чтобы собраться.

Когда лист или хотя-бы половина листа исписана мантрой, то без колебаний можно сие счесть за некую разновидность рисунка. А если отвести такой листок подальше от глаз и созерцать оный, то можно увидеть на нём какой-либо лик. Поэтому ликхита-джапа считается одним из видов сигил.

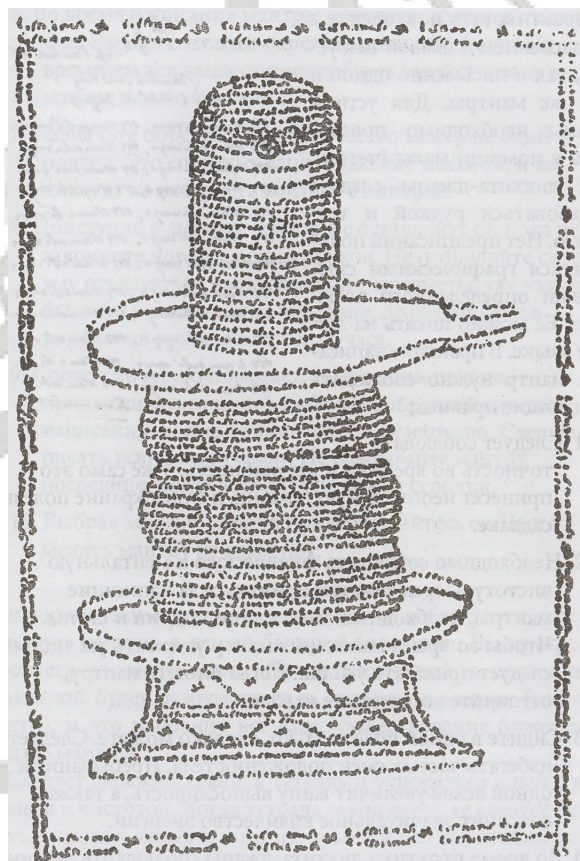
Сие есть истинное применение ликхита-джапы. Однако, это не единственное её применение. Так занимаются только с готовыми мантрами. Но, рассмотрев то, что случается при джапе, ты поймёшь, что точно так-же можно много раз писать своё желание и оно сбудется.

Сначала даёшь себе установку, но не простую, а чётко оговоренную. Например: «Если я **столько-то** раз напишу **эти** слова, то случится **то-то**». И если ты пишешь с совершенной верой и устремлением, то так и будет. В случае с обыкновенной ликхита-джапой ты познаёшь уже готовую мантру и получаешь то, на что она нацелена, а здесь ты сам создаёшь мантру, или готовую мантру читаешь не ради её познания, а ради осуществления своего желания.

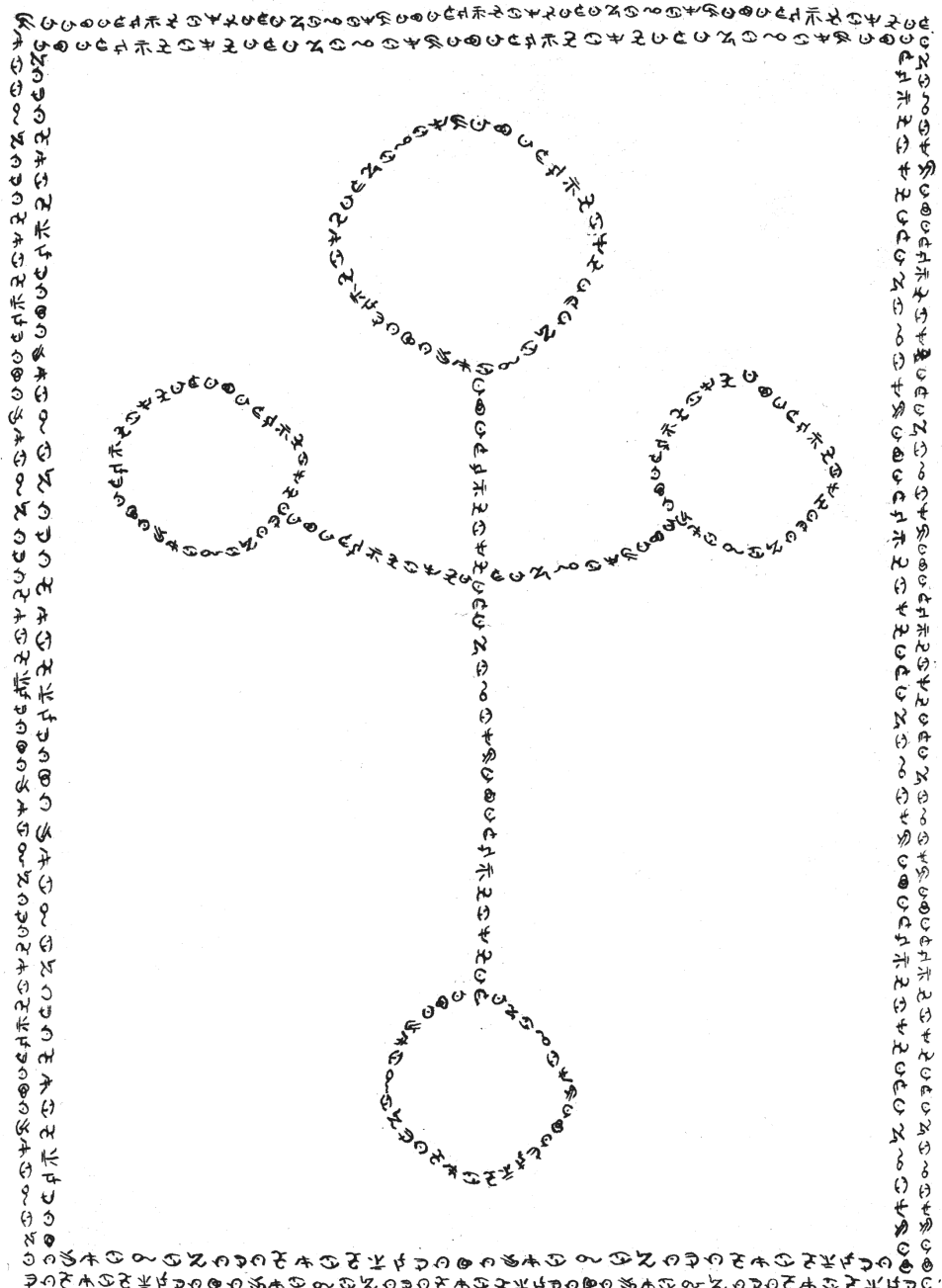
6. Создание священных образов – более сложный вид ликхита-джапы, при коем мантру пишут таким образом, чтобы она образовывала какое-либо заранее выбранное изображение.

Например, вот шивалингам, образованный написанием мантры:





Можно записать своё желание в форме гальдарстава, полученного из его слов. Например, из желания «Обострение осознания» получился следующий гальдарстав, впоследствии записанный Литерами Сновидящей Земли:

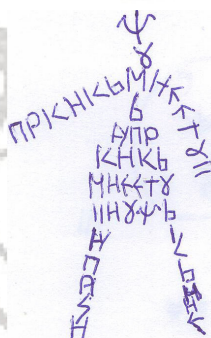


Как и у обычной ликхита-джапы, тут тоже есть 2 применения. В случае с шивалингамом это изображение, созданное тобой по обету. Исполнение обета приносит лёгкость, силу и укрепление воли. А второй вид создания изображения приносит осуществление желания.

Допустим, ты хочешь какого-нибудь человека увидеть во сне. Тогда своей мантрой можно сделать слова «Приснись мне этой ночью». Для джапы запишешь их велесовицей, т.к. эти руны связаны с отображением Тьмы через славянский эгрэгор и подходят для работы с Навью:

ПРИСНИСЬМНЕЭТОЙНОЧЬЮ

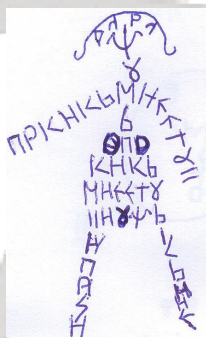
Затем мысленно очертишь на листе очертание человека и заполнишь его этими словами:



Даже если-бы ты взял не руны, а другие письмена, всё равно следовало-бы писать их без пробелов между словами, т.к. для создания изображения это лучше.

Не обязательно в каждой части тела эти слова должны уместиться все и каждое из них полностью. Если не умещается в одном месте, то смело переноси в другое, лишь-бы получилось задуманное изображение. Если изображение закончено, а в каком-то месте слова не дописаны полностью, то так и оставь, ничего страшного в этом нет, т.к. главное тут цель, а цель ты в это изображение заложил при его рисовании.

Далее полученное изображение можно сделать более точным. Допустим, тот человек, которого ты хочешь увидеть во сне, - это девушка и зовут её Дарья. Тогда на груди человека округлишь две руны, чтобы было похоже на груди. Снизу жирнее обведёшь букву Он, чтобы было похоже на влагалище. Над головой напишешь имя Дарья по-славянски – Дара. Велесовица часто записывалась с верхней чертой над буквами, поэтому проведёшь сию черту над словом «Дара» и это будет похоже на ободок для волос. Округлишь его концы, чтобы было похоже на волосы.



Теперь можно это изображение положить под подушку и свовидеть свою подругу. Можно было-бы полученное изображение стилизовать и дальше, но ликхита суть способ со строго оговоренными правилами и здесь сие не уместно.

Данный вид ликхита-джапы годится для нанесения на вольт с целью усиления отождествления.

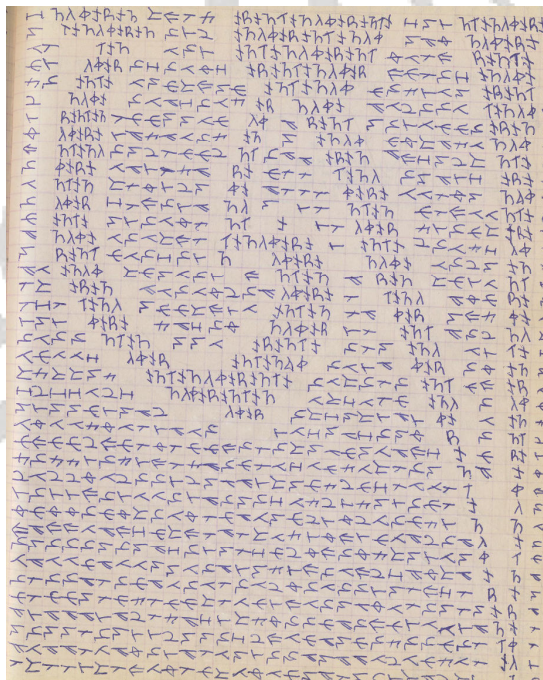
Можно очертание человека не воображать, а обвести. Тогда будет казаться, что не буквы образуют это изображение, а они просто вписаны в него. Так делали рунные камни, только там в надписи редко вкладывали магическую силу, в основном просто писали что-то бытовое, но значимое. В случае-же ликхиты изображение облакает собой слова, а соответственно и твоё желание, заставляя его сбыться.

Несколько примеров рунных камней:



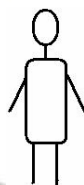
в. Можно объединить два предыдущих вида ликхиты – написать так, чтобы и весь лист был исписан мантрой и из него выступало-бы изображение, образованное этими-же словами.

Например, вот джапа на слово «Намерение» записанное младшими вендскими рунами:

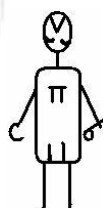


При писании подразумевалось намерение осознаться во сне, поэтому из слов проступает тибетский слог АХ, на который дремлют для осознанных снов. Чтобы он особенно выделялся, руны в нём написаны слева направо, а на остальной части листа они написаны так-же, но читаются только в том случае, если развернуть лист.

г. Когда я при создании гальдарстава вписывал буквы в четырёхугольник, я брал его за отправную точку. Но за такую точку можно взять всё что угодно: треугольник, круг, пятиугольник... или изображение того существа, на которое ты желаешь повлиять. Как правило, повлиять хотят на другого человека, поэтому для примера возьмём изображение человека.

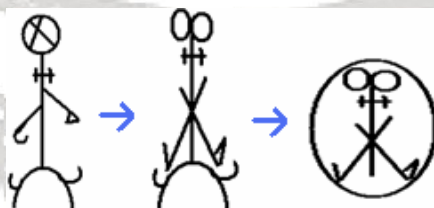


Допустим, ты хочешь, чтобы какой-то определённый человек тебе приснился. Стало быть, берёшь слова «Приснись мне». Убираешь гласные, получается: ПРСНСМН, без повторяющихся букв – ПРСНМ. Теперь эти буквы впишешь в изображение человека так, чтобы оно стало похоже на знак. Первую букву целесообразно расположить на месте той чакры, на которую будет основное воздействие – в данном случае это вишуддха, т.к. она отвечает за сны, или анахата, ибо к ней близка точка сборки и потому через неё удобно сновидеть.



На груди у человечка буква Покой, в правой руке – Слово, в левой – Рцы, на лице – Мыслете, а чёрточки внизу туловища вместе с ногами образуют букву Наш.

Получилось неплохо, т.к. вписанные буквы похожи на определённые вещи: Слово похоже на серп, Рцы – на молот, а Мыслете – на личину. Поэтому можно остановиться на таком знаке. Если-же продолжать стилизацию, то первым делом надлежит стилизовать сам облик человека, а затем вписанные буквы.

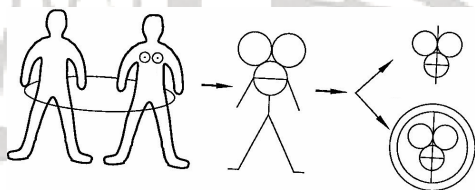


Можно продолжать это до бесконечности. Когда решишь, что получил нужный знак, - остановись.

Всё время, пока ты работал над знаком, ты должен был отождествлять его с тем человеком, который должен тебе присниться, словно вмятая его в этот знак, захватывая его этим знаком.

д. Сделаешь знак из нескольких изображений.

Самое простое это знак для приворота. Тогда надо совместить воедино изображение мужчины и женщины:



Многие исследователи считают, что именно так был получен образ кентавра – всадник настолько неразлучен с конём, что произошло слияние. Точно так-же можно слить человека с какой-либо вещью или знаком (например, с сигилой его подчинения).

е. Напишешь своё желание без пробелов между словами (если слов несколько), но не обязательно по ровной линии. Пиши буквы, как тебе заблагорассудится, - друг над другом или как угодно. Затем стилизуешь так, чтобы получилось странное изображение.

Для примера возьмём слово «Кемар»:



Стираешь линии, находящиеся внутри предполагаемого рисунка, и оставляешь только линии границ (если они где-то не соединяются, это можно доработать):



Если продолжить стилизацию, то из полученного рисунка можно создать животный знак в виде головы слона, но об этом будет сказано позже.

6. Подпись

а. Тетал (арийск. «часть божества») – некий знак, который дух сам принёс или показал и отчётливо заявил, что это его подпись.

Чтобы получить тетал, положишь на алтарь пластинку из полированного серебра, бронзы, золота, стекла или другого блестящего материала. На её поверхности дух проявит изображение росой. Такой тетал уже заряжен, его не требуется освящать.

Ещё можно получить тетал во сне или видении наяву, но если дух в этих случаях не проявит свой тетал веществом мира яви (например: если на листе, то чернилами, красками, углём), т.е. ты увидишь тетал лишь по средствам ясновидения, то его придётся освящать. Исключение составляют лишь те случаи, когда ты ясновидишь очень чётко и хорошо ощущаешь, что от увиденного внутренним зрением тетала исходит подлинная сила. Наяву-же обычным зрением тетал можно увидеть, наблюдая за блестящими поверхностями (кристаллом, хрустальным шаром, зеркалом и т.п.) или дымом.

Особо продвинутые ясновидцы могут использовать ещё один способ. Тут требуется подумать о том, что вся видимая Вселенная это как-бы её кожа, а ежели кожу снять или под неё заглянуть, то будут видны мышцы. И когда о мышцах подумал, тут-же включишь ясновидение и тогда узришь всё видимое состоящим из толстых нитей, трубоподобных линий. Затем сделаешь запрос о том, какая линия тебе нужна, допустим: «Линия осознанных снов». Как только запрос сделан, случается так, что ощущаешь себя словно-бы осьминогом со множеством щупалец, одна из которых касается нужной линии. Запрошенная линия оказывается рядом и тогда можно попросить у неё её тетал, образ которого возникнет весьма отчётливо и разными ясновидцами будет увиден одинаково, ибо он постоянен и вплетён во Ткань Мироздания.

Кстати... Гностики считали, что Творец выражен в виде Мировой Души, частицами коей являемся так-же и мы, а значит мы можем на неё воздействовать и даже её подправлять. Ткань Мироздания – это машинный зал Творения. Ты можешь вызвать в нём линию самого себя и затем соединить её с какой-либо другой линией (например, с уже найденной линией осознанных снов), и тогда произойдут изменения.

б. Пожный тетал – теталоподобный знак, полученный не от духов или-же полученный без их прямого вмешательства.

Чтобы получить малый пожный тетал, на листе бумаги нарисуете сигил очень жирно, будешь тщательно обводить его снова и снова. Затем приложишь лист с его изображением к чистому листу и прижмёшь, чтобы остался оттиск. Затем полученный оттиск можно использовать как составную часть основного сигила, т.е. включить его в общий рисунок, или-же стилизовать до получения нового знака.

Важно не только добавить какие-то знаки вокруг, хотя и это возможно. Главный смысл тут в том, что при создании оттиска рисунок несколько меняется, и тогда какие-то его части немного стираются или чуть-чуть сдвигаются. И вот тут-то стоит применить воображение. Можно разглядеть в оттиске какие-то небольшие новые черты и обвести их. Можно увидеть в нём что-то такое, чего не было заметно раньше, и теперь дорисовать сие.

в. Чтобы получить средний пожный тетал, заранее выберешь, из узоров на чём ты собираешься его получить. Можно рассматривать узоры на облаках, на коре деревьев, узоры в следах от подошв на дороге, узоры на коже живых существ или-же узоры, возникающие перед

закрытыми глазами... В древности для этого начинали обрабатывать кость мамонта, ведь при обработке на ней сами собой проступают узоры (в основном ромбовидные). Когда источник узоров выбран, обратишься к нему с просьбой дать тетал, отвечающий твоей цели. Затем рассматривай источник с целью ожидания ответа. Ответом будет пришедшее чувство того, что тетал выглядит так-то и так-то.

Например, один человек выбрал источником облака, а целью – «очистить сознание от шаблонов», ответ ему пришёл в виде облака в форме лебедя, кое он стилизовал вот так:



Если такой тетал получен из узоров своего следа или своей кожи, он будет действовать только на тебя, и лучше его никому не показывать. Теталы, полученные из узоров на своей или чужой коже или из чужого следа, можно использовать для составления фанга-мёрк. Для их использования в качестве вольта, надо в полученный узор вплести гальдарстав, составленный с целью инволютирования.

г. Чтобы получить большой ложный тетал, поставишь себе цель, для осуществления коей тебе необходим тетал, и пойдёшь куда-нибудь в его поисках. Смотри по сторонам, ищи подходящий знак, выражающий твою волю на задуманное желание. Слушай Мир, и Мир даст тебе знак. Когда найдёшь, зарисуй его и уходи. Дома можно будет оставить его как есть или-же подвергнуть стилизации.

Например, один человек задался целью «Обострение осознания» и пошёл искать соответствующий знак. В итоге он увидел его нацарапанным на стенке автобуса:



д. Подпись духа – гальдарстав, составленный из имени духа.

Способы б, в и г применяются для получения не «подписи духа», а «подписи желания». Пользуясь ими, ты должен ставить целью найти тетал для осуществления какого-либо желания, а не для поиска подписи духа.

Чтобы составить подпись духа, имеется 2 способа: составить её так-же как гальдарстав, либо воспользоваться магическими соответствиями.

Для примера возьму демона по имени Прокуло. При составлении гальдарстава разными способами, получится несколько его подписей:



Теперь попробую магические соответствия.

Для получения подписи, исходя из греческой гематрии, есть 2 способа.

1-й заключается в том, что надо соединить буквы имени духа по таблице числовых значений греческих букв:

числа	1	2	3	4	5	6	7	8	9
единицы	Α Альфа а аз	Β Бета в веди	Γ Гамма г глаголи	Δ Дельта д добро	Ε Эпсилон е есть	Ζ Дигамма з зело	Ζ Дзета з земля	Η Эта и ижеи	Θ Тета ф фита
	Ι Йота и иже	Κ Каппа к како	Λ Лямбда л люди	Μ Мю м мыслите	Ν Ню н наш	Ξ Кси о онь	Ο Омикрон о онь	Π Пи п покой	Ρ Коппа ч червь
	Ρ Ро р рцы	Σ Сигма с слово	Τ Тау т твердо	Υ Ипсилон у оукъ	Φ Фи ф ферт	Χ Хи х херь	Ψ Пси о отъ	Ω Омега ω отъ	Λ Сампи ц цы

В случае с Прокуло получится так:

Α Альфа а аз	Β Бета в веди	Γ Гамма г глаголи	Δ Дельта д добро	Ε Эпсилон е есть	Ζ Дигамма з зело	Ζ Дзета з земля	Η Эта и ижеи	Θ Тета ф фита
Ι Йота и иже	Κ Каппа к како	Λ Лямбда л люди	Μ Мю м мыслите	Ν Ню н наш	Ξ Кси о онь	Ο Омикрон о онь	Π Пи п покой	Ρ Коппа ч червь
Ρ Ро р рцы	Σ Сигма с слово	Τ Тау т твердо	Υ Ипсилон у оукъ	Φ Фи ф ферт	Χ Хи х херь	Ψ Пси о отъ	Ω Омега ω отъ	Λ Сампи ц цы

2-й способ заключается в том, что сначала надо взять таблицу умножения Пифагора (рис. 1) и каждое число в ней сократить до однозначного (рис. 2).

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

Рис. 1

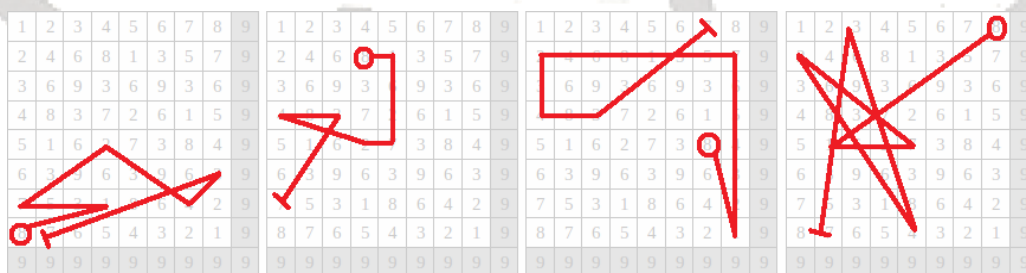
1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	1	3	5	7	9
3	6	9	3	6	9	3	6	9
4	8	3	7	2	6	1	5	9
5	1	6	2	7	3	8	4	9
6	3	9	6	3	9	6	3	9
7	5	3	1	8	6	4	2	9
8	7	6	5	4	3	2	1	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9

Рис. 2

Затем определишь числовое значение имени Прокуло по таблице соответствия греческих букв и чисел:

П = 80
Р = 100
О = 70
К = 20
У = 400
Л = 30
О = 70

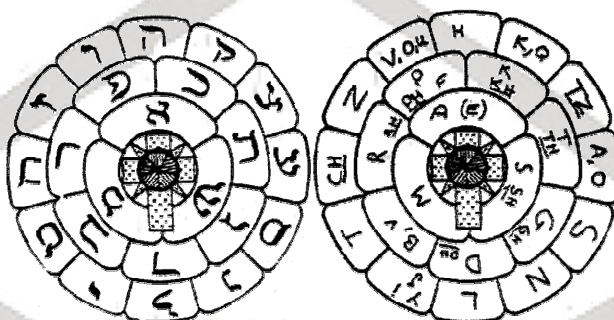
Убрав нули, получается: 8172437. Теперь сии числа соединишь на полученной таблице (рис. 2), получится несколько вариантов:



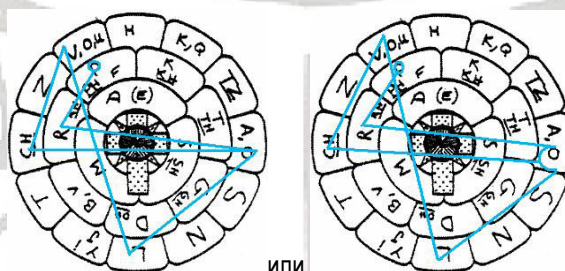
Они все верны, можно брать любой.

Для работы с каббалистической гематрией хорошо приспособлена латиница, поэтому следует записать имя демона латиницей – Proculo.

Для начала возьму Строй Розового Креста:



Положишь на это изображение лист тонкой бумаги. Последовательно соединишь буквы имени духа. Если в слове есть удвоенные буквы – сделаешь петлю на их месте. Получится так:



или

Иное соответствие – нумерология. Нужно узнать каким числам соответствует каждая буква в слове Proculo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K*	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V*	W	X	Y	Z	

(К и V считаются Главными числами, и не должны уменьшаться, если это возможно)

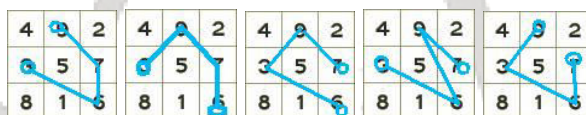
Получится 7963336. Теперь зачеркнёшь повторяющиеся числа (например: если число 3 повторяется 3 раза, то оставишь только одно, а два зачеркнёшь). Получилось 7963.

Далее по книгам или по собственным соображениям надо определить, к какой звезде относится этот дух, и найти полученные числа на Камее его звезды.

4 9 2 3 5 7 8 1 6	4 14 15 1 9 7 6 12 5 11 10 8	11 24 7 20 3 4 12 25 8 16 17 5 13 21 9 10 18 1 14 22 23 6 19 2 15	6 32 3 34 35 1 7 11 27 28 8 30 19 14 16 15 23 24 18 20 22 21 17 13 25 29 10 9 26 12 36 5 33 4 2 31	22 47 16 41 10 35 4 5 23 48 17 42 11 29 30 6 24 49 18 36 12 13 31 7 25 43 19 37 38 14 32 1 26 44 20 21 39 8 33 2 27 45 46 15 40 9 34 3 28	8 58 59 5 4 62 63 1 49 15 14 52 53 11 10 56 41 23 22 44 45 19 18 48 32 34 35 29 28 38 39 25 40 26 27 37 36 30 31 33 17 47 46 20 21 43 42 24 9 55 54 12 13 51 50 16 64 2 3 61 60 6 7 57	37 78 29 70 21 62 13 54 5 6 38 79 30 71 22 63 14 46 47 7 39 80 31 72 23 55 15 16 48 8 40 81 32 64 24 56 57 17 49 9 41 73 33 65 25 26 58 18 50 1 42 74 34 66 67 27 59 10 51 2 43 75 35 36 68 19 60 11 52 3 44 76 77 28 69 20 61 12 53 4 45
Сатурн	Юпитер	Марс	Солнце	Венера	Меркурий	Луна

Из «Grimorium Verum» о Прокуло известно, что он зависит от Хазля и Сергулата, которые подчиняются Сатанахи, и про него сказано: «Может заставить спать 24 часа, даёт знание областей сна и т.д.». Значит, по своей зависимости Прокуло относится к Сатурну (связь с Сатаной), а по своим возможностям – к Луне (ночь, сны). Стало быть, свяжу две его подписи – одну из Камей Сатурна, а другую из Камей Луны.

Надо полученные числа необходимо отыскать в Камее и соединить линиями, затем закруглить концы. В данном случае при наложении на Камею Сатурна получится несколько видов подписи, из коих можно выбрать любой.



Такое разнообразие говорит о том, что сей дух многогранен и возможности его велики. Но перед использованием нужно проверить по книгам не является ли этот знак подписью другого духа. Например, в данном случае второй вид знака является подписью архангела Габриэля и потому не может быть использован для вызова Прокуло.

Наложить Прокуло на Камею Луны не получится, т.к. в его имени нет подходящих чисел. Однако, их там нет лишь в силу избранного нами способа их получения. Поэтому воспользуемся другим.

Самый распространённый способ получения подписей духов из Камей называется «Каббала 9-ти Палат» и заключается в перестановке еврейских букв и чисел.

Shin ש 300	Lamed ל 30	Gimel ג 3	Resh ר 200	Kaph כ 20	Beth ב 2	Qoph ק 100	Yod י 10	Aleph א 1
Final Mem ם 600	Samekh ס 60	Vau ו 6	Final Kaph ך 500	Nun נ 50	Heh ה 5	Tau ט 400	Mem מ 40	Daleth ד 4
Final Tzaddi צ 900	Teth טת 9		Final Peh פ 800	Peh פ 80	Cheth ח 8	Final Nun ן 700	Ayin ע 70	Zain ז 7

Из Proculo по данному способу следует выбросить все гласные, кроме А (если она есть), а затем записать полученное еврейскими буквами, дабы узнать его числа. Получится так:

P = Peh = 80
R = Resh = 200
C = Cheth = 8
L = Lamed = 30

Далее надо уменьшить числа, убрав нули. Получится: 8, 2, 8, 3.

Эти числа отличаются от полученных нами ранее. Поэтому снова возьмём Камею Сатурна. Чтобы обозначить начало имени, поставим кружок на 8-рке, от него ведём линию ко 2-йке, затем возвращаемся к 8-рке по той-же линии и ведём линию к 3-йке. Окончание имени можно обозначить загогулиной или чёрточкой на последнем числе.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Теперь наложим Proculo на Камею Луны. Из-за буквы Resh, равной 200, у нас получится 2 вида подписи, т.к. в Камее Луны имеется два числа, до которых 200 можно уменьшить – 20 и 2.

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	60	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

Первый вид кажется мне неправильным, т.к. напоминает подпись какого-то другого духа, хотя это может быть как раз указанием на достоверность данной подписи (чувство узнавания всегда говорит о том, что сигил удался). Вторая подпись мне кажется правильной, потому что она имеет треугольное очертание, как и подпись Прокуло, извлечённая из Камеи Сатурна, и тем самым она похожа на Драумстафур, приведённый в 6-й части данного труда, где я рассказываю про гальдрамюнды.

Однако, это только домыслы. Их можно проверить, проведя обрядовый вызов духа с использованием данной подписи (если придёт, значит: подпись верна) или просто подрёмить на каждую из подписей, силой мысли вытягивая из неё духа, если он там есть, или самому погружаясь в подпись и ища там духа. В данном случае проверка показала, что верна первая подпись.

Этим же способами можно наложить имя духа на любую из Камей и подпись будет отличаться. Изменение подписи при переходе от одной Камее к другой выражает изменения в числовом значении имени при переходе от одного звёздного влияния к другому. Это означает, что имя духа сначала работает как один набор волн или частот, затем как другой, и т.д. плавно изменяясь в широком выборе частот.

Использование определённой частоты или Камеи напрямую зависит от того, чего ты хочешь добиться. Камею следует выбирать исходя из того, что нужно от духа и есть-ли что-то похожее в описании звезды, к которой относится Камея. Или изобрази ту Камею, ко звезде которой ты (или тот, для кого делаешь) относишься по знаку Свора (зодиака).

Можно определить звезду и более точно.

СВЯЗЬ СИМВОЛОВ АЛФАВИТА И ЦИФР С АСТРОЛОГИЧЕСКИМИ СИМВОЛАМИ

А				5
Б				0
В				6
Г				4
Д				7
Е				7
Ё				6
Ж				9
З				2
И				1
Й				0
К				1
Л				6
М				8
Н				7
О				6
П				5
Р				5
С				3
Т				7
У				3
Ф				6
Х				6
Ц				9
Ч				3
Ш				8
Щ				4
Ъ				3
Ы				4
Ь				8
Э				7
Ю				2
Я				0

Надо соотнести буквы нужного имени с числами в данной таблице, затем сложить до получения однозначного числа и посмотреть какой звезде соответствует данное число. В случае с Прокуло будет так:

П = 5
Р = 5
О = 6
К = 1
У = 3
Л = 6
О = 6

$5 + 5 + 6 + 1 + 3 + 6 + 6 = 32 = 3 + 2 = 5$. Пять это число Марса и Плутона. Камеи Плутона в каббале нет, потому воспользуемся Камеей Марса. На ней есть числа, полученные мною при двух разных каббалистических способах, применённых ранее, потому получится два варианта подписи:

11	24	7	30	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Обе подписи считаю верными. От обеих подписей исходит именно сила Прокуло и никого другого. Вторая подпись опять похожа на Драумстафур, что создаёт ещё большее ощущение подлинности.

Можно применить «Каббалу 9-ти Палат» и ещё одним способом, нежели описанный ранее. Для этого точками обозначают присущий каждой букве разряд – от единиц до сотен (что верно как для иврита, так и для греческого).

300 30 3 ש ז ג Т А Г ⌈ ⌋ ⌋	200 20 2 ר כ ב Σ К В ⌈ ⌋ ⌋	100 10 1 ק י א Р И А ⌈ ⌋ ⌋
600 60 6 ם ו ו Х Э Ф ⌈ ⌋ ⌋	500 50 5 ך ה ז Ф Н Е ⌈ ⌋ ⌋	400 40 4 ת ט ד Υ М Δ ⌈ ⌋ ⌋
900 90 9 ץ צ ט Δ ϣ Θ ⌈ ⌋ ⌋	800 80 8 ף פ ח Ω Π Η ⌈ ⌋ ⌋	700 70 7 ן ע ז Ψ Ο Ζ ⌈ ⌋ ⌋

Если нарисовать только стенки палаты и поставить в ней одну точку, такая фигура будет соответствовать первой букве палаты; две точки – второй; три – третьей. Именно так и следует записать имя духа.

⌈⌋⌋⌋⌋⌋⌋
⌈⌋⌋⌋⌋⌋⌋
П Р О К У Л О

Далее следует сдвинуть полученные знаки вместе, убрав внутренние точки. Сдвигать не обязательно по ровной линии. Можно придвигать буквы снизу, сверху или с другой стороны. Можно их вращать. Можно писать их зеркально. Можно писать в любую сторону – сверху вниз, снизу вверх, слева направо или справа налево. В одной подписи можно использовать один или несколько способов сдвигания.

⌈⌋⌋⌋⌋⌋⌋ → ⌈⌋⌋⌋⌋⌋⌋ → ⌈⌋⌋⌋⌋⌋⌋

Обычно останавливаются на 2-м из показанных на рисунке этапов, но никто не запрещает стилизовать и дальше.

Магические соответствия бывают разные и они дают разные подписи одного и того-же духа. Главное – всегда использовать только один способ и ощущать, что он верен.

Но следует учитывать и сообразность иерархии духа. Например, если хочешь получить подпись кого-либо из Басуров, Теней, Саккаров или иных Запредельных существ, то каббалистические соответствия в данном случае работать не будут. Так-же, они могут не работать в тех случаях, когда ты хочешь составить подпись духа, не имеющего отношения к эгрэгору каббалы – например, это могут быть славянские боги. Для каждого эгрэгора – свои соответствия. А для существ, находящихся вне эгрэгоров, - никаких соответствий, только гальдарстав или тетал.

После вычерчивания подписи на Камее или Строе Розового Креста, нарисуй её отдельно, т.е. без чисел и букв. Далее можешь сделать из неё печать или добавить её к более сложному знаку.

Подписи, как и теталы, нужны чтобы вызывать духов, а так-же для того, чтобы получить от них покровительство (путём ношения подписи на обереге). Бывало, что некоторые маги помещали подписи в огонь, ударяли по ним мечом и т.п. Примерно с той-же целью на бубен наносят

подпись вселённого туда духа, - раз бьёшь по его подписи, то скорей услышит, быстрее придёт, быстрее уговоришь его помочь. Если таковые действия оговорены проводимым обрядом и ты уверен в их сообразности, то так и поступай. Однако, всегда лучше заранее спросить у духа, допустимо-ли сие и не будет-ли тебе наказания.

е. Личная подпись – гальдарстав, составленный из имени человека.

У каждого обитателя тонких миров есть свой знак, чаще всего – несколько. Вмещающая в себя суть и определённые качества обладателя знака, эти знаки являются чем-то вроде проводников и каналов, с помощью которых создания из плоти и крови могут общаться с существами нематериальными, отдавать им свою силу, чужую силу, или же накачиваться их силой сами, а кроме того и просто общаться.

Однако, подобными знаками могут обладать отнюдь не только обитатели потустороннего мира. Любое материальное существо может создать свой собственный личный знак, который-бы вмещал в себя схематичное, матричное изображение его энэрготела и Силы.

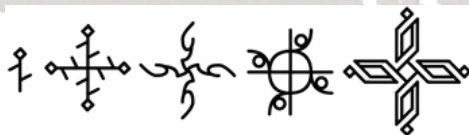
Когда вы расписываетесь на документах, ваша роспись тоже является сигилом, но она не несёт в себе ничего особенного, т.к. роспись ставится бездумно и, что главное, является частью мира обычных людей, а не магов, и потому, хотя и содержит в себе значительный отпечаток, но не имеет силы.

С помощью-же магических личных знаков маги могут подкармливать друг друга силой и общаться – точно так же, как они делают с духами. Главарь крупной и влиятельной магической общины может смело раздавать своим подопечным рисунки или обереги с изображением своего личного знака, дабы последователи напитывали мага своей силой и силой жертвенной крови. Если маг хочет скрыть сие, он может выдавать свой знак за тетал какого-либо божества.

Более простой способ заключается в том, что надо своё настоящее или магическое имя завязать в подпись, тогда подпись будет выражать вашу силу, и такую подпись можно использовать в обрядах как оберег.

В Норвегии такая подпись называется «Фанга-мёрк» (Fanga-mörk) – «монограмма». Этими знаками люди помечают своё имущество, используют в качестве печати на деловых бумагах и т.д. Чаще всего фангу сплетают так: сначала создают банд-руну из своих инициалов, затем повторяют её 4 раза, располагая в виде свастики. Можно такой знак подвергать стилизации, а можно и нет, но если он будет использоваться для магии, то лучше стилизовать его как можно больше, т.к. считается, что чем таинственнее знак, тем сильнее заключённая в нём магия. Если-же он создаётся не для магии, а ради украшения или как знак личной собственности, то желательно, чтобы он выглядел наиболее просто.

Один даррунг вот так упражнялся в составлении своей фанги:



На Востоке сие называлось «тугра» («знак») и использовалось лишь государственными деятелями, являясь личным знаком правителя (султана, халифа, хана), содержащим его имя и титул. Со времени султана Орхана, прикладывавшего к документам отпечаток своей руки, погружённой в чернила, вошло в обычай окружать подпись султана изображением его титула и титула его отца, сливая все слова в особом каллиграфическом стиле, чтобы получалось отдалённое сходство с рукой. Тугра ставится на всех государственных документах, иногда на монетах и воротах мечетей. За подделку тугры в Османской империи полагалась смертная казнь. Русские цари, вплоть до Петра I, имели в дипломатическом арсенале именные тугры для закрепления грамот и посланий владыкам мусульманского Востока.



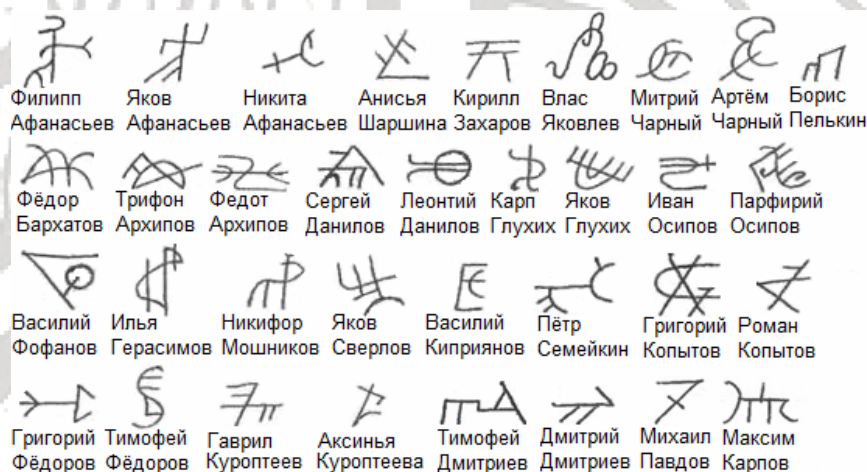
Позднее стали «закручивать» в тугры не имена и титулы, а различные иные слова, в частности отрывки из аятов и хадисов. Затем эти узоры стали использовать для украшения книг и интерьера.

Императоры Византийской и Римской империй, а следом за ними и короли раннего средневековья, герцоги и прелаты церкви тоже имели склонность пользоваться личными подписями в виде сигил:



У русских, как и у норвежцев, личная подпись не была привилегией царей, а использовалась простыми людьми. Как правило, каждый род имел свой герб, а каждый человек в роду имел свою личную подпись. Эти подписи имели хождение вплоть до 1914 года (более поздних

образцов мне найти не удалось), большей частью у казаков. Часто личная подпись каждого члена рода строилась так, чтобы быть похожей на подпись какого-либо его предка, но всё-же несколько отличаться. На некоторых старых кладбищах стоят гербы родов и целых деревень, общин, помечая, что там похоронены именно их люди. Личные подписи вышивались на одежде, наносились на личные вещи, стены домов и родовые столбы. Для составления подписи использовалась глаголица и велесовица, казаки ещё иногда пользовались тюркскими рунами, в поздние времена применялась смесь нескольких азбук и обычные кириллические буквы.



Тамга – родовой знак у аланов, тюркских и некоторых других народов. Как правило, потомок определённого рода заимствовал тамгу своего предка и добавлял к ней дополнительный элемент либо видоизменял её. В период Золотой Орды данный термин приобрёл значение «документ с ханской печатью» и «пропуск». По виду почти все тамги были удивительно похожи на руны.

У казахов каждая тамга имела своё название. Помимо тамги, каждый род имел свой уран – клич, сравнимый с агмой для доступа к силам Рода. Вот несколько примеров:

Род	Тамга	Название тамги	Уран
Дулаты	☪	Абак	Бактияр
Жалаир	☶	Тарак	Кабылан
Ергенекты Уак	☿	Ергенек	Бармак
Адай	☿	Садак	Бекет

У других народов тамги называются:

- пас – у коми;
- пус – у удмуртов;
- тисте – у марийцев;
- тешкс – у мордвы;
- ахцара – у абхазов;
- дзарна – у абазин;
- дамыгъэ – у адыгов;
- ровасирас – у венгров.

Камон («знак дома»), также мон («знак»), монсё («родовое изображение») – в Японии является в некоторой степени знаком рода, семьи, или человека, достаточно известного, чтобы иметь личный символ. Этот знак не является гербом в общем смысле слова, т.к. не представляет собой геральдической эмблемы рода. Камоны представляют собой стилизованное изображение цветов, растений, перьев, рукотворных предметов (веера и т.д.) и тому подобного, обычно вписанных в окружность. Традиционно камоны имеют двухцветную окраску. Иногда, в камонах отображаются и профессиональные атрибуты владельца (гейша, например, может иметь камон с изображением веера).

Обычно камоны изображались на кимоно представителей благородного сословия в Японии. С обеих сторон кимоно могло быть изображено от 1-го до 5-и камонов, кроме того, они могли быть изображены на рукавах и на спине. Женщины благородного происхождения имели право носить на одежде свой семейный камон, а не символ мужа, и передавать его по наследству дочерям. Камон может также изображаться на некоторых предметах, таких как занавеси, отделка паланкина и т.д. Камоны получили распространение и как символы, изображаемые на флажках владетельных особ, даймё и самураев, на их шлемах и доспехах.

Камоны являются отчасти и статусными символами: более древние, простые камоны зачастую говорят о высоком статусе своего владельца, либо о большей торжественности одеяния.

В современной Японии почти каждая семья имеет свой камон, однако используются эти знаки довольно редко. Чаще, для официальных и представительских нужд используются инкан («печать») – личная печать, заменяющая в Японии подпись. В настоящее время камон прочно вошёл в обиход как символ японской старины, орнаментальный элемент оформления японских ресторанов, магазинов, предметов национальной утвари.



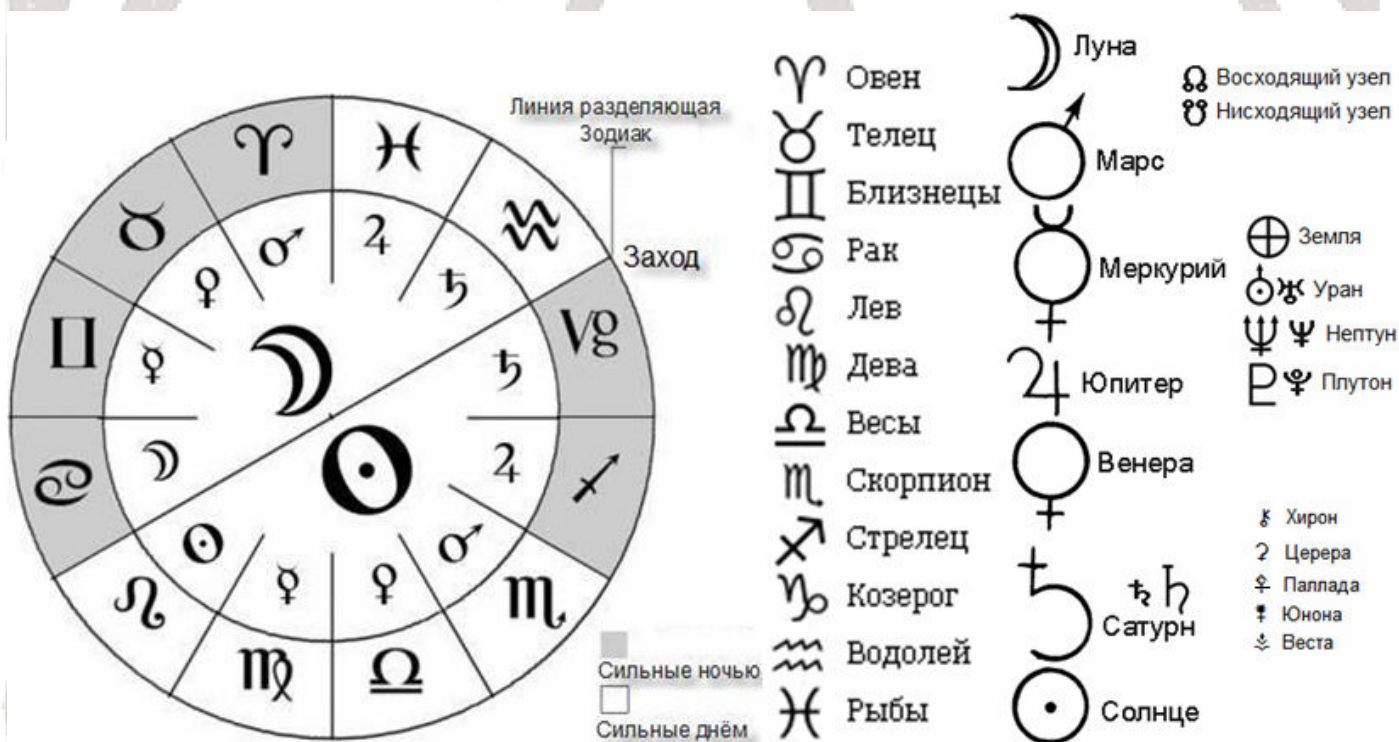
Произошли камоны, по всей видимости, от итокпа – знаков собственности у айнов, которые вырезались на личных предметах и передавались по наследству. Айны выделяли 3 вида итокпа:

- 1) камуй итокпа – животные знаки и тетады божеств, обозначавшие олицетворённые силы природы – море, горы, птицы, солнце;
- 2) сириси – знаки личной собственности, тамги;
- 3) экаси-итокпа – родовые гербы.

Создаётся личная подпись теми-же двумя способами, что и подписи духов – гальдарстав или магические соответствия. Разница лишь в том, что если будешь вязать гальдарстав, то при составлении рисунка следует вплести в него своё число судьбы (используя его как часть узора или просто написав рядом).

Чтобы узнать своё число судьбы, напишешь дату вашего рождения. Например: 11.3.2002 (11-е березозола 2002-го года от мнимого рождества есеея Иешуа). Затем сложишь эти числа: $11 + 3 + 2002 = 2016$. Теперь убираешь ноль, и составные полученного числа складываешь до тех пор, пока получится однозначное число: $2 + 1 + 6 = 9$. Итак, твоё число судьбы – 9.

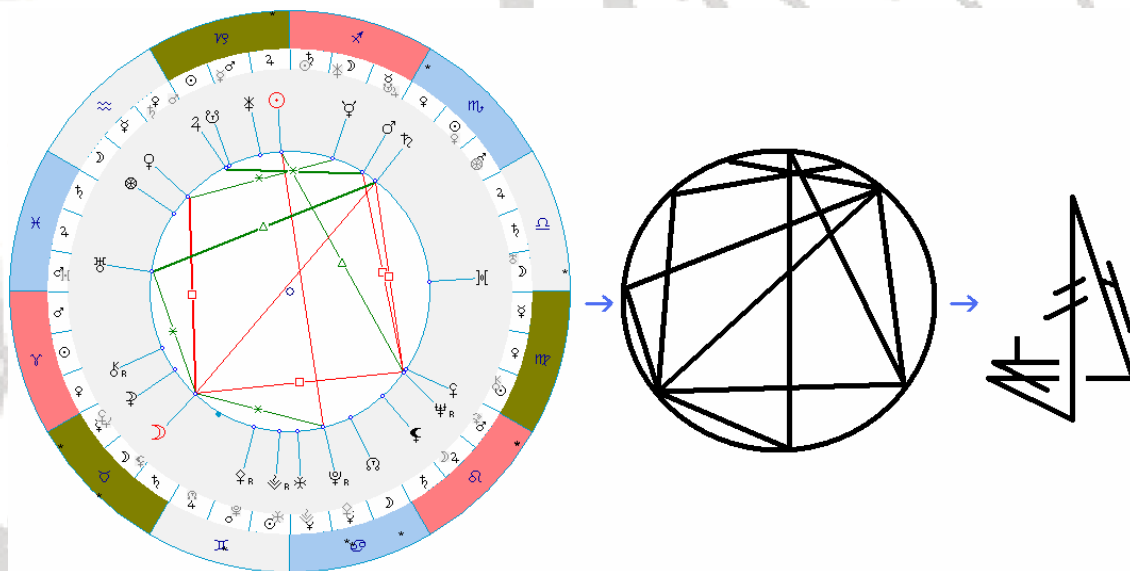
Кроме числа судьбы можно добавить обозначение своего знака Свора, а так-же знак соответствующей ему звезды:



Натальная карта отражает планетарные влияния на всю жизнь человека, потому из неё получится идеальная личная подпись. Это ещё один из способов. При чём, при составлении личной подписи таким способом, можно добавить или удалить какие-либо планетарные влияния. Если настойчиво медитировать на такой знак, полученный путём изменения узора натальной карты, то эти изменения отразятся и в жизни. Карта должна быть сделана не по топоцентрической системе, а по геоцентрической – так она будет выражением сути человека и его предназначения на Земле. Чтобы узор карты был более точным, следует лишь аспектировать 10 планет, астероиды и фиктивные точки не учитываются.

Для примера возьмём натальную карту Карлоса Кастанеды (если принять версию, что он родился 25-го суженя). Соединишь линии, идущие рядом и параллельно, затем стилизуешь изображение в целом.





В целях чёрной магии знак оставляется в стадии №2, затем в его середину ставится личная подпись нужного человека (натальная карта тоже его), полученная любым другим способом, после чего колдун стирает благоприятные линии или искажает их.

В Египте существовало Шену (по-французски «картуш», перевода на русский нет) – верёвочное кольцо, внутри коего вписано имя владельца Шену. Считалось, что Шену способствует долголетию, защищая от напастей брэнного мира.

Можно написать Шену на бумаге, отлить из золота, нарисовать на обереге или вырезать на стене своего помещения в доме.



Некоторые говорят, что личную подпись лучше не создавать, а если создал, то никому не показывать и нигде ею не подписываться, т.к. есть силы, которые если такое увидят, то могут тебя поработить. Более приземлённо: любой боевой маг может воздействовать на твою подпись с целью причинения вреда. Однако, можно создать Шену для своего врага и использовать как вольт.

О Шену поговаривают, что это только для мёртвых... И сие отчасти верно, потому что для вызывания духов используют подписи духов, точно так-же и тут, ведь Культ Предков был у каждого народа. Вполне возможно, что одной из целей составления личных подписей изначально было именно это: хочет человек, чтобы его помнили да взывали к нему («навещали»), так он ещё при жизни создаст свою подпись да на родовой столб нанесёт или на стену дома в Красном Углу.

Личную подпись или личную печать можно использовать ещё и как личный знак для входа в сновидение. И подпись и печать могут быть полученными как гальдрамюнд или созданными любым способом. Представишь огромную дверь или огромную белую стену, на которой вырезан твой личный знак. Будешь созерцать, как дверь медленно открывается, и ты проходишь сквозь проём, или как медленно проходишь сквозь белую стену. Дверь символизирует вход в твоё подсознание, а стена – пелену, отделяющую мир сновидений от черноты перед закрытыми глазами.

Если-же ты вообразишь на двери или на стене чужой личный знак или подпись какого-либо духа, то войдёшь в его сон. А если не заснёшь, то можешь совершить ментальное путешествие в его подсознание.

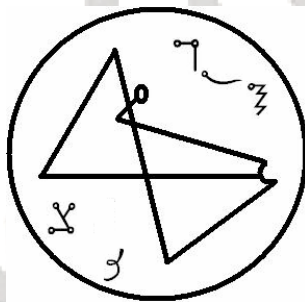
Впрочем, с помощью этого-же способа можно попасть в сновидение и без личного знака. Для этого достаточно представлять, как медленно поднимаешь вуаль или отодвигаешь занавеску.

7. Печать

Печать является средством ограничения свободы заключённых в неё сил и управления ими. Не будучи заключённой в круг или иной подчиняющий знак, подпись затрудняет управление духом.

Печать это одна или несколько подписей, заключённые во знак, заставляющий подчиняться тех, кто завязан в подписи. Таковым знаком чаще всего избирается круг или какая-либо звезда. Вместо подписей в печать могут быть заключены гальдарставы или арканы или-же всё вместе, но 1-2, а не куча. Бывает не лишним дополнить в печать имя духа, записанное литерами, располагая оные в любом месте и почти в любом порядке.

Например, вот так может выглядеть печать Прокуло:



Имя я записал азбукой «Пересекающий реку», созданной Корнелиусом Агриппой. Читается как ПРКВЛ, ибо в данной азбуке нет буквы Он, а Веди и Ук обозначаются одной и той-же литерой. Снизу печати – ПР, сверху – КВЛ. Кстати, весьма занятно выходит, если ПРКВЛ прочитать по названиям кириллических букв: «Покой Рцы Како Веди Люди» - «Покой изрекаю сообразно знаниям людей», т.е. «Говорю только то, что смогут понять» или «Как люди обо мне знают, мои речи есть покой», что наводит на мысли о способности усыплять словом, «забалтывать», убаюкивать. Вероятно, это одна из сиддх, которую может дать Прокуло.

Можно добавить к печати символ планеты или созвездия, с которым данный дух связан, а так-же имена или подписи подчиняющих духов соответствующей иерархии.

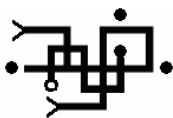


Поскольку Прокуло подчиняется Хаэлю и Сергулату, справа по часовой стрелке написано «Зергвлат», а слева «Хаел». Хаэль и Сергулат подчиняются Сатанахи, а оный отождествляется с Сатурном, поэтому сверху и снизу стоят знаки Сатурна. Над подписью написано «ПРОК», а под нею «ВЛО», что в сумме даёт «Проквло». Надписи выполнены римской версией ханаанского письма, особенности чтения (З вместо С, В место У) вызваны ею-же.

Можно добавить к печати т.н. «знаки усиления могущества»:

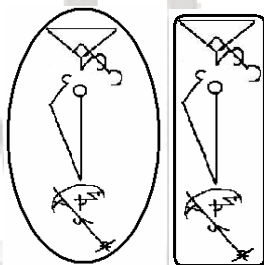
- 1) кружок – накопитель силы; означает, что сигил заряжен, т.к. имеет источник питания;
- 2) белый (пустой) кружок – смысл действия заложен изначально не тобой;
- 3) чёрный кружок – закрашивая пустой кружок, ты закладываешь смысл действия;
- 4) чёрточка – наличие и место расположения удара-выстрела силы;
- 5) стрелка – направление движения силы;
- 6) зигзаг – эффект шаровой молнии, увеличивающий мощност;
- 7) точка сверху или снизу – усиление и направление;
- 8) точка слева – замедление;
- 9) точка справа – ускорение;
- 10) линии пересечения – небольшие вспышки замыкания, которые действуют на сознание, и чем их больше, тем они ярче на тонком плане;
- 11) чёрточка, полумесяц или точка на середине линии – закрыться от обратного удара;
- 12) Т – блокирование.

В вышеприведённой печати Прокуло его подпись со знаками усиления могущества могла-бы выглядеть так:



Когда в печать заключаются не подписи, а гальдарставы, сие сдерживает заключённую в них силу от рассеяния. И есть 5 видов сего действия.

а. Гальдарставы составляются как обычно, и в печать включается несколько гальдарставов, объединённых схожей целью. Например, внесу в печать уже полученные мной знаки:

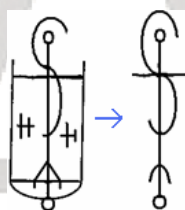


Верхний гальдарстав составлен из слов «Вытащи меня из тела», 2-й – это подпись Прокуло, 3-й составлен из слов «Осознание мига засыпания». Получается, что сия печать суть обращение ко Прокуло, дабы он тебя вытащил из тела и при этом ты-бы полностью осознал, как сие происходит.

б. Гальдарстав составляется не из вычлененных букв, а из каждого слова твоего желания. Таким образом, будет казаться, что в печать заключены разные знаки на разные цели, а на самом деле в неё будут заключены разные знаки, в целом являющиеся одним знаком. Это многократно усилит твоё желание и его сбывание, т.к. когда цель только одна, то всё сосредоточение будет только на ней одной.

Например, ты уже видел, как выглядит знак из слов «Осознание мига засыпания», полученный обычным образом. Теперь попробуем составить его по этом способу, и посмотрим, как он будет отличаться.

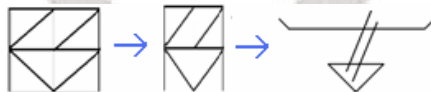
Итак. Начинаем со слова «осознание». Получим его через Скрижали Завета:



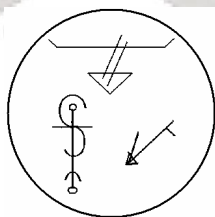
Теперь «мига». Т.к. слово короткое, то удобнее получить его вольным способом:



И, наконец, слово «засыпания». Тут проще убрать гласные, т.к. слово длинное – ЗСПН.



Теперь полученные знаки объединяем подчиняющим знаком:



в. То-же самое, что и предыдущее, только гальдарстав составляется из смысловых словосочетаний записанного желания. Это нужно в том случае, если желание длинное.

Например: «Я хочу, чтобы сегодня ночью мне приснился осознанный сон». Нужно разбить эти слова на связные части:

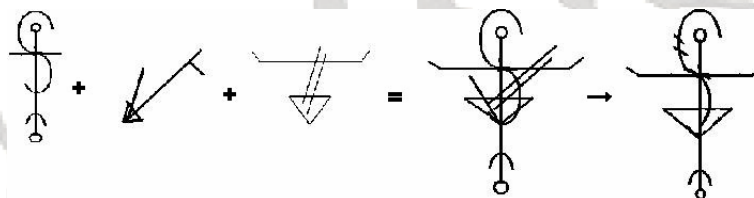
1. Я ХОЧУ ЧТОБЫ
2. СЕГОДНЯ НОЧЬЮ
3. МНЕ
4. ПРИСНИЛСЯ
5. ОСОЗНАННЫЙ СОН

Каждая часть составлена так, что по смыслу вполне может являться знаком, а всего знаков получится 5. Чтобы знаки вышли более простыми, лучше убрать из слов гласные. Знак для слова «мне» можно заменить твоей личной подписью. Из №1 можно убрать букву Яз, т.к. указание на тебя лично содержится в №3.

Для получения знака для каждой части можно использовать один и тот-же способ или разные – как тебе больше нравится, но если использовать один и тот-же, то единства меж знаками будет больше и они будут смотреться «как настоящие». А если даже и нет, то умственно будет казаться именно так.

г. Знаки, полученные из разных слов, можно объединить в единый знак и именно его поместить в печать или-же использовать отдельно, без неё.

Например, свяжем знаки, полученные для осознания мига засыпания:



Теперь выберем подчиняющий знак и в него впишем сие. Т.к. осознание мига засыпания большей частью держится на личной силе, чем на внешней, то будет разумно вписать этот знак в пентаграмму, ибо она является знаком человека:



д. Можно создать печать как вздумается, без стóрого учёта различных соответствий. Но потом нужно мысленно пойти к нужному духу или ритуально вызвать его и добиться, чтобы он не только дал силы этой печати, но и поклялся в том, что будет воспринимать её как свою собственную.

е. Личная печать.

Самые первые личные печати – это царские печати.

Документы перевязывались шнурком, поверх которого налеплялся кусок глины, и на него ставилась печать для опознавания отправителя и обеспечения безопасности документа. Печать могла быть поставлена на любой вещи, чтобы знать, кому она принадлежит. Печати часто ставились на кладовые, чтобы туда не зашли посторонние. Женщины очень редко имели личные печати, и это всегда были женщины из высшего сословия.

Вот так выглядели печати хеттских царей:



Суппилулиума I



Мувадталли II



Таркуммувус

Личные печати имели русские цари, князья и казацкие атаманы. Казацкие печати выглядят стандартно – надпись вокруг фигуры атамана. Большинство царских печатей так-же стандартны – надпись вокруг двуглавого орла. Но есть и несколько исключений:



великий князь
Иоанн III Васильевич



великий князь
Иоанн III Васильевич



царь Михаил Фёдорович

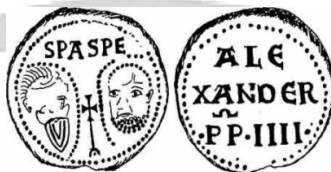


царь Пётр I

Точно так-же и древние печати не всегда были заключены в круг. Например, Шауштатар, царь Митанни, имел вот такую печать:



Царские печати порой наносились на государственную валюту. Монета – яркий образец того, как двусторонняя печать стала деньгами. Но были и двусторонние печати в виде монет, которые всё ещё использовались не как деньги, а как талисман. Например, вот таковая печать Папы Александра IV:



Но, не смотря на приведённые примеры, личные печати имели не только именитые особы. Например, в средневековой Исландии иметь личную печать (исл. «иннсигли») просто было модно, и её делал себе любой желающий.

Обобщая можно сказать, что личная печать это личная подпись, портрет, герб или набор символов, окружённый дополнительными знаками и надписями. Надписью обычно является имя и титул владельца (например: «Мерлин, маг»).

Ещё можно составить личную печать в виде числового квадрата. В нём должно быть 9 чисел, расставленных в 3 ряда – по 3 числа в каждом.

В 1-й ряд поставишь числа твоего дня рождения, месяца и года. Допустим, ты появился на свет 25 мая 1971 года. Тогда твоё 1-е число – число дня: $25 = 2 + 5 = 7$. 2-е – число месяца: май – 5-й месяц года, значит: это будет число 5. Если-бы ты родился в декабре, т.е. в 12-м месяце, пришлось-бы сокращать это число до простого: $12 = 1 + 2 = 3$. 3-е – число года: $1971 = 1 + 9 + 7 + 1 = 18 = 1 + 8 = 9$. Итак, 1-й ряд квадрата у тебя будет заполнен числами 7, 5, 9.

Во 2-й ряд поставишь числа своего имени, отчества и фамилии. Руководствуясь буквенно-числовыми соответствиями, сложишь цифровые значения каждой буквы своего имени, при необходимости приводя сумму к простому числу. Точно так-же с отчеством и фамилией. Допустим, тебя зовут Иван Петрович Дядько. Считаешь:

$$\text{ИВАН} = 1.3.1.6 = 1 + 3 + 1 + 6 = 11 = 1 + 1 = 2$$

$$\text{ПЕТРОВИЧ} = 8.6.2.9.7.3.1.7 = 8 + 6 + 2 + 9 + 7 + 3 + 1 + 7 = 43 = 4 + 3 = 7$$

$$\text{ДЯДЬКО} = 5.6.5.3.3.7 = 5 + 6 + 5 + 3 + 3 + 7 = 29 = 2 + 9 = 11 = 1 + 1 = 2$$

Итак, во 2-й ряд квадрата впишешь числа 2, 7, 2.

Чтобы заполнить 3-й ряд, придётся обратиться к астрологии.

7-е число – номер твоего знака Зодиака. Тут всё просто: Овен – 1-й знак, ему соответствует число 1, Рыбы – 12-ый знак, ему соответствует 12. В данном случае сокращать двузначные числа до простых не следует, т.к. числа 10, 11 и 12 имеют собственное значение! Иван Петрович родился 25 мая, следовательно, его знак – Близнецы, это 3-й знак Зодиака, значит: число 3.

8-е число – номер твоего знака по восточному календарю. Тут то-же номер ставится по порядку знака. 1971-й был годом Кабана, Кабан – 12-й знак восточного календаря, значит: число 12.

9-е число является нумерологическим кодом твоего желания. Например, ты желаешь быть осознанным во сне. Ключевым словом тут будет «осознание». Теперь это слово нужно перевести в числа тем-же способом, которым ты переводил в числа своё ФИО:

$$\text{ОСОЗНАНИЕ} = 7.1.7.9.6.1.6.1.6 = 7 + 1 + 7 + 9 + 6 + 1 + 6 + 1 + 6 = 44 = 4 + 4 = 8$$

Итак, в 3-й ряд впишешь числа: 3, 12, 8.

Получится следующий квадрат:

7	5	9
2	7	2
3	12	8

Полученный квадрат можно повесить на стену, носить как оберег или нанести на обратную сторону двусторонней печати. Можно сесть с ладонями, обращёнными вверх, и в трансе повторять числа своего квадрата до тех пор, пока ощутишь, что пошла энергия.

Всё это касается царей и обычных людей. Личная печать мага составляется иначе. Маг сосредотачивается на сахасраре, ощущает себя остановленным во времени и выражает желание увидеть своё посмертное состояние. Свои ощущения и видения он облачает словами – например: «Я лечу в темноте, в холодном пустом пространстве». Каждое из этих слов он записывает лично придуманным иероглифом, например:

- ✓ я – «человек»;
- ✓ лечу – «летающая птица»;
- ✓ в темноте – «летучая мышь»;
- ✓ в холодном пространстве – «снежинка»;
- ✓ в пустом пространстве – «разжатая пустая рука»;
- ✓ в пространстве – «круг» или «сфера».

Ряд получившихся иероглифов и составляет печать. При желании можно стилизовать их в клинопись или в демотическое письмо, затем в иератическое, или обобщить в единый символ (в этом случае можно добавить надпись со своим магическим именем).

Состояние посмертия в данном случае берётся по многим причинам:

- чтобы вещь, опечатанную этой печатью, могли взять «только через мой труп»;
- чтобы вещь, опечатанная этой печатью, была под защитой как при жизни мага, так и после его смерти;
- чтобы эта печать выражала связь физического тела мага с его неорганическим двойником, с которым он объединится после смерти (т.е., используя эту печать, можно объединиться и при жизни).

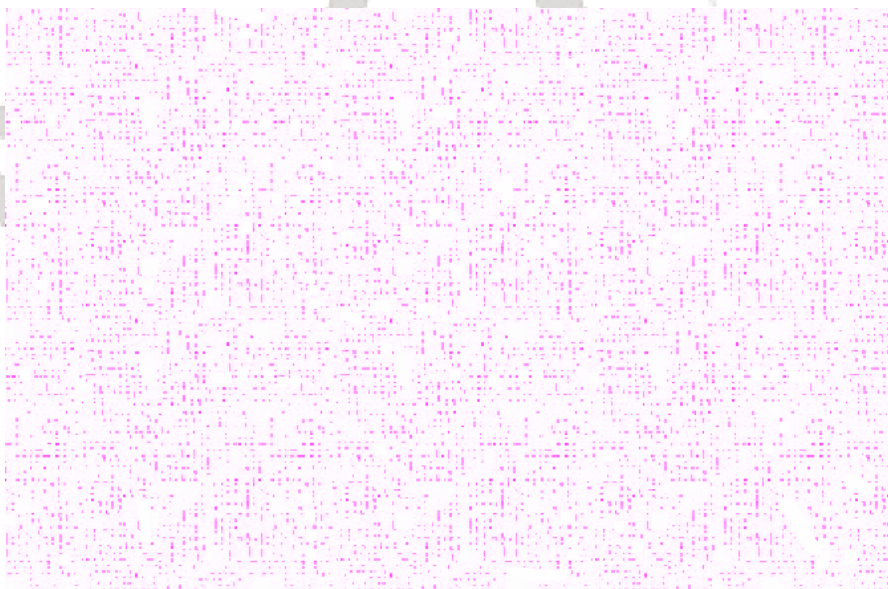
Помимо личной печати мага, существует личная печать Мастера. Она не составляется, её получают как тетап. Её дарят те существа, с иерархией которых маг работал достаточно длительно и продуктивно (например, в классическом РэйКи её получают на 4-й ступени). Как правило, такая печать даруется сразу в своём полном начертании, но в некоторых иерархиях бывает, что её даруют по частям, т.е. постепенно, по мере наработки ранга, Мастер замечает, что к его печати добавился новый знак или новая часть общего узора. Такую печать Мастер накладывает на каждого своего ученика, чтобы ученик был защищён и чтобы с ним было проще связаться. Так-же её применяют и для других целей – для скрепления договоров с духами, для запечатывания миров и пр. Тот, кто имеет такую печать, может считаться не человеком, но духом во плоти. Не имея такой печати, маг не может считаться Мастером.

8. Алекхья

С санскрита название переводится как «изображение». Понимается-же под сим образная картинка для настройки – довольно простая и, как правило, цветная.

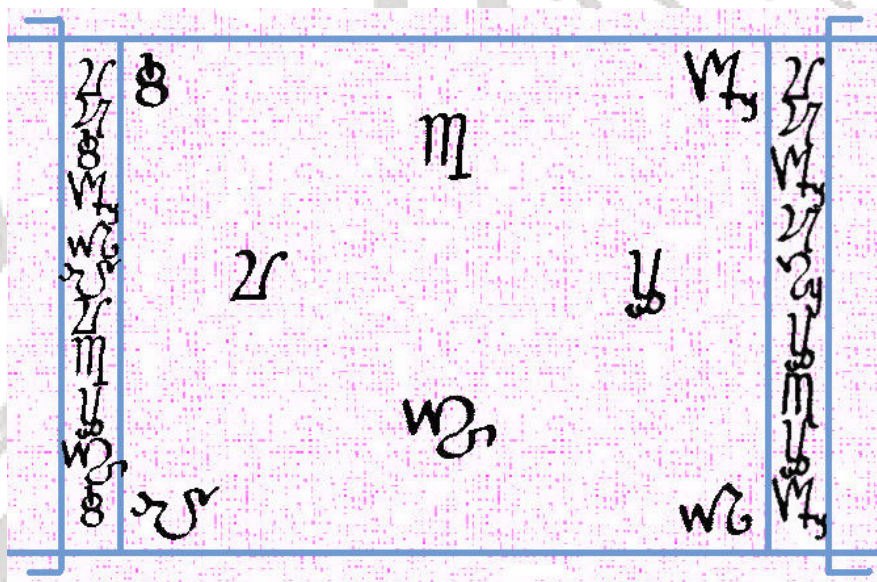
а. Чтобы нарисовать алекхью, войдѐшь в нужный поток и постараться разглядеть в нём то, чем наполнено пространство сего потока (именно пространство как место, а не как суть). Обычно это видится как один общий цвет или смесь нескольких, а на нём точки определённого цвета или волны.

Например, вот алекхья для настройки на поток всех сновидцев живущих на Земле:



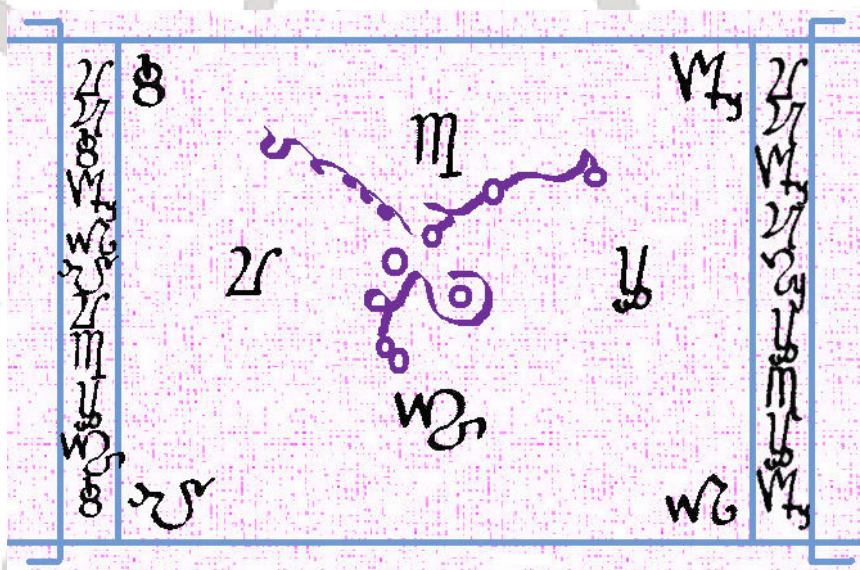
Посмотришь на неё и сосредоточишься на ней, затем мысленно пройдѐшь сквозь неё и окажешься в этом потоке. Или отодвинешь её от себя на значительное расстояние и будешь блуждать по ней взором, покуда не ощутишь силу, исходящую из неё, и ощутишь как она тебя тянет, тогда последуешь за ней.

б. Если требуется облегчить вхождение в поток, на алекхью наносится узорная рамочка. Если требуется как-то воздействовать на поток, суть воздействия прописывается надписями или глифами.



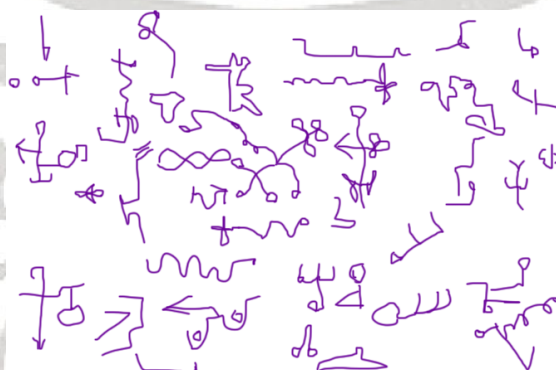
В данном случае я использовал азбуку алхимиков, т.к. умение выходить из тела связано с Внутренней Алхимией. На левом столбе написано «ia snovidets», на правом «ia nameren». Начиная от левого верхнего угла по часовой стрелке разбросано слово «snovidet». В сумме сие даёт обычную установку, кою задают себе перед сном: «Я – сновидец. Я намерен сновидеть». В данном случае она ещё и роднит человека с потоком: т.к. это поток сновидящих, то и человек объявляет о себе, что он тоже сновидец, тем самым уговаривая себе хороший приём.

в. Если расположить алекхью на расстоянии 10-20 см от себя, то можно разглядеть в ней узоры. Наиболее подходящие к её сути и облегчающие вхождение можно обвести.



В данном случае я доработал предыдущий вид алекхьи, но можно было-бы обвести узоры и на её первоначальном виде, когда она была без надписей.

г. Можно обвести на алекхье такое количество узоров, что за их привлекательностью отпадёт надобность в алекхье как таковой. Тогда её надлежит стереть, оставить только узоры.



Прежде, чем обводить узоры, можно поставить себе цель, с которой сие производится. Например, один человек поставил целью «возможность обращения к Янусу во сне» и вот что вышло:



Получилось отражение Януса через поток сновидящих.

д. Так-же алекхью можно использовать в качестве фона для Врат и сигильных ключей. При использовании для арканов, алекхью может служить фоном либо для основного изображения аркана, либо для его рамки, или-же рамка может целиком представлять собой алекхью.

е. Если нужен знак, связанный с тем потоком, кой отражает алекхью, сосредоточься на цели знака и будешь блуждать взором по алекхье. В какой-то миг захочешь обвести один или несколько узоров. Обведи их. И так несколько раз. Потом сравнишь полученные узоры и выберешь наиболее подходящий. Можно несколько полученных узоров слить в один.

Вот 3 знака, полученные из данной алекхью:



9. Гальдрамюнд

Название образовано от исл. Galdramyndir. Говоря обще, так называют магические рисунки, которые главным образом отличаются от гальдарставов тем, что для их создания не нужны буквы, и они не требуют зарядки.

а. Составишь гальдарстав, выражающий твою цель. Встанешь и будешь чертить его в воздухе руками. Через какое-то время руки сами собой начнут вычерчивать немного другой или совершенно другой узор. Когда они будут долгое время вычерчивать один и тот-же другой узор, немедленно зарисуй его.

б. Установишь цель («Мне нужен знак для...», «Мне нужен знак, который...»), затем мысленно войдешь в нужный поток (например, если нужен знак для выхода из тела, то для его получения следует войти в поток той силы, которая вытащит тебя из тела, или в поток тех людей, которые умеют выходить из тела) и нарисуеть его знак так, как придёт.

Например, в древности один исландский витка (ведко, ведун) вот так увидел знак потока выхода из тела:



Этот знак он назвал «Драумстафур» - «Знак снов». Считается, что если вырезать этот знак на еловой дощечке и положить под подушку или под матрац, то ты сможешь выбирать сны по собственному желанию (что захочешь, то и приснится) или у тебя начнут случаться осознанные сны.

Иногда, особенно при проведении обрядов или в просоночном состоянии, символы всплывают в сознании сами собой. Если ты видишь символы, значит: ты находишься в состоянии соприкосновения с какими-либо силами. Если символ цветной и сложный, то это астральный знак, а если более простой и бесцветный (белый на чёрном, чёрный на белом или с неопределённым фоном), то ментальный. На такие символы всегда стоит медитировать, чтобы узнать их природу и назначение.

Особо сильные знаки других миров добываются двумя способами:

- 1) сделать перепросмотр снов, в которых ты видел лазутчиков, и потом создать сигилы этих лазутчиков;
- 2) срисовать гальдрамюнд или животный знак с лазутчика, обнаруженного наяву.

в. Определив цель, для осуществления которой тебе нужен знак, определишь источник, из которого ты желаешь получить этот знак. Затем вообразишь этот источник как плоскость, или вообразишь его изображённым на плоскости, и будешь ждать, покуда на этой плоскости проступит гальдрамюнд.

г. То-же самое, что в способе **в**, но источник знакаобразишь объёмным, и будешь вертеть его, разглядывая со всех сторон, ища на нём знак. Очень удобно, если источником знака избрано какое-либо божество, тогда можно вообразить его статую и вертеть её.

Относительно способов **а** и **б-в-г** встаёт вопрос: полученный знак будет работать только для того, кто его получил, или-же он будет работать для всех? Большинство таких знаков в полную силу будут работать только для тех, кто их получил, и для тех, кто чем-то похож на этих людей своим энергетическим строением. Чтобы такой знак работал для всех, применяются следующие способы:

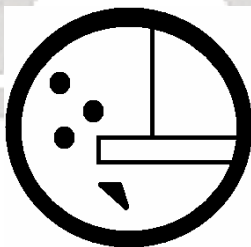
- 1) получающий должен направить в ту силу, которую должен выражать знак, чёткое намерение на то, чтобы полученный знак работал для всех, и если сила сочтёт получающего достойным вместилищем для такой задачи, то так и будет;
- 2) получающий должен разотождествиться с собой как человеком и полностью отождествиться с той силой, которую должен выражать знак – так, чтобы знак выражал первооснову безо всяких посторонних качеств;
- 3) после получения надо запитать этот знак от какого-либо духа или пространства.

2-й способ лучше всего. Однако, при особо сильном разотождествлении с состоянием человека может случиться так, что будет получен такого рода знак, воспользоваться коим можно будет лишь достигнув такого-же состояния. Но это не всегда так.

д. Графические рна (см. ч.1, гл. 5) называются «ках», что обычно переводят с арийского как «печать», а если записано «кахе» или «кахеш», то «подчинение». Ках это вибрационные знаки, которые обозначают точками и чёрточками. В наиболее действенном варианте они используются сами по себе, но часто можно видеть их вкраплёнными в печати.

Ках можно применять как порталы, как посвящения и вообще как угодно – спектр применения самый большой. Изобрели или первыми заметили их маги, которые не любили учителей, ибо ках, точно так-же как рна, дают механизмы и знания без непосредственного соприкосновения с живым Мастером.

В гримуаре «Вашар Ктмър» можно увидеть ках «Сила Альяха», обведённый в круг:



Однако, это сложный ках. Обычно ках выглядят как несколько кружочков, расположенных в определённом порядке, соединённые линиями или нет, дополненные в некоторых местах рисунка чёрточками или нет. Более простые и разнообразные ках, к сожалению, показать не могу, ибо сии сведения должны быть скрыты от широкой общественности.

Есть много такого, что люди называют одним словом, например «мандала», а среди этих самых мандал полно всякого, что работает совершенно иначе, нежели мандала, хотя внешне выглядит так-же. И точно так-же со словами, числами и прочим.

При должном старании ты найдёшь в книгах множество примеров сиих знаков, а так-же сможешь настроиться на Источник Ках и сам сможешь их получать. При хороших умениях можно вывести ках из алекхьи. Составлять ках нельзя, только получать, потому ках и относят к разряду гальдрамюндов. Единственное, что можно привнести в них от себя, это стилизация фона печати, куда их вставят для дополнения узора, и их раскраска.

Однако, в качестве дополнений к печатям ках используются редко, чаще они наносятся на тело иглой, смоченной в своей крови. Где у ках кружок, там делается укол иглой, а где линия, там царапина. Наносят на разные места тела, чаще всего над левым соском.

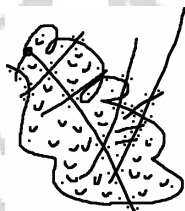
е. Думая о своём желании, занервничаешь, разгорячишься, схватишь лист и быстро начертишь на нём знак.

Например, у одного человека долгое время не было осознанных снов, и он хотел их вернуть. Думая об этом, он довёл себя до состояния, когда ему стало страшно от того, что он останется без осознанных снов навсегда, и тогда он нарисовал:



Стилизовать полученный рисунок не нужно, оставь его как есть, он уже готов.

Однако, при желании можно дополнить его любыми знаками – как смысловыми, так и украшающими. Если предполагается его созерцать или пить из него силу, то можно добавить точки, галочки, рябь или всё вместе – дабы было удобнее в него входить или открывать его.



ё. Возьмёшь лист бумаги и ручку. Сядешь и расслабишься. Достигнешь возбуждённого состояния и начнёшь рисовать 8-рки в разном положении (лучше лёжа – как знак бесконечности ∞) пока рука станет ходить сама. Думая о своём желании, предоставишь руке нарисовать подходящий знак. Затем успокоишься и расслабишься. Постараешься рассмотреть в полученном изображении рисунок, отражающий твоё желание наиболее точно. Обведёшь его, а затем перерисуешь на чистый лист.

Например, для желания «Сегодня ночью я выйду из тела» у человека из предыдущего примера получилось так:

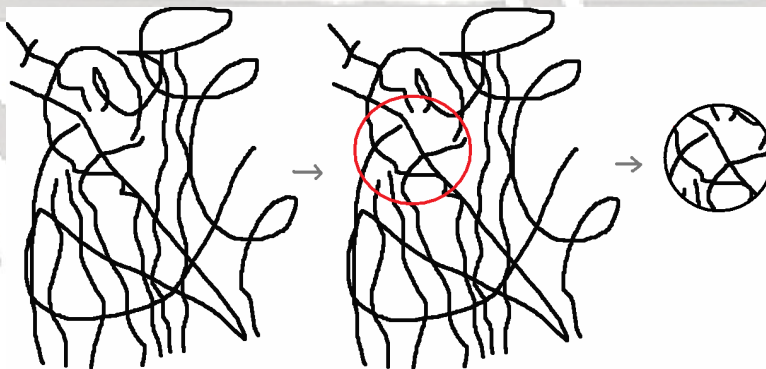


ж. Отчётливо вообразишь своё желание, пока не почувствуешь сильное возбуждение. Тогда, продолжая сосредотачиваться на желании, начнёшь рисовать на листе бумаги так, будто рука сама движется без твоего участия. Когда закончишь рисовать, закроешь глаза и сосредоточишься на своём желании как можно более сильно. Теперь расслабься.

Только полностью расслабившись и никак иначе, возьмёшь листок бумаги и взглянешь на то, что получилось. Самое первое, на что падает взгляд, обведёшь в кружок, а остальное сотрёшь. Возьмёшь чистый лист бумаги и перерисуешь на него выделенную часть.

Теперь повторишь всё с самого начала. Повторяй снова и снова, пока не почувствуешь, что гальдрамюнд верен. Не ленись, даже если придётся извести на эту стопку бумаги. Что получится в итоге, можно упростить и стилизовать.

Например, вот одна из версий того, что может получиться на желание «Сегодня ночью я осознаю миг засыпания»:



10. Агисхьяльм

Агисхьяльм или Эгисхьяльм – это название образовано от исл. *Ægishjálmur* – «шлем ужаса», «шлем устрашения», «шлем благоговения».

Это знак, который сам по себе действует на того, кто на него посмотрит. Согласно скандинавским сагам, обладание таким «шлемом» приносит способность вселять парализующий ужас в сердца врагов и наделяет владельца другими магическими силами. В «Саге о Вэльсунгах» говорится, что «шлем» является частью сокровищ нибелунгов; Сигурд возвратил это сокровище богам и человечеству, убив чудовищного змея Фафнира.

В сагах могущество «шлема ужаса» связывалось со способностью змеи обездвиживать свою жертву. Агисхьяльм стал образом Змеиной Силы (Кундалини), исходящей из лба мага. При программировании клочка энергии (см. 3-ю часть книги) с целью подчинения человека, на клочок ставили именно такой знак, а поскольку его невидимо одевали на голову жертвы как шлем, отсюда и пошло название «шлем ужаса». Но чаще его вырезали на свинце и вешали себе на лоб или же наносили на лоб кровью из безымянного пальца правой руки.

Изначально агисхьяльмы были предназначены исключительно для боевой магии. Но со временем по их принципу стали изготавливать аналогичного вида знаки для других целей. Если заглянуть в исландские гальдрабоки, то там можно найти агисхьяльмы для самых разнообразных целей – столь же разнообразных, как и у гальдарставов, т.е. уже в древности их применение стало не только боевым. Когда это применение разнообразилось, «ужас» стал пониматься не только как страх в бою, но «ужас» в смысле заложенной силы, вроде «ужас как мощно!», «страсть как сильно!».

Агисхьяльмы чаще всего представляют собой сложные крестообразные знаки с расходящимися линиями на концах. Эти символы в действительности представляет собой своего рода карту или схему, руководствуясь которой можно особым образом управлять силой в магической работе.

Основных видов агисхьяльма 8:



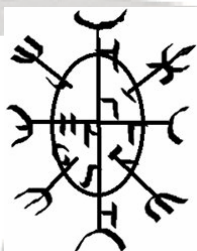
Крестообразный узор обусловлен тем, что многие эгрэгоры выглядят как шар, от коего тянутся нити или щупальца, т.е. основной узор агисхьяльма повторяет основное очертание любого эгрэгора и сила для знака черпается напрямую из нужного эгрэгора. Когда жертва смотрит на агисхьяльм, она смотрит в эгрэгор, а эгрэгор оказывает на жертву влияние, заданное дополнительными знаками.

Главное в агисхьяльме не столько узор, сколько сила, которую он направляет. Рисунок может быть один и тот-же, но воздействие от него будет идти совершенно разное.

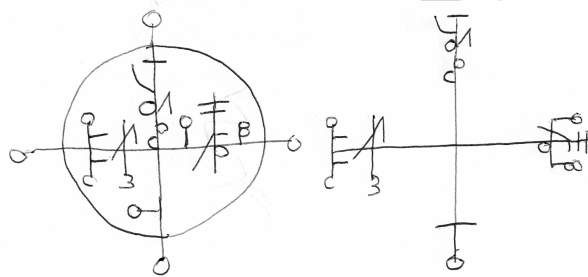
Поскольку агисхьяльм нанесён на лоб, его сила исходит из глаз человека (в том числе и из 3-го глаза), т.е. он действует только там, куда человек посмотрит, а это обычно только в направлении вперёд. Поэтому считается, что убить носителя агисхьяльма можно только сзади, нанеся удар со спины.

а. Простой агисхьяльм. Возьмёшь крестообразный узор, отождествишь его с нужным потоком, затем на этот узор в разных местах нанесёшь гальдарставы или впишешь буквы своего желания.

Например, желание звучит как «Наполнение энергией 4-х стихий», что в сокращении даёт НПЛЭРГЧТСХ. Очерчиваешь круг, означающий кокон человека; расставляешь указатели направлений, выражающие вытянувшиеся из кокона присоски, по которым человек будет втягивать силы стихий; наносишь на этот узор буквы так, чтобы они влились в него.



В данном случае буквы вписаны внутрь знака. Но и можно расположить ещё и на концах отходящих линий. Вместо букв можно поставить гальдарставы. Например, вот два варианта агисхьяльма на цель «очистить сознание от шаблонов» - в 1-м варианте гальдарставы стоят внутри, а во 2-м снаружи:



б. Обычный агисхьяльм. Маг сначала создаёт знак, затем сосредотачивается на самом сильном излучении магической силы из середины знака наружу, вдоль осей. Разветвления и другие знаки, расположенные вдоль линий и создающие радиусы «шлема», придают силе особые свойства или вызывают её вращение. Количество осей и полей, в которых те разветвляются, определяет очертание потока силы. Затем надо произнести вслух заклинание или молитву, оживляющую знак и приводящую его в действие. Благодаря этому воля мага становится явной и на чары наносится последний глянec.

Агисхьяльм рисуется на воображаемом поле, представляющем различные уровни действительности, и каждый «шлем» призван покрыть все или некоторые из этих уровней, принести из них влияние в этот мир или просто вобрать из них силу.

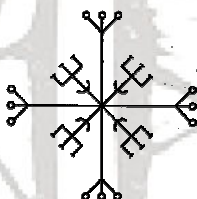
Пергамент или иной материал, на котором рисуется «шлем», представляет для мага всю вселенную. Наружные поля этого пергамента выражают Вселенную; ближе к середине находится внутренняя вселенная мага, а в самой середине располагается истинное Я мага, для коего и создается этот «шлем». Середина так-же может представлять собой объект магии – то или того, на кого направлено воздействие.

Объективная вселенная



Научившись строить агисхьяльмы по сему чертежу, в дальнейшем сможешь разделять эти области на части и добавлять иные области.

Ниже показан пример «шлема ужаса», в котором задействованы основные области вселенной и почти все основные виды знаков, которые могут венчать ветви «шлема».



Сила расходится от «шлема» по 4-м осям, заканчивающимся во Вселенной. Сила значительно включается разветвлениями в виде **У** и возвращается к своему источнику благодаря окончаниям **І**. Таким образом, здесь наличествует проявленная сознательная сила, возвращающаяся к своим истокам. По другим 4-м осям сила направляется во внутреннюю вселенную, где она удерживается разветвлениями в виде **Т**. Окончания **Т** предотвращают её рассеивание. Сила не может вернуться к бессознательному средоточию, так как её захватывают линии в виде **У** и не дают ей возможности идти в обратном направлении.

В целом это карта беспорядочной срединной силы, исторгнутой наружу, проявленной и сознательной, и усилившейся во Вселенной. Затем эта сила возвращается из Вселенной к середине и распространяется 4-мя потоками (проявленная и сознательная) во внутренней вселенной. Сила удерживается во внутреннем мире, где она питает мысленную и чувственную жизнь мага. Это знак общего накопления личной силы.

в. Сложный агисхьяльм. Создаётся так-же как обычный, только каждый узор или гальдарстав на концах линий связывается с разными потоками.

11. Животный знак

Это простой рисунок с изображением любого живого существа (грибы, деревья, камни, животные и т.д.) или явления (радуга, дождь...), несущий в себе его силу или знаковое значение. Гальдарстав можно стилизовать под животный знак и наоборот.

Знаковое значение определяется той системой, в которой применяются животные знаки. Значение некоторых животных знаков из пенсильванской браухерии дано в разделе о хекс-знаках, значение других ты можешь найти сам. Ниже рассмотрим то, как можно создать животный знак самому.

а. Простой животный знак. С течением времени любая письменность постоянно упрощается и это отображает стилизацию пиктограммы под гальдарстав. Сие хорошо видно на примере как с течением времени изменялось египетское письмо:

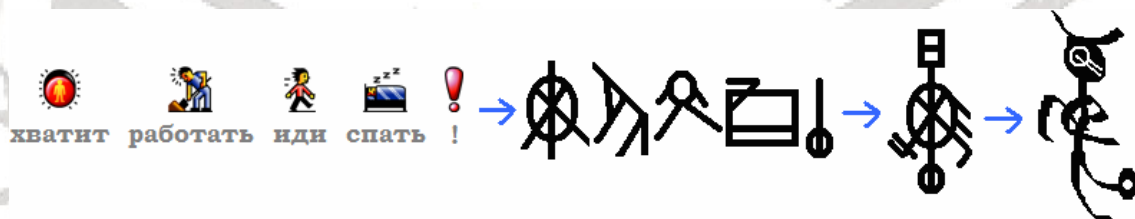
Иероглифы	Рукописные иероглифы	Иератическое письмо	Демотическое письмо
2700 - 2800 до Р.Х.	около 1500 до Р.Х.	около 1500 до Р.Х.	около 1900 до Р.Х.

Налицо: рисунки постепенно превратились в сигилы. Буквы любой азбуки являются сигилами, т.к. изначально получены путём упрощения каких-либо знаков.

Но упрощают не только знаки. Например, Стадагальд (руническая йога) основана на том, чтобы движениями тела повторять очертание рун, ибо руны весьма похожи на то, как йогины упрощённо зарисовывают асаны. Т.е. буквы могут выражать не только звуки и понятия, но и движения, и многое другое.

Сейчас уже никто не пользуется иероглифами, да и чтобы записывать ими современные слова, надо хорошо знать древние языки. Однако, в ICQ есть шрифт зланго – это когда над каждым словом появляется картинка, в той или иной мере выражающая смысл и основную направленность слова. По примеру йогинов можно упростить рисунки зланго до чертежей асан, а затем стилизовать до получения знака.

Для наглядности создадим животный знак для приятного сна, снимающий усталость, и помогающий при бессоннице:



Для составления надписей для янтр и прочего, можно остановиться на 2-й стадии стилизации, а для получения гальдарстава – на 3-й. Как видишь, знак получился похожим на живое существо – странного рогатого человека.

Вместо зланго можно просто представить воплощение своего желания в виде образов, а затем сделать из этих образов иероглифы и стилизовать их.

В разделе про ликхиту у меня получился знак, похожий толи на комара, толи на слона. Превращу его в полноценный животный знак:



Точно так-же животные знаки можно получать не только из ликхит, но и из любых других видов сигил. В частности, можно использовать *средний ложный тетал*, стилизовав его до нужного облика. Надписи на животные знаки, как правило, не наносят, но можно дополнять их несложными узорами или поставить несколько глифов. В данном случае я выбрал узоры. В случае обработки *среднего ложного тетала*, надписи можно наносить как на сам знак, так и вокруг него.

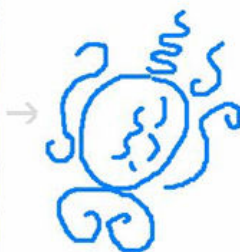
б. Средний животный знак. Возьмёшь снимок лица или любой иной части тела живого существа, на кое желаешь повлиять или силой коего желаешь воспользоваться, и на этой части тела обведёшь узор, кой там увидишь. Но снимок должен быть сделан именно тогда, когда сия часть тела выражает нужное тебе чувство.

Для примера возьму снимок, где запечатлён Карлос Кастанэда. Поскольку он нагваль, то он своим видом всегда отражает эту свою особенность. Таким образом, из его снимка я получу «животный знак нагваля».



Получая знак с чьего-то лица, сделай несколько попыток и потом выбери из них лучший. Кажется, что это легко, но тут надо подойти творчески, ибо полученный знак должен нести в себе силу и смысл, но при том должен как можно более не походить на подлинник. Это не обязательное условие, иногда его и соблюсти невозможно, но всё-же к этому стоит стремиться.

Или можно выбрать картину, максимально отражающую суть твоего желания, и её упростить до подобного-же знака.



Например, эта картина отображает осознание безграничного космоса и себя в нём.

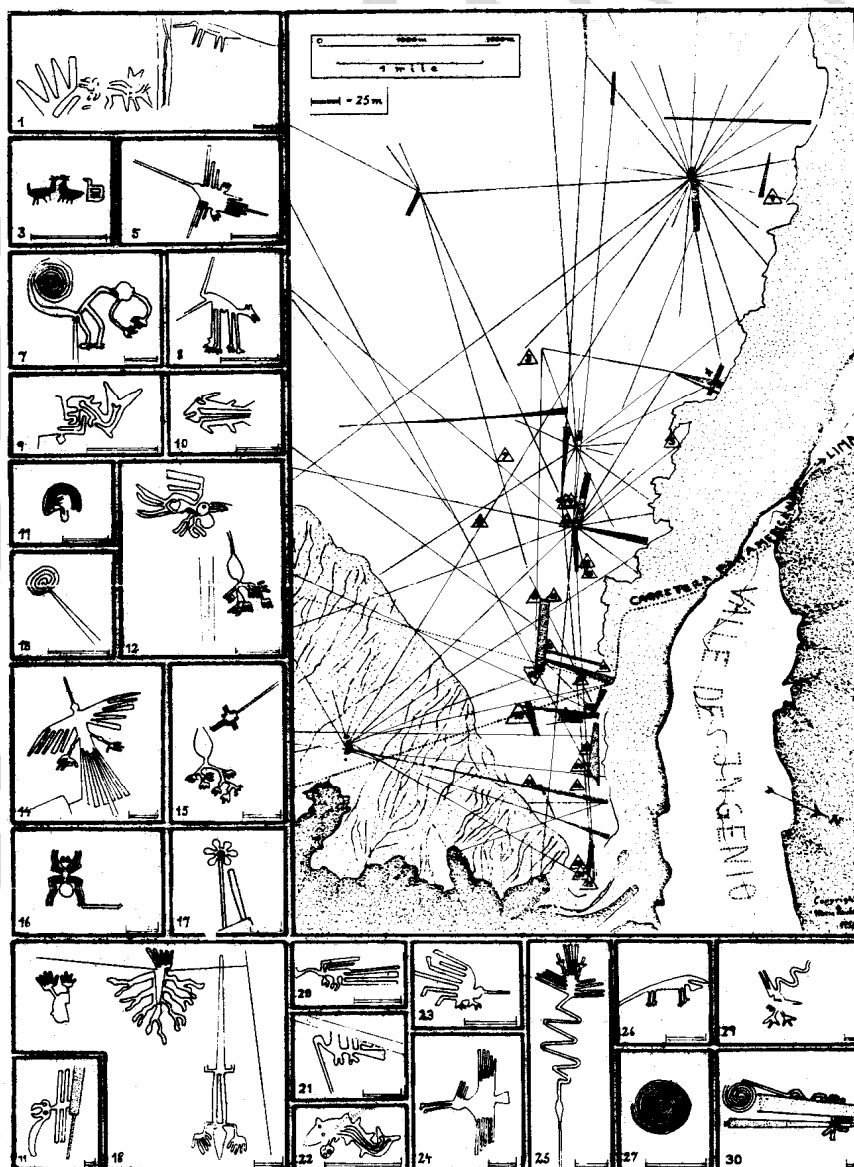
Животный знак, полученный таким образом, не обязательно стилизовать до того, чтобы он стал похож на живое существо, ибо он уже получен с живого существа.

в. Сложный животный знак. Создаётся полный образ животного, человека или неведомого существа, каждая часть которого состоит из разных животных знаков, но кои каждый дополняют друг друга. Данный способ наиболее хорош для создания гаргули, потому рассмотрим его в 3-й части книги.

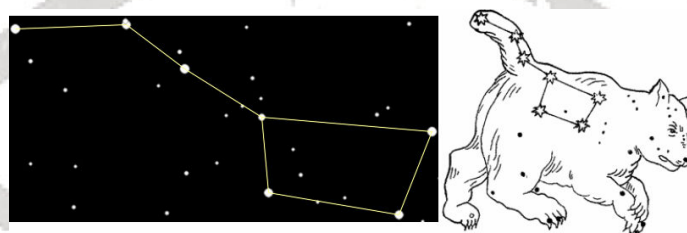
г. Животная картина – гальдарстав или мандала, состоящая из животных знаков либо украшенная ими.

Примером такой картины служат рисунки с плато Наска:





Животные знаки для животных картин часто создаются из астрологической символики: берётся определённое созвездие, все его звёзды соединяются между собой линиями, что в итоге даёт образ, похожий на какое-либо животное. Вот, например, как выглядит и как обозначают Большую Медведицу:



Животные картины обычно чертятся или выкладываются чем-либо на земле, чтобы служить опознавательными знаками для лётчиков, а в далёком прошлом – для крылатого народа ришасов.

12. Герб

Каждый город и каждое государство имеет свой герб, коий наносится на стяг и вывешивается на всеобщее обозрение. Так-же гербы имеют многие общества – торговые, военные, магические и иные.

Как правило, герб всегда цветной и представляет собой животный знак дополненный гальдарставом, и создаётся людьми безо всякой магической цели, но с целью показать свою суть.

Герб сам собой образует связь с эргэгором того, общества, для которого он создан. Т.е. ты нарочно его не запитываешь туда, а он сам запитывается за счёт правильно подобранного символизма.

Например, вот герб общества сновидцев «Чертогъ Кемара»:

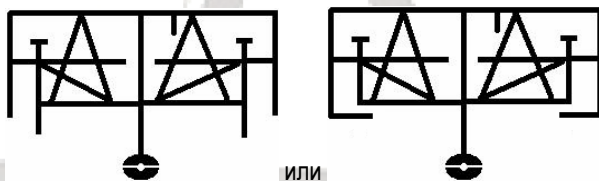


Сверху написано название. В середине замок – т.к. внутри эрзгора сего общества и правда находится замок. Там-же расположена одна из подписей Сатаниэля – потомучто он является хранителем потока сего общества. Синеалый цвет – цвет тайнств, свободных сил и сиддх. Чёрный цвет – цвет тайны, цвет непознанного.

Здесь надпись сделана простой, но иногда для гербов используют такого-же рода надписи, как на янтрах. Кроме того, имеется два особых вида надписей, кои используются только для гербов.

а. Превратить некоторые буквы в полу-узоры и придать красоты дополнительными линиями.

Например, слово «Наган» можно записать вот так:



б. Превратить слово в полу-сигил. Должно получиться нечто такое, что относительно легко читается, но всё-же уже не является обычной надписью.

Например, возьмём слово «Сновидение», запишем латиницей и стилизуем до полу-сигила:



Разнообразие подобных надписей ты можешь видеть на рекламных вывесках и логотипах различных предприятий. Порой там встречаются даже настоящие гальдарставы.

На востоке гербы называются так-же, как и личные подписи – «тугра», но выглядят более живописно. Например, вот суфийский герб:



Суфийское сердце с крыльями берёт начало из Индии и было избранно Пир-о-Муршид Инайят Ханом в 1910 году. В сердце зеркально написано: «Я – Хазрат Инайят Первый» - «Хазрат» значит «Настоящий» и является ссылкой на вечно живое присутствие великих святых, которые вышли из земли. На крыльях написано «Куадуса Аллах Сирраху» - «Освятить Богом Его тайну». Т.е. герб составлен из символического рисунка и лозунга, завязанного в сигил.

Когда герб наносится на изделие или иную собственность предприятия, он называется «клеймо». Это может быть просто надпись, указывающая на название предприятия изготовителя, либо-же полноценный герб. Когда клеймо выжигается на коже животного в знак его принадлежности своему хозяину, оно называется «тавро» (в данном случае как тавро может использоваться не только герб, но и личная подпись хозяина животного). В старину в некоторых государствах тавро выжигалось на теле преступника (иногда прямо на лоб), дабы все видели, что он преступник. В Японии клеймили не один раз, а за каждое преступление. Так-же клеймом называется орудие, которым клеймят. В магии клейма ставят на тонком плане на кокон определённого человека (обычно в области аджны или анахаты) в знак того, что данный человек находится под опекой своего учителя или-же находится в услужении у определённого духа. Такое клеймо называется «метка» и ставит его только тот, чью власть оно выражает, а не сам человек.

13. Оберег

В задачу оберега входит не только оберегать, но и превращать человека в волшебника, хотя-бы до некоторой степени. Потому в древности, у ариев изготовление оберега делом было непростым. Его изготовление длилось годами! Маг, который брал заказ на изготовление оберега, долго смотрел за заказчиком. А делая оберег, подходил к работе со всей ответственностью, дабы не допустить ни единой ошибки. Это так потому, что истинный оберег будет работать лишь в том случае, если он сделан по твоим мерам (см. труды Шемшука), а если он изготовлен

без учёта мер, то его должен сделать мастер, обладающий высокой силой, или любящий тебя человек, который передаст частицу своей силы твоему оберегу. Только у такого человека и допустимо заказать оберег, если не можешь изготовить его сам.

У ариев обереги носили только мужчины. Женщинам же предлагалось носить перья птиц, убитых для такого случая их женихами, кои вручались перед обрядом бракосочетания: замужнюю женщину узнавали по перу или нескольким перьям на одежде. Мужчина же должен был обзавестись оберегом до полового созревания. Оберег делался согласно предрасположенности данного человека к ремёслам, искусству, ратному делу и т.д. На обереге были отражены почти все сведения о прошлом и будущем его владельца, о складе характера, о личных особенностях и предназначении. По оберегу судили о человеке. Это было как в наше время паспорт или анкета.

Однако, это всё было в далёком прошлом. Ныне используются более простые обереги.

а. Заветная вещь. Чтобы какая-либо вещь стала твоим оберегом, задашь себе цель, для чего именно нужна вещь. Затем пойдёшь куда-нибудь и, руководствуясь внутренним чутьём, будешь высматривать, где эта вещь лежит. Потом возьмёшь её себе. Если увидишь её у кого-нибудь в руках или на продаже, то, конечно-же, надо её добыть честным путём, и не торгуясь.

Сходным образом советовал Парацельс: надо идти и идти до тех пор, пока устанешь, а потом напрячься и пройти ещё немного, и вот тут-то в какой-то миг поднять камень с дороги. Но это если ты заранее решил, что твоя заветная вещь будет именно камнем.

Можно перед сном загадать, чтобы тебе приснилась твоя заветная вещь или то место, где ты её найдёшь. Даже если ты не запомнишь сон, то наверняка проснёшься с чётким ощущением того, что знаешь ответ на свой вопрос. По пробуждении сразу-же запиши его или зарисуй.

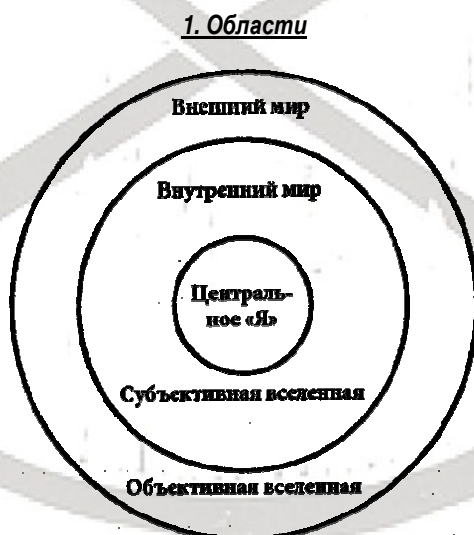
Шаманы сначала выбирают день – как правило, его почувствуешь. В этот день шаман выходит на возвышенность и заявляет о своём намерении. Возвышенность выбирается безлюдная, и нужно там нашуметь – спеть и просто закричать о своём намерении получить Предмет Силы. Затем шаман замолкает и в тишине ждёт знака – это должен быть сильный порыв ветра. Дождавшись порыва ветра, шаман отдаётся в его власть, подставляется ему, ощущая, как он наполняет шамана Намерением. Далее шаман следует в том направлении, откуда пришёл ветер – идти можно долго, а можно и не очень, – шаман почувствует, когда достаточно. Где остановится, там не спеша внимательно осматривается. Самый 1-й предмет, который привлечёт внимание, надо тут-же взять и сразу уходить. 2-й попытки не будет. Уходя, желательно не попадать под влияние ветра. Каковы свойства полученного предмета – с этим предстоит разобраться уже дома и желательно, чтоб в Сновидении. Может оказаться, что он тебе сейчас не нужен. Он способен сдвигать точку сборки, но куда – это предстоит выяснить. Посторонним этот предмет лучше в руки не давать, да и не говорить что это. Выбрасывать его нельзя – он дан только тебе, утерять его – всё равно, что утерять часть своей души. Если необходимо от него избавиться, лучше просто прекратить работать с ним, нежели выбросить.

б. Ладанка. Представляет собой небольшой мешочек, который носят на шее на верёвочке. В мешочек кладут свою заветную вещь, листок с гальдарствами или печатями, различные травяные смеси.

в. Хекс-знак (или «ведьмин знак»). Германский корень *hex* имеет значение «колдовство, чародейство».

Это мандала, не полученная во сне, а созданная наяву, руководствуясь различными соответствиями. Каждая её составная часть несёт свой смысл и силу. Состоит-же она из 3-х частей:

- 1) области, на которые делится круг или диск, представляющий вселенную;
- 2) знаки и изображения, создающие очертания различных областей вселенского круга;
- 3) цвета, придающие точность значению знаков.



Диск или круг означает всю вселенную. Вот почему все мандалы должны быть круглыми. Фоновый цвет круга почти всегда бывает белым, выражая совершенный вакуум пространства. Это тот вакуум, где воля и мысль хексэнмэйстера (мастера хекс-знаков) должны свободно путешествовать, чтобы выполнить свою работу.

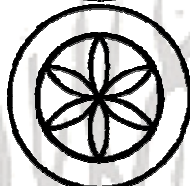
Этот диск может быть разделён на области, представляющие объективную вселенную, субъективную вселенную хексэнмэйстера (или человека, для которого создаётся данный знак) и центральное Я хексэнмэйстера (или центральный разум вселенной). Однако, не все хекс-знаки делятся на эти 3 области, в некоторых мандалах областей меньше или области разделены внутри на ещё несколько.

2. Знаки и изображения

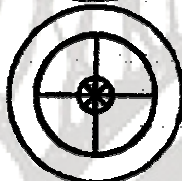
Основных способов деления хекс-знака на области всего 4 (слева помещены единичные примеры описываемых знаков):



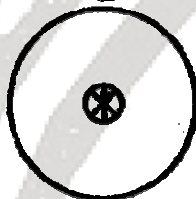
I. Знаки, не делящиеся области, оказывают прямое влияние на объективную вселенную. Они полностью пропитывают её.



II. Знаки, в которых внутренний мир отделен от внешнего – субъективная вселенная от объективной. Эти знаки обычно предназначены для прямого магического воздействия на один из этих миров.



III. Знаки, у которых центральная область заключена в субъективное пространство, оказывают сильное уравнивающее воздействие на людей, для которых они созданы. В некоторых знаках может использоваться имя человека или короткое заклинание для полного сосредоточения силы, направленной на этого человека.



IV. Знаки с одной центральной областью внутри внешнего поля (представляющего субъективную и объективную вселенную как единое целое) обычно направлены на решение трудностей во взаимоотношениях между центральным «Я» и субъективной и объективной вселенными.

Кроме того, знаки делятся на 3 основных вида:

- а) знаки, украшающие границы между областями;
- б) фигуры, лежащие в основе знаков;
- в) другие символические образы.

2.1. Знаки границ

Линии или границы, разделяющие области хекс-знаков, определяют то, как силы, присущие каждой из областей, будут влиять на смежные области согласно воле хексэнмэйстера.



Отсутствие узора на границе указывает на то, что области разделены своего рода полупроницаемой мембраной. В них заключена сила, свободно проходящая в обоих направлениях. Вид и действие силы зависит от знаков, изображённых внутри самих областей.



Облакоподобное обрамление называют волнами. Волны указывают на то, что между двумя смежными областями (обычно между внутренним и внешним мирами) происходит естественное гладкое взаимодействие. Основной поток силы направлен из той области, которая находится «по ту сторону» волн или «под» волнами.



Зубцы указывают на то, что поток силы из середины мандалы направлен в сторону их вершин.

2.2. Фигуры

Наиболее важной частью большинства хекс-знаков является середина. Она может иметь 5 основных видов своего начертания.



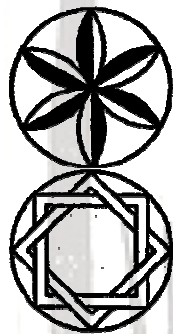
I. Знаки, лишённые геометрического рисунка, включают в себе пиктографический символизм, направленный на усиление самого знака. Геометрические фигуры дают возможность силе знака излучаться на почти бесконечное расстояние. Знаки без центральных геометрических фигур обычно выполняют общепоблагодотворяющую функцию либо обладают способностью непосредственно пропитывать собой пространство.



II. Знаки с трёхлучевой симметрией относятся к духовности и способствуют созданию подвижного, непрерывного и в то же время равновесного потока силы.



III. Знаки с четырёхлучевой симметрией посвящаются вопросам материального благополучия и процветания. Они являются надёжным залогом осуществления желаний.



IV. Знаки с шестилучевой симметрией ведут человека к высшим уровням духовной реальности, при этом обеспечивая прочность. Они выражают взаимоотношения между Богом и человеком, а также Богом и природой, с их единым законом и порядком. Такие знаки способны ко взаимодействию с силами, создающими формы и вещество непосредственно из праны. Треугольный знак обладает этими-же способностями на более фундаментальном уровне.

V. Знаки с восьмилучевой симметрией обеспечивают прочное и неотвратимое исполнение того, ради чего они были созданы. Четырех- и восьмиугольные знаки наиболее действенны в вопросах материального благополучия, счастья, здоровья, плодovitости и иных половых вопросов. Так-же восьмиугольные знаки служат для прямого сообщения между мирами.

2.3. Символические образы

Символы придают чёткость общим структурам, основанным на геометрических фигурах. Каждый рисунок обладает своим значением, и благодаря этому значению общая сила или знака втекает в мандалу и обретает окончательную настройку, необходимую для исполнения воли хексэнмэйстера.

Ниже приведены примеры наиболее часто встречающихся символических рисунков и их значения.



Земная Звезда обеспечивает добро на земле и устойчивое равновесие.



Тюльпан – символ веры и преданности. Так-же символом тройной веры: веры в себя, веры в собственное дело (надежды) и веры в близких (любви).



Сердце – символ любви. Любовь может быть как духовной, так и плотской – сие можно разграничить, используя обрамление, в которое сердце будет помещено.



Дистэльфинк (золотистый зяблик) – знак удачи и успеха.



Орёл – символ силы и отваги.



Петух – олицетворение бдительности, в том числе – духовной.



Бриллиант – знак 4-х времён года.



Дубовый лист символизирует мужские качества характера. Вообще же, листья являются символом жизни и жизненной силы.



Жёлудь – символ мужской плодovitости.



Плод граната означает плодovitость, процветание и счастье.



Дождевая капля символизирует движение воды и животворную влагу. Её изображение можно использовать для мирских (призывание дождя) и духовных целей (оживление внутренних сил человека).



Молния – знак шторма и напряжения, разрушения и вырвавшихся на волю стихий. Этот знак можно применять для того, чтобы облака разразились дождём. Можно использовать и для проклятий.



Виноград – символ женской плодовитости.

Клевер символизирует скромность и нежность.

Вместо символических рисунков можно использовать глифы с подходящим значением.

3. Цвета

Цвета являются исключительно действенным дополнительным средством, помогающим достичь магической цели. Цвета оживляют созданную вещь, придавая ей необходимые вибрации. Кроме того, раскраска делает ментальный знак астральным (см. гл. 9 «Гальдрамюнд»), тем самым придавая ему плотность, объём и жизнь на нескольких планах.

Для хекс-знаков используются следующие значения цветов, дошедшие до наших времён от ариев:

- **Белый:** невинность, чистота, способность противостоять злу, вечная жизнь, защита от злой магии, радость. Также может означать середину меж благодным и разрушительным магическим воздействием.
- **Красный:** страсть, сильные чувства (любовь или ненависть), действие, жизненность, свобода, высокая власть, но также и отверженность от социума.
- **Чёрный:** смерть, уныние, ведьмы, чёрная магия, похоть. Этот цвет также можно использовать для того, чтобы оттенить нейтральный белый фон (вакуум) в простых контрастных мотивах.
- **Голубой:** небесная любовь, истина, защита, святость, красота, духовная сила. Надёжно защищает от враждебной магической воли.
- **Синеалый:** достоинство, сила, гордость собственника. Также символ страданий и унижений.
- **Жёлтый:** имеет 2 совершенно различных значения: может символизировать болезнь, ревность, предательство и отчаяние, но, кроме того, указывает на святость, божественность, Солнце, откровение истины и братскую любовь.
- **Зелёный:** изобилие, удача, плодовитость, везение, победа жизни над смертью.
- **Коричневый:** ухудшение, нравственное падение, чувственные удовольствия, урожай. Также может относиться к смирению и отречению.

Советуется вначале создать чёрно-белые или двухцветные рисунки, а затем уже пробовать знаки с хорошо продуманной символической цветовой схемой.

Красота мандалы имеет большое значение, если вы собираетесь выставить её на видном месте. Тем более, раскраска это внимание, которое вы уделяете созданию знака, оно уже является частью магии.

4. Создание хекс-знака

4.1. Подготовка

Необходимо иметь:

- 1) плоский круглый кусок дерева или плотного картона;
- 2) циркуль;
- 3) линейку;
- 4) бумагу;
- 5) ножницы;
- 6) набор красок.

Относительно материала важно то, что размер мандалы зависит от того, как ты хочешь её использовать и где выставить. Обычный размер – 12 дюймов в диаметре, но если хочешь вывесить мандалу снаружи дома, то она может быть гораздо большего размера.

Когда всё это имеется, следует выбрать хекс-знак, который будешь создавать. Некоторое количество хекс-знаков можно найти в книге Эдреда Торсона «Северная магия».

Если никакой из готовых хекс-знаков не подходит, можно создать свой, руководствуясь соответствиями, изложенными выше.

Прежде, чем нарисовать и раскрасить знак, уделите некоторое время сосредоточению и осознанию предстоящей работы.

4.2. Рисование и раскраска

Впервые прикоснувшись к материалу, который ты готов превратить в хекс-знак, скажешь или подумаешь: «Это вселенная, она окружает меня. Знак, порождённый моим ограниченным разумом, появится на свет согласно её законам».

Рисуя знак, сосредоточишься на значении каждой геометрической детали.

Для примера создадим хекс-знак магической силы.

Начертишь круг.

Нанесёшь на поверхность блестящую белую краску. Лучше всего воспользоваться распылителем. Поверхность должна быть очень гладкой.

При помощи циркуля или карандаша и бечёвки, закреплённой в середине, проведёшь круги, обозначающие области знака.



Затем создашь рисунок в середине.
Осознай, что это и есть магическое ядро.

Нанесёшь узор на область внутреннего мира.

Украшишь эту область пиктограммами.

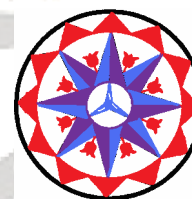
Заготовки для пиктограмм ты можешь создать, нарисовав половинки знаков (таких, как тюльпаны, сердечки, звёзды) на листе бумаги, сложенном вдвое, а затем вырезав рисунок ножницами. Таким образом, ты получишь целый знак (две половинки соединились) нужного размера. При необходимости ты сможешь воспользоваться заготовками повторно.

И наконец, нанесёшь рисунок на наружную область «внешнего мира».

Рисунок создан. Сосредоточься на том, что ты посылаешь рисунок своего хекс-знака сквозь всю вселенную. Магия – это излучение во вселенную модели, которую маг желает воплотить. Поддерживаемый образ должен быть послан достаточно далеко для того, чтобы привлечь к себе количество силы необходимое для материализации.

Далее идёт раскраска. Можно раскрашивать поочерёдно область за областью, а можно обождать, когда рисунок будет полностью выполнен и затем раскрасить всю мандалу. Если ты решил остановиться на 2-м способе, то раскрашивай мандалу в том-же порядке, в каком наносил рисунок.

Вся сила данного знака направлена наружу из подвижного и равновесного трёхлучевого духовного ядра (голубой с белым) сквозь постоянный порядок, выраженный 8-конечной звездой (синеалый – власть, голубой – истина) во внутренний мир, исполненный веры и доверия, выраженной тюльпанами (красный – жизненная сила). Подвижное ядро и упорядоченный внутренний мир излучаются во внешний мир сквозь красные зубцы, выражающие действие.



4.3. Благословение

После того как знак полностью раскрашен, прострешь свои руки над мандалой ладонями вниз и произнесёшь вслух благословение или молитву, которая должна зарядить знак той целью, ради которой была создан этот хекс-знак. Хекс-знаки производят воздействие на окружающий мир и без заклинаний, равно как и заклинания работают, даже не будучи запечатлёнными в знаках, однако их совместное применение весьма действенно.

Заклинания можно брать из книг по хексологии, а можно сочинить самому. Если ты строил хекс-знак по канонам какой-либо иной верви, не связанной непосредственно с пенсильванской браухерией (нем. «пользование», магия), тогда сочини заклинание сам или возьми его из писаний используемой тобой верви. Тут наиболее важно выразить своё намерение, нежели прочитать какое-то заклинание.

Благословение также можно написать на листке бумаги и прикрепить к обратной стороне мандалы. У хексэмэйстеров такие листки называются «химмэльсбриф» (нем. «письмо на Небо»).

4.4. Размещение

Когда знак полностью готов и обряд благословения завершён, повесишь или поставишь знак туда, где он, по твоему мнению, должен находиться.

Чтобы хекс-знак работал так, как ты желаешь, нужно найти для него подходящее место. Если хочешь оградить свой дом от внешней опасности, то лучше всего повесить хекс-знак снаружи (под фронтоном). Если назначение знака – сохранять спокойный устой семейной жизни, тогда надо поместить на видном месте в жилой комнате или в спальне (над камином или над кроватью). Для некоторых тайных целей хекс-знак необходимо скрывать от посторонних глаз.

Если ты намерен закрепить знак, вбив в его середину гвоздь, следует вначале просверлить отверстие сверлом, а уж затем пропускать в него гвоздь. Таким образом, ты избежишь риска расколоть дерево гвоздём. Гвоздь может стать проводником магической силы, проходящей сквозь смысл знака.

Хекс-знак магической силы, взятый здесь для примера, следует держать при себе или выставить там, где ты работаешь.

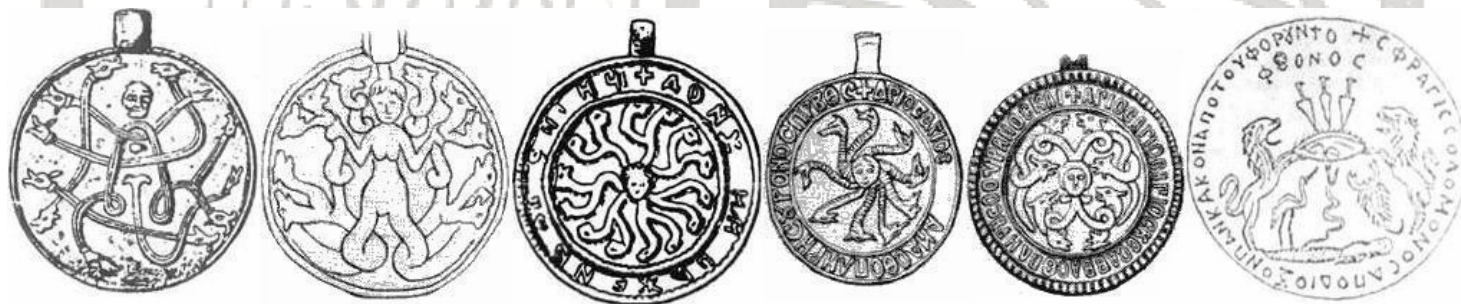
г. Змеевик. Представляет собой золотую, серебряную или медную монету с петлёй вверх, чтобы продеть туда верёвочку или цепочку и носить змеевик на шее.

1. Народные разновидности

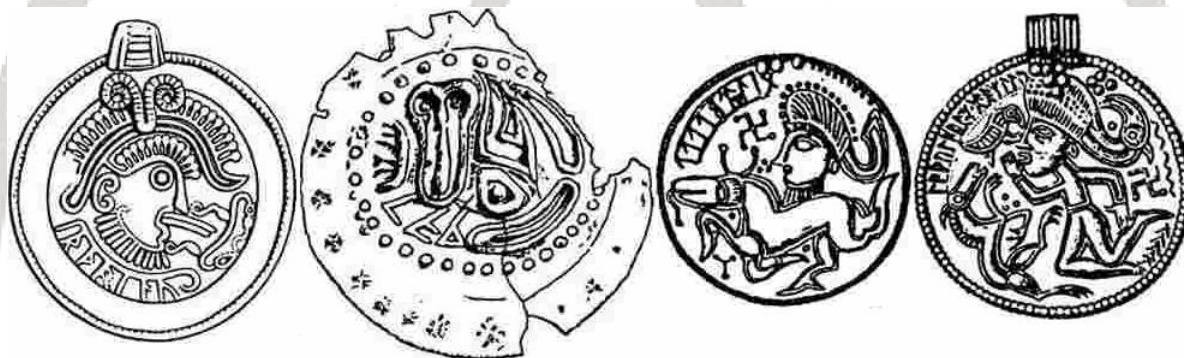
Русский змеевик может быть выполнен одним из 3-х способов:

1. в кругу, образованном очертанием самой монеты или в кругу, очерченном внутри монеты, находится символическое изображение, иногда дополненное вспомогательными знаками;
2. по кругу написаны заговорные слова (от одного слова до целого предложения), а внутри круга находится символическое изображение;
3. в середине написана молитва или заговор, а по кругу написаны слова силы или имена власти.

В качестве символических изображений чаще всего избираются змееподобные существа (обычно в виде буквы Ж, спиц колеса и переплетённых узоров), выражающие тёмные силы, преисполненные запредельного могущества, кои являются Первейшими Детьми Тёмной Богини-Матери. Именно поэтому сии обереги и называют змеевиками, подразумевая образный ряд червь–змея–дракон («Старая Змея» и «Драконша» - титулы Тиамат). Во времена двоеверия на Руси на змеевиках стали изображать христианских святых. Обратная сторона змеевика, как правило, пустая.



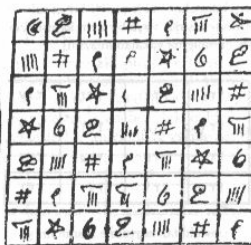
В Скандинавии змеевики называются брактеатами (от лат. bractea – «жесть»). Исполняются так-же, только надписи, естественно, делают не кириллицей, а рунами, а вместо змей там чаще всего присутствуют в разных сочетаниях мотивы воина, коня и птицы, где воином является то божество, к силе коего обращён брактеат (как правило, это Вотан), конь – символ благосостояния и «шаманского путешествия» (сравн. со Слейпниром, конём Вотана), птица – символ мудрости и вестник богов (сравн. с воронами Вотана). Обратная сторона брактеатов, как и у змеевиков, обычно пустая.



В Европейских странах змеевики называют «апоτροпей» (греч. «отвращающий беду») и «амулет» (от лат. amuletum – «дающий силы»). Выглядят они так-же как русские змеевики, только вместо змей наличествуют изображения ангелов, демонов, христианских святых, богов и, в частности, их подписи; часто можно там видеть каббалистические диаграммы и мотивы Арканов Таро. Для надписей используются латиница, греческое письмо, иврит и различные магические азбуки. Иногда в середину амулета вставляется камень, заменяющий или дополняющий символическое изображение, и служащий для настройки амулета на нужную чакру, но это бывает довольно редко. Как правило, знаки наносятся на обе стороны амулета.



Арабские талисманы (от позднереч. telesma – «посвящение», «чары») отличаются от европейских тем, что изображения людей и духов на них почти не встречаются (вследствие исламского запрета изображать людей), а состоят они в основном только из букв. Иногда буквы вписываются в узоры и диаграммы, иногда используются магические азбуки и иврит. Очертание талисмана не всегда представляет собой круг, материалом не всегда является металл – часто их наносят на пергамент и просто носят с собой в мешочке или ещё в чём-нибудь.



Китайские талисманы строятся по законам фэн-шуй. Символическое изображение часто заменяется иероглифом. Очертание амулетов часто обрезают сообразно углам звезды, если она составляет фигуру основного изображённого знака. Дырочку для продевания верёвки часто делают в середине амулета, а не сверху. Но вообще китайцы чаще используют в виде оберегов не амулеты, а нэцке (статуэтки фэн-шуй) или просто иероглифы, вырезанные или нарисованные на камнях.



Чтобы зарядить амулет, китайцы направляют в него ци через вот этот иероглиф:

2. Основные разделения

Как основными делениями сигил являются гальдарстав (созданное) и гальдрамюнд (полученное), точно так-же и змеевики могут служить двум целям: либо ты создаёшь что-то новое и тогда подбираемые знаки помогают упрочить твой мыслеобраз (например: создаёшь онгон для гаргули), либо ты берёшь что-то готовое и с помощью знаков пытаешься сие выразить (например: хочешь упрятать в змеевик часть какого-либо эгрэгора или поселить туда духа). В первом случае змеевик называется «носитель», а во втором – «фетиш» (от португ. *feitico* – «колдовство», «амулет», восходит к лат. *facticius*).

3. Создание змеевика

3.1. Определение цели

Для примера рассмотрим, как можно создать змеевик с той целью, чтобы Прокуло покровительствовал тому, кто его носит и помогал сновидеть. Поскольку Прокуло известен из каббалы, буду работать исходя из каббалистических соответствий.

3.2. Выбор времени

Относительно выбора дня и часа для изготовления змеевика, в «Большом Ключе Соломона» сказано:

В Дни и Часы Сатурна, ты должен предпринять опыт, чтобы спровоцировать удачу или невезение относительно дел, владений, имущества, семян, плодов и подобных вещей; чтобы обрести знание; чтобы вызвать разрушение и гибель, чтобы посеять разногласия и ненависть.

Дни и Часы Юпитера хороши для обретения почёта, овладения богатством; заключения дружбы, укрепления здоровья; и достижений во всём, чего-бы ты ни пожелал.

В Дни и Часы Марса ты можешь проводить опыты касательно Войны, чтобы достичь военной славы, обрести бесстрашие; победить врагов; а сверх того – вызвать разрушения, бойню, жестокость, раздор; нанести ранения или убить.

Дни и Часы Солнца наиболее подходят для удачных опытов касательно мирского достатка, надежды, прибыли, счастья, предсказаний, благосклонности князей, для того, чтобы избавиться от враждебности и обрести друзей.

Дни и Часы Венеры хороши для приобретения дружбы, для привязанности и любви, для весёлых и приятных предприятий, и для путешествий.

Дни и Часы Меркурия хорошо подходят для всего, что касается красноречия и разумности; продвижения в делах; науке и предсказаниях; чудесах; видениях; предсказании будущего. Ты можешь также действовать под покровительством для воровства, писательства, обмана и торговли.

Дни и Часы Луны подходят для посольств; посланий; мореплавания; примирения; любви и для получения товаров по воде.

В данном случае подходит Меркурий. Его имя на иврите – Кокаб, день – среда, час – 6-й после восхода Солнца.

Влияние Луны толкуется в магии следующим образом:

Новолуние – прекрасное время для начала новых дел: получения новой работы, начала новых отношений, начала семейной жизни, а также для магии, связанной с этими областями.

Растущая Луна – время для движения к цели: создание планов и движение к своей цели или к процветанию. Когда Луна увеличивается, лучше всего работает магия, направленная на увеличение (благополучия, здоровья и т.д.).

Во время полнолуния Луна находится на вершине своей власти. Это время очень благоприятно для магии, можно использовать силу магии для любой своей цели, но особенно для связи с миром духов, для любви и разнообразных чудес. Силу полной Луны можно использовать за 3 дня до даты полнолуния и в течение 3-х дней после.

Убывающая Луна – хорошее время для магии разрушения. В это время необходимо избавляться от разных вещей. Луна исчезает, и магия должна быть направлена на исчезновение вредных привычек, дурных отношений, и прочего.

В данном случае полнолуние будет в самый раз. Так-же подойдёт Луна в Рыбах, ибо сие толкуется как «целительство, сны, чтение мыслей, духовность».

Итак, я должен изготовить змеевик во время полнолуния в среду в 6-й час после восхода. И желательно, чтобы Луна была в Рыбах. Заряжать его надлежит в это-же время – лучше всего в день изготовления или на следующий день.

3.3. Составление

Сначала подбирают изображение, выражающее суть желания, или создают животный знак, и помещают сие на лицевую сторону змеевика. Вокруг него пишут своё желание – как можно короче, достаточно даже одного слова (например: «сон», «удача» и т.п.). Рядом с изображением можно поместить несколько усиливающих знаков, но не обязательно.

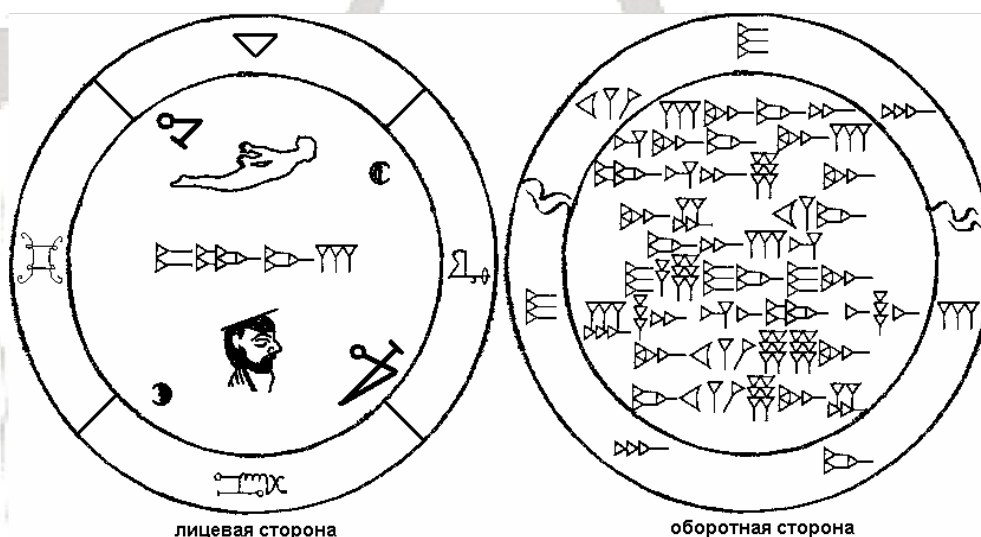
Обратную сторону оставляют пустой, или-же помещают на ней усиливающие глифы, отрывок из священного писания (например: евреи пишут отрывки из «Торы», мусульмане – из «Корана»), выражающий желание, или-же помещают Камею или знаки той звезды, ко влияниям коей относится змеевик. По кругу на обратной стороне можно написать имена главных духов той звезды.

Если змеевик выражает не какое-то узконаправленное желание, а направлен на получение общего покровительства какого-либо духа, то на лицевой стороне помещается печать духа, а обратная сторона оформляется так-же, как было описано выше. Если на лицевой стороне не написано имя духа, а его подпись просто помещена в подчиняющую звезду, тогда на обороте пишут его имя.

Можно добавить на змеевик своё имя или имя того, для кого оный изготавливается. Можно поставить туда и фанга-мёрк.

Что из этого нужно и как именно должно быть применено – определяется каждый раз по наитию. Главное, чтобы при взгляде на получившийся рисунок возникало чувство подлинности и красоты.

Я составил свой змеевик вот так:



На лицевой стороне сверху стоит алхимический знак Стихии Воды, снизу каббалистический знак тригона Воды; слева знак Меркурия, справа подпись Меркурия; в середине написано ПРКЛ (Прокуло); слева вверху и справа внизу стоят подписи Прокуло из Камеи Марса. Картинка с человеком, его летящим тонким телом и планетами взята из кельтских гримуаров.

На обратной стороне волнами (связь с Рыбами, со Стихией Воды) разделены – сверху ШХН (Шехина), снизу ХНКЛ (Ханкель); в круге написан на иврите отрывок из ветхозаветной «3-й книги царств» (глава 19, стих 5): «И лёг и заснул под можжевелевым кустом. И вот, Ангел коснулся его и сказал ему: встань, ешь». Смысл подобных надписей состоит в том, что в прошлом Бог приходил, чтобы помочь в том-то и том-то, и совершил такой-то и такой-то подвиг для определённого человека, потому упоминание об этом событии нужно включить в надпись, дабы перезаключить договор, по которому божественный подвиг мог-бы повториться здесь и сейчас, для меня, и он совершится тем-же Богом, который и раньше исполнял подобное. В дополнение, сим привлекается сила той Леки, к которой относится писание, из коего взят отрывок.

Все надписи выполнены угаритской клинописью.

3.4. Узнавание цены

Если змеевик обращён к какому-либо духу, то перед его изготовлением, надлежит дремствовать на имя сего духа, и при установлении канала оговорить с ним условия его покровительства – он должен сам сказать, чего он хочет взамен.

В некоторых системах (например, в вуду) для каждого духа уже расписаны соответствующие приношения и оговаривать сие не требуется.

3.5. Изготовление

Относительно несложным способом изготовления змеевика будет его отливка из легкоплавких металлов – например, из олова, хотя, конечно, предпочтительно серебро. Отливка может быть произведена в формочку, полученную из глины или алебаstra оттиском парафиновой или любой другой модели.

Другой способ – чеканка по пластине (для получения изображения и надписей) с последующей пайкой филигранных деталей (обода и ушка).

Если изготавливать из дерева, то надо отшлифовать обе стороны поверхности тонкой шкуркой, окрасить в синеалый цвет, затем покрыть тонким слоем прозрачного лака или пчелиного воска, и оставить просохнуть.

Чтобы продеть в змеевик цепочку или верёвку, надо просверлить дырочку у верхнего края или сделать небольшую дужку.

Если предполагается носить змеевик не на себе, а при себе (например, в кармане или в сумке), тогда лучше сделать его из пергамента (настоящий пергамент изготавливается из козьей либо овечьей шкуры), затем завернуть в шёлк.

Выбор технологии – дело личных предпочтений и опыта в ювелирном деле. Лучше всего заказать змеевик у мастера и заплатить ему без торга.

В моём случае считаю сообразным изготовление из серебра и только собственноручно, ибо нынешние ювелиры не соблюдают соответствий магического времени.

3.6. Освящение

Есть 2 способа освящения-зарядки: дрёма и обряд.

Работая по 1-му способу, надлежит войти во дрёма и окунуться в те силы, кои змеевик символически выражает, и подождать пока придёт твёрдое ощущение, что силы сии вошли в змеевик. Для большей успешности можно создать вихрь, идущий от себя, захватить в него нужные силы или духов, и затем воронку вихря опустить в змеевик, чтобы всё засасываемое ею погружалось туда.

Работая по 2-му способу, сначала производится очищение пространства, для чего произносятся изгоняющие заклинания. Затем сотворяют действия, приносящие силу. В моём случае это будет призыв тригона Воды.

Тригон – это когда буквы иврита, управляющие Знаком Свора, под которым протекает действие, объединены в одно слово и к ним добавлено окончание «эль», указывающее на живое существо духовного мира.

Тригон	Знак тригона	Получение имени духа	Имя духа
Огонь		Овен (Хе), Лев (Тет), Стрелец (Самех) + ЭЛЬ	Хитсаэль
Земля		Телец (Вав), Дева (Йод), Козерог (Айн) + ЭЛЬ	Виаэль
Воздух		Близнецы (Зайн), Весы (Ламед), Водолей (Цадди) + ЭЛЬ	Зальцель
Вода		Рак (Хет), Скорпион (Нун), Рыбы (Коф) + ЭЛЬ	Ханкель

В данном случае подходит Ханкель, ибо в качестве времени для проведения обряда выбрана Луна в Рыбах.

Когда нужный тригон определён, следует сделать одно или несколько из 4-х:

- 1) написать имя духа тригона на змеевике;
- 2) создать сигил из имени духа тригона и нанести на змеевик;
- 3) нанести на змеевик знак тригона (полученный из астрологических символов созвездий тригона);
- 4) вибрировать имя духа тригона во время обряда.

Поскольку имя Ханкеля и знак тригона я уже нанёс на змеевик, теперь буду прогуживать его имя.

Далее следует воззвать к тому, кому подчиняется требуемый дух. В данном случае будет уместным взять одно из верховных имён Бога, коих в иудаизме известно не мало. Я выбрал имя «Шехина» (ивр. שְׁכִינָה, «пребывание», «обитание»), означающее присутствие Бога и его Силы везде и во всём, так-же это понятие во многом соотносится с Шакти. Если есть желание выйти за границы сией верви, то следует вместо любых имён Бога говорить «Йиг» или «Йхег» - это имя Басура-змеебога, коий ведаёт всем тем-же самым, что есть в каббале, и многим сверх того.

Итак. Сначала очищающее изгнание, потом насыщение силой, потом воззвание. Изгнания в каждой верви предписаны разные, а насыщение силой каждый проводит кто как умеет, так что нет смысла приводить примеры, ведь это каждый подберёт для себя сам. Потому здесь сразу приведу воззвание, сочинённое мною на основе каббалистического символизма.

Надо поставить перед собой толстую белую свечу и благовонную палочку. Между собой и свечёй поставить тарелочку с приношениями (которые оговорены с духом заранее). Между собой и тарелочкой положить змеевик. Зажечь свечу и благовония. Читать:

Ххх...Аааннн...Ккк...Ээзэльль...
Ххх...Аааннн...Ккк...Ээзэльль...
Ххх...Аааннн...Ккк...Ээзэльль...
О, Единственный Возлюбленный, сущий во всём Творении!
Мировая Душа, Бог!
Слушай, что говоришь Ты Сам Себе через Меня!
О, Дочь Моя!
ИММА ИЛЛА-А!
Пошли Мне в радостное служение Твоего Прокуло!
Пускай Твоею Милостью Он поселится в сием прекрасном доме
и помогает мне тело моё покидать в полном осознании,
а тако-же встречает меня в мире ином,
дабы научить об Областях Сна!
На всё есть Воля Твоя, Шехина!
И Царство Твоё стоит во веки веков.
А-мэн, а-мэн, а-мэн.

Для верности можно прочесть заклинание 3 раза. Для начинающих это обязательно.

По завершении чтения, надлежит взять змеевик в руки и с уверенностью ждать, когда придёт ощущение, что он наполнился теми силами, к коим было обращено воззвание. Ожидая, следует иметь терпение, но при этом и направлять свою волю на осуществление желаемого.

Как только придёт отклик, что змеевик оживлён, надо потушить свечу и благовония, - если они не догорели и если их нельзя оставить догорать в этом месте, чтобы не случился пожар. Если можно всё оставить как есть, то надо оставить и уйти без оглядки. Если оставить нельзя, тогда надо собрать всё и положить под любое дерево, а потом уйти не оглядываясь.

Исполнять очищающее изгнание над только что заряженным змеевиком нельзя, поскольку это разрядит его. Надо просто взять его с собой и уйти с места проведения обряда.

Более простой способ зарядки змеевика состоит в освящении его Стихиями:

- Воздух: поддержать змеевик над дымом благовонной палочки;
- Огонь: несколько раз пронести змеевик через пламя свечи;
- Вода: несколько раз брызнуть на него чистой проточной водой;
- Земля: оставить его на ночь в земле;
- Акаша: осторожно взять змеевик за края кончиками пальцев и 4 раза сильно дунуть на него с намерением передачи силы.

4. Хранение

Придя домой, надлежит обернуть змеевик в кусок чистого льна или положить в шёлковый мешочек и поместить в такое место, где его не коснутся лучи Солнца. Через 3 дня его надлежит достать оттуда и носить на шее – на цепочке или верёвке.

5. Уничтожение

Если оберег не действует, его можно просто выбросить, но не в мусорку, а на улицу, лучше всего положить под дерево или закопать.

Если оберег действует не так, как задумано, его следует закопать подальше от дома, желательно – вблизи от водоёма. Уходя произнести 7 раз «формулу выключения и отрыва от талисмана»: Сихаби Аратин Кодах.

Если оберег стал не нужен, надо призвать силы, коими он запитан, и попросить их забрать от него их энэргию. После этого оберег будет ощущаться как пустая вещь. Затем надо его закопать или оставить под деревом.

д. Наколка. Татуировка (от полинезийск. «тату» - «изображение духа» или-же «сделанное по всем правилам»; от тайского «татау» - «ударять») – это стремление и желание человека, выраженное в определённой форме, которая удобна человеку. Однако, есть и другие пути достижения желаемого. И прежде чем решиться на то, что твоё желание будет с тобой всю жизнь, стоит всё хорошенько взвесить. Ибо, что будет сделано единожды, необратимо – накладка полностью не удаляется. Это не оберег, который можно уничтожить без вреда для человека, это сам человек – его часть. Не исключено, что обереги и были созданы в качестве временной накладки. Именно это понимали и понимают на востоке, стараясь прибегать ко временным накладкам, которые, давая своему хозяину необходимое, только на время «вторгаются» в его жизнь.

О происхождении наколок известно следующее. Маори рассказывают, что их вождь Матаора женился на девушке из подземного мира по имени Нивареки. Однажды он обидел её своей ревностью и она убежала к своему отцу. Матаора, поняв свою неправоту, побежал за ней, и по дороге его слёзы смыли рисунок на его лице. Это видела вся семья девушки и они засмеялись, ведь их рисунки были несмылаемыми. После того, как Матаора попросил прощения и жена вернулась к нему, её отец по имени Уэтонга сделал Матаоре несмылаемый рисунок, и затем Матаора и Нивареки вернулись в мир людей, принеся с собой тайну наколок. Эти накладки назывались «та-моко» и наносились особым зубилом под названием «ухи», из-за чего на коже появлялись углубления, и она теряла гладкость.

Накалывают на тело только теталы, гальдрамюнды и некоторые разновидности янтр. Поскольку наладку нельзя удалить, стоит наносить только те знаки, которые были получены от духов и в веках доказали свою действенность. Нельзя наносить знаки созданные людьми, т.к. если в них вдруг содержится ошибка, допущенная при составлении, воздействие её будет непоправимо.

Изначально на тело наносили шрамы, и, кроме того, рисунки краской. Позднее появились накладки.

Помимо всего прочего, накладка в магической среде обычно является отличительным знаком в иерархии какой-либо общины и, одновременно, позволяет находить союзников среди незнакомых людей, если они обладают наладкой того-же ордена или знают значение твоей накладки.

Когда человек смотрит на картину или изучает какой-то знак, его сознание меняется. Именно поэтому существуют искусства, их цель – изменять сознание зрителя или слушателя. Создав татуировку на собственном теле, человек постоянно видит её и помнит о цели, с которой она была нанесена. Он отчётливо понимает, что означает каждая линия, он помнит день и час, когда сделал её, - что является одним из самых действенных видов самопрограммирования. При этом сознание каждый день получает мощный толчок в нужном направлении, и не может сбиться с выбранного пути.

Выбран путь, по которому человек хочет идти в жизни, сделана соответствующая накладка. Теперь путь движения человека по жизни, к осуществлению которого его подталкивают различные события, заменён выбранным путём. Эти два пути обычно различаются. Поэтому, чтобы не испортить себе жизнь, маг тщательно просчитывает, к чему приведёт данная накладка.

С другой стороны, татуировку видят и окружающие, которые создают соответствующее представление о данном человеке. За счёт постоянной сонастройки восприятия, все эти люди неосознанно воздействуют на носящего татуировку, двигая его восприятие и сознание в нужном направлении. Помимо самопрограммирования, татуировка способствует особому восприятию данного человека окружающими, ненавязчиво подсказывая им соответствующее отношение. Носящий татуировку получает второй мощный толчок в нужном направлении, но уже от окружающего мира.

Основной смысл нанесения магической татуировки состоит в приобретении талисмана, который пребудет с тобой всегда. Когда наносится татуировка, под кожу вносится красящее вещество, заряженное особым образом. Образовавшиеся раны сами закрываются, образуя корку из крови и других выделений. При образовании корки также производится зарядка по принципу талисманов. В этом смысле татуировки настолько важны и священны, что, например, майори даже съедали человеческое сердце при обряде татуирования губ дочери вождя, т.е. приносили значимую жертву.

Внутрь вносится заряженная краска, а снаружи заряжается сворачивающаяся кровь. Получается как-бы 2 талисмана – один на коже, другой под кожей. Между этих двух талисманов в каждой точке татуировки находится повреждённая кожа. Примерно в течение седмицы или двух кожа полностью восстанавливается, размножаются новые клетки взамен повреждённых, уничтожается внесенная инфекция. Там идут очень сложные биологические процессы. Но все они проходят под воздействием двух талисманов, находящихся внутри и снаружи. Постепенно краска утрачивает свойства, которыми она заряжена, преобразуясь в нечто иное. Корка снаружи кожи отваливается, но получившийся талисман остаётся. Все клетки, выросшие в толще повреждённой кожи, несут в себе свойства живого талисмана, все они созданы с генетическими отклонениями, получившегося из-за постоянного воздействия в процессе их роста.

Магическая татуировка всегда делается с целью внесения постоянных исправлений в работу сознания и тела. Так-же, при помощи нанесения наколки можно замедлить или ускорить ток пран по меридианам на теле человека, что вызовет изменение работы внутренних органов.

В Таиланде магические наколки именуются «сак янт». «Сак» переводится как «ударять», «набивать» или «делать прокол», а «янт» произошло от слова «янтра». Каждая сак янт включает в себя молитву или благословение человеку, который её носит.

Чтобы нанести на тело сак янт, необходимо приехать в определённый тайский храм, сделать подношение монахам, выбрать из списка предлагаемых татуировок ту или те, которые хотелось или соответствовали определённым целям и задачам. Так-же сак янт могут наноситься отшельниками или теми, кто берёт особые духовные обеты, позволяющие им выполнять сакральные рисунки.

Перед тем как кто-либо пожелает нанести на своё тело сак янт, ему необходимо хотя бы в общих чертах уяснить смысл символики, дабы усилить воздействие наносимого рисунка. Прежде всего, нужно знать, что существует несколько форм янт: круглая, треугольная, четырёхгранная и красочно-живописная. Каждая янт имеет собственное значение: круглая представляет лицо Будды, треугольная символизирует 3 драгоценности буддизма (Будду, Дхарму и Сангу), четырёхугольная связана с 4-мя элементами (земля, вода, воздух, огонь), цветная и иллюстрированная представляет различных божественных существ, людей и мистических животных. Каждый узор внутри сак янт имеет свой смысл, а иногда и собственную ката. К примеру:

- линии, составляющие янт, представляют собой «пупочный канатик Будды», известный как «остов» или «скелет янт»;
- уналоми (закрученные спирали) означают будд;
- онг пра («тело монаха») – 3 овала один над другим, тоже означают будд;
- стрелка вверх означает достижение нирваны;
- половина Луны означает лунный свет, указывающий путь в тёмное время суток;
- круг означает Солнце, солнечный свет в светлое время, а также что люди и все живые существа находятся под влиянием звёзд и планет, которые дают нам силы для развития и изменений.

Надписи на сак янт делаются кхмерской азбукой, кою в Таиланде и Камбодже считают священной. Часто используют числа для того, чтобы сократить длину надписи кхмерским письмом. Например, если мастер желает нанести кату «новахоракун», состоящую из 9-и слов (А САН ВИ СУ ЛО БУ СА ПУ ПА), он может изобразить её полностью, а может написать только тайское число 9.

Для нанесения сак янт используются «май сак» - тонкие двойные и заострённые с расщеплённым концом палочки длиной не менее 30-40 см, предназначенные для многократного использования (всё время, пока не используются, они выдерживаются в алкоголе). Для заточки палочек используют наждачную бумагу. Заострённые кончики носят названия «клюв вороны», «пасть акулы» или «утиный клюв». Для копчения трафаретов на дереве, чтобы рисунок можно было перевести на кожу, используется «такинам нам ман» - масляная лампа.

Набивание сак янтр на тело достаточно болезненно, значительно болезненней, нежели получение обычными средствами обычной наколки. Однако, надо понимать, что перенесение страданий очищает часть кармы человека, которой он платит духу татуировки за его покровительство или-же просто очищается для принятия сак янт как дара.

В течение многих столетий буддистские монахи делали эти татуировки и сегодня могут делать их только мужчинам. Мастер татуировки может набить татуировку женщине, но истинному буддистскому монаху запрещено делать это. Хотя традиция сак янт восходит вовсе не к буддизму, а к ранним шаманским верованиям тайцев, кои постепенно влились в буддизм Тхеравады.

Человек, наносящий татуировку и человек, на которого её наносят, должны соблюдать «СинХаа» - 5 повседневных заповедей буддиста:

1. не убивай;
2. не воруй;
3. не лги;
4. не прелюбодействуй;
5. не пей хмельного.

Соблюдение этих заповедей предполагает определённый уровень нравственной чистоты, являющейся залогом сохранения магической силы, коей мастер наделяет сак янт.

После нанесения узора сак янт, мастер, пропевая, вдвигает в узор определённую ката (тайск. «мантра»), которая в большинстве случаев заканчивается произнесением звука «Ма-А-У» (где А означает «авраханг» - Будду Шакьямуни, а У «утаматамо» - его учение, Дхарму). Так-же мастер передаёт сак янт определённое состояние, воображая необходимые составляющие, которые должны быть включены в янт. Часто в заключительной части на голову татуируемого одевают маску Ханумана или кого-либо из риши, при чём татуируемый может впасть в транс. Иногда после завершения татуировки мастер вместе с завершающей катой может втереть в кожу сусальное золото.

Ежегодно в марте или апреле в тайском храме Банг Пра проводят церемонию под названием «Вай Кру» («День Мастера»), на которую собираются почитатели наиболее значимого среди всех мастеров татуировки в тайской истории – Хмонг По Пхен, где они впадают в транс, известный под названием «Кхонг Кхуеи», который вызывается пропеванием монахами определённых ката. Целью данного праздника является достижение такого изменённого состояния сознания, когда дух татуировки овладевает своим хозяином, передавая ему свою силу, личные качества и защиту. В состоянии глубокого транса люди начинают издавать громкие звуки, двигаться, подражая существу, изображённому на теле и т.д. Случается, что всё происходящее начинает носить слишком эмоциональный окрас, тогда монахам приходится приводить в чувства особо рьяных приверженцев данного действа.

Кроме нанесения на тело сак янт, древние тайские воины одевали особые рубашки «сюэ янт» с нанесёнными на них защитными ката или заклинаниями, призванными отразить удары оружия.

Если не желаешь ехать в Тайланд, можно создать наколку самому, руководствуясь следующим.

Для нанесения магической татуировки не подходят жидкости, производимые многими фирмами для нанесения обычных татуировок. Эти жидкости преимущественно неорганического происхождения, плохо держат внесённый в них энергетический заряд. Традиционный состав жидкости для нанесения магических татуировок следующий: сажа, сахар, зола травы полыни, вода. В фарфоровой ступке до образования сиропа тщательно растирают немного сахара и воды. Полученная жидкость должна быть более вязкой, чем вода. Далее, добавляют сажу, которую можно получить, держа над огнём металлическую ложку. Всё это тщательно растирают в ступке. Затем добавляют золу полыни. Образовавшуюся кашку опять тщательно растирают, устраняя все комки и перемешивая. Далее, смесь разбавляют несколькими каплями воды до образования консистенции туши для черчения.

Жидкость должна быть ярко-чёрного цвета. При необходимости сажу добавляют вновь. Смесь фильтруют через мелкую сетку, а остаток снова перетирают в ступке и разбавляют отфильтрованной жидкостью. Сие повторяется до тех пор, пока смесь содержит комки. Иногда ещё в смесь добавляют угольную пыль. В готовую жидкость добавляют несколько капель медицинского спирта и перемешивают.

Вместо описанной жидкости можно использовать китайскую тушь. Она продаётся в художественных магазинах и имеет вид небольших прессованных брикетов, на поверхности которых нарисованы рисунки в китайском стиле. От брикета отпиливают или отламывают кусочек длиной около сантиметра и кладут в 3 части воды (по объёму). Всё это время от времени перемешивают. Через пару дней тушь полностью готова, при необходимости её разбавляют водой. Добавляют несколько капель спирта.

Оба этих состава хорошо подходят для зарядки татуировки по принципу талисмана. Будучи заряжены, они создают в толще кожи условия для роста особых клеток, которые станут надёжным талисманом для своего владельца.

Если татуировка делается невидимой, то сажу и угольную пыль не добавляют, или же наносят наколку маслом. Когда после такой татуировки кожа восстановится, то не будет видно почти никаких следов нанесённого узора, однако, его воздействие сохранится.

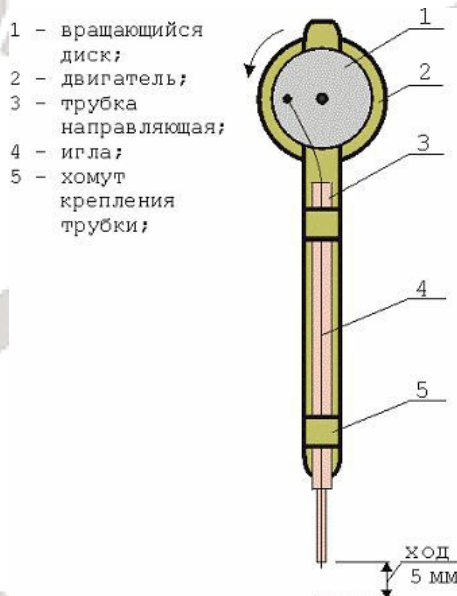
Когда жидкость готова, понадобится акулий зуб или тонкая игла из рыбьей кости. Держа её в руке тремя пальцами (большим, указательным и средним), обмакивая её в красящий состав, и погружая в тело на глубину около 3-4 мм. Толщина кожи на разных участках тела может быть как меньше этой глубины, так и превышать её. Важно добиться того, когда игла почти полностью пробивает кожу. Об этом можно судить по внешнему признаку – кровь должна почти не выступать на поверхность кожи. Иглу обычно втыкают не перпендикулярно к плоскости кожи, а с небольшим наклоном – так, чтобы можно было мысленно провести плоскость сверху-вниз через иглу и отрезок линии на татуировке. Т.е. игла должна уходить под уже наколотую линию.

Несколько проще сделать наколку при помощи тонкой дощечки, в конце которой находится игла. Держи дощечку в руке, обмакивая иглу в краску, поднося к коже и делая точные и частые удары маленьким молоточком или другой дощечкой. Се менее болезненно, чем предыдущее, и до сих пор применяется африканскими колдунами.



Ещё можно взять стальную иглу для ручного шитья и намотать на неё несколько витков нити на расстоянии порядка 4 мм от конца. Нить удерживает краску и понемногу смачивает остриё.

Можно использовать и машинку для нанесения наколок. Можно её купить или изготовить самому. Самая простая машинка изготавливается следующим образом.



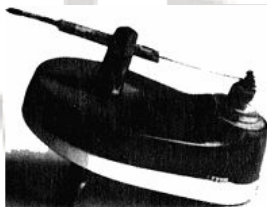
Здесь используется электродвигатель, ось которого расположена горизонтально и направлена на зрителя. На вал электродвигателя посажен маховик, в отверстие коего продета игла в форме буквы «Г». Маховик имеет несколько таких отверстий в разном удалении от своей середины, для регулировки хода иглы.

Игла в толстой трубке ходит достаточно свободно. Но на конце трубки есть участок меньшего диаметра, где игла центрируется точно. Трубку делают обычно из толстого стержня авторучки, в конце которого находится отрезок иглы от шприца, или из части пластикового медицинского шприца. Отрезок иглы от шприца длиной около 10 мм подбирают по диаметру так, чтобы игла ходила в нём свободно, но и без большого зазора.

Игла здесь делается из тщательно выпрямленной и очень остро заточенной металлической гитарной струны № 1. Отрезанный с запасом кусок этой струны выпрямляют, один конец длиной около 5 мм загибают под углом 90°. Этот конец вставляют в маховик и, продев иглу в трубку, отрезают лишнюю длину. Иглу вынимают, конец её очень тщательно затачивают.

Иногда предусматривают подачу красящей жидкости через направляющую трубку. При этом на трубку-направляющую насаживают литые бронзовые кольца, изготовленные как талисманы, для автоматической зарядки поступающей жидкости.

Более простое устройство для нанесения татуировки можно сделать из обычной механической бритвы.



Устройство держат в руке, включают в электросеть или заводят пружину, двигатель крутится, игла совершает поступательные движения. Этим устройством рисуют как шариковой ручной по заранее намеченному на коже рисунку. Время от времени двигатель останавливают и руками производят зарядку выступившей на коже жидкости и жидкости в ёмкости, куда обмакивают иглу.

Иглу нужно стерилизовать перед каждым использованием кипячением в воде в течение 40 хвиль. Трубку-направляющую тоже следует стерилизовать, по возможности кипячением. Но более правильно стерилизовать всё вместе магическим способом, просто создав сгусток из силы Смерти. Если вы всё сделаете правильно, там погибнет всё живое. Если нет, то есть хорошая возможность чем-нибудь заразиться.

Когда готовы и жидкость и игла, продумывается основной вид наколки. Она может содержать оккультные символы, а может выглядеть вполне безобидно. Главное, это то, как ты её зарядишь при нанесении.

На выбранный рисунок кладут кальку, по которой обрисовывают все контуры гелевой или обычной ручкой. Кальку снимают.

Кожу татуируемого моют и натирают ватой со спиртом. Потом слегка смачивают и натирают куском мыла, слой мыла должен быть тонким и без пены. Кожу слегка массируют круговыми движениями. Кальку накладывают рисунком вниз на подготовленную таким образом слегка влажную кожу и прижимают. Через полчаса кальку снимают, отпечатавшийся на коже рисунок прорисовывают ярче.

Любым доступным способом заряди тушь в банке, куда обмакивают иглу.

По контурам рисунка сделаешь наколку, сосредоточившись на месте, где игла входит в кожу. Необходимо создать яркий образ, как игла вталкивает туда энергетическую смесь нужного состава, которая изливается из твоей руки, в которой ты держишь машинку или иглу. Выдыхай через эту руку энергетическую смесь нужного состава, она пойдёт по игле и зарядит краску и выступившую на коже кровь.

Время от времени останавливайся и заряжай сделанные линии, используя обе руки. Можно зрительно накладывать на татуировку по очереди несколько ярких образов, соответствующих способу и сути желаемого воздействия.

Не обязательно делать татуировку цветной, используя разные составы. Для магической татуировки всегда достаточно лишь контурного нанесения рисунка.

Не смотря на всё, сказанное выше, не стоит думать, что для красоты наколки делают только сейчас, пренебрегая всем остальным многообразием смыслов. В древности наколки тоже использовали для украшения, но только в одном случае – для сексуальной привлекательности. Для этого татуировали груди, внутренние части бёдер, пах, внутренние губы влагалища, член и даже головку члена. Японские гейши часто татуировали на груди прекрасные цветы, а над влагалищем свернувшуюся змею, готовую проскользнуть в вульву. В некоторых регионах острова Улития, что в Западной части Тихого океана, татуировка женских половых органов становилась частью ритуала посвящения в женщины, т.к. предоставляла девушке статус взрослой; эта традиция настолько глубоко укоренилась, что на острове Накуро (Южная часть Тихого океана), если у женщины рождался ребёнок до татуирования её полового органа, то его безжалостно убивали.

Некоторые люди коллекционируют татуировки, сделанные лучшими художниками. В современной Японии существуют частные картинные галереи, где выставляются куски кожи с выдающимися татуировками. Некоторые коллекционеры заключают договор с владельцем красиво расписанного тела до того, как его «освежат». Плата вносится заблаговременно, хотя покупателю придётся подождать, пока носитель поразительной картины не умрёт.

Делать наколку не всегда можно самому, и тату-мастер для этого не всегда подходит. Например, у индонезийского народа нага тайны татуировок передавались из поколения в поколение, а делать их могли только жёны старейшин племени.

К оберегам иногда относят магические повязки, подвески и кольца. Однако, это другой разряд магических принадлежностей, к нему же относятся корона, посох, чаша, кинжал и мантия. Сии вещи суть Предметы Власти, необходимые для свершения обрядов, они нужны только магам. Оберег же может носить как маг, так и мирянин, и при свершении обрядов иметь оберег не обязательно (зависит от твоего ранга пред вызываемым духом).

14. Аркан

Слово «аркан» происходит от:

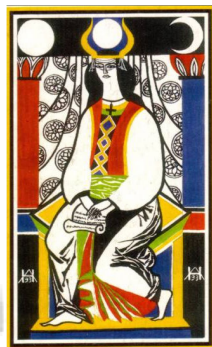
- арчана (санскр.) – поклонение атрибутам божества;
- арканум (лат.) – тайна;
- аркан (мн.ч. от араб. «рукн») – столп устной веры;
- аркан (тюрк.) – толстая верёвка, канат, лассо.

Аркан это алекхья с несколькими животными знаками – как правило, выражающими духов. На востоке арканы приравнивают к янтрам, особого различия меж ними не проводится. Не случайно и такое название – «аркан», т.к. сие изображение поймало, связало, «заарканило» в себе определённые силы.

Наиболее известны арканы Таро. После гибели Атлантиды маги построили новые города, а для создания новых магов разработали способы соединения сознания человека с сознанием Земли. Способы настройки были изложены словами в «Книге Тота». Затем египтяне, коим Тот даровал просвещение, превратили эти слова в рисунки и поместили на карты, которые позднее назвали «Таро» (от итальянского «тарокко» - «колода карт»). Т.е. из слов Тота сделали животные знаки. А потом, дабы сие сохранилось в веках, сделали так, чтобы сии карты попали к мирянам в виде сначала гадательных карт, а затем и игровых.

Для осознанных снов используется настройка на 2-й Большой Аркан Таро.

Ныне известно множество колод Таро; вид аркана и его название в них отличаются. Не все они пригодны для настройки и любой иной работы с арканом, поэтому выбирать нужно тщательно. Вот несколько вариантов 2-го Аркана, которые я считаю годными:



Колода аввы Дона,
«Познание»



Колода Рэдгар-
Уйтса,
«Папесса»



Колода А. Кроули,
«Урания»



Колода Рокамболь,
«Верховная жрица»

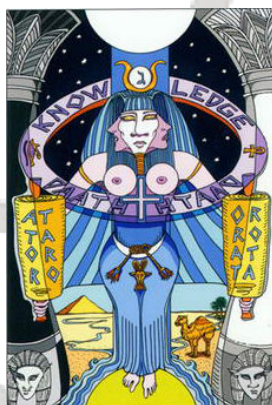


Колода Золотой Зари,
«Мудрость по
наитию»

Для лучшего вхождения в аркан его помещают в рамку, а для большего отождествления картины с изначальными словами Тота добавляют в картину или в рамку соответствующие знаки:



Колода «Тайный храм»



Колода Сефирот



Колода обрядовой магии



Колода Грегори

Обычно с арканами работают так. Садятся и расслабляются. Очень хорошо сидеть возле огня, особенно хорошо подходит камин. Достают карту. Всмотриваются в неё до достижения объёмного восприятия. Закрывают глаза и мысленно входят в карту. Ознамливаются с тем, куда вошли, бродят там, осматриваются... Возвращаются обратно и открывают глаза.

При входе надо войти именно в аркан, а не в картинку на нём. Сложно это понять, т.к. аркан вроде-бы и есть картинка. Да и объяснить сложно... Например, я всегда вижу это так: перед моими глазами на некотором отдалении (50-40 см) находится картинка аркана. Затем картинка, смыкаясь, закручивается, образуя направленный на меня вихрь. И я захожу в середину вихря. Затем я оказываюсь в нужном пространстве. Ещё можно опять-же видеть аркан перед собой, но смотреть на то, что стоит ЗА картинкой. И войти именно туда.

Ещё можно вертеть аркан на определённой чакре. 2-й Большой Аркан соотносится с Даат, а значит с вишуддой. Представишь его перед ней и будешь крутить. От этого картинка преобразуется в вихрь, коий всосёшь в себя. Такое верчение постепенно нарабатывает сиддху аркана – в данном случае это получение сведений и осознанность во сне.

Кроме верчения, можно вообразить аркан у себя под ногами, втягивать в себя его силу через копчик, вести сзади позвоночника в голову и далее по кругу. Если-же представить его над головой, то силу втягивать макушкой и вести по груди, животу и далее по кругу. Это даёт насыщение и получение качеств, присущих аркану.

Для более быстрого получения знаний и сиддху аркана, после вхождения надлежит произнести агму или мантру аркана. Её можно узнать там-же, внутри аркана. Но можно воспользоваться и готовой: например, для 2-го Большого Аркана это будет формула ИЗАССО ХЕМЕТ АРЕМ ОРОЭ.

Вместо агмы можно использовать настройку на аркан. Настройка на 2-й Большой Аркан такова:

Все знания Мира,
всё, что накоплено Сознаниями
тех, кто Жил, тех, кто Живёт, тех, кто будет Жить,
есть Здесь.
Я есть Разум, впитывающий в себя капля за каплей
все эти Знания.
Я знаю обо всех событиях произошедших, происходящих и тех, что произойдут.
Я – Сознание, соединяющее Солнце и Луну.
Я – отображающее все знания Мира.
Я – Неподвижное зеркало, отражающее все знания Мира.
Я – Альфа и Омега сущего во Вселенной.
Я – Эллогим Эль Тори.
Я сижу здесь в тиши Вечных Звёзд,
слушая Тишину Вселенной.
Повлечу потоки ЭР и АШ.
Я слышу Вечность, и она есть во мне.
Я здесь ЭРРУМАН.

Для осознанных снов надлежит сначала вертеть данный аркан на вишуддхе, а перед сном войти в него и удерживать ту картинку, коя привидится. Можно войти в аркан и уже в Кемаре...

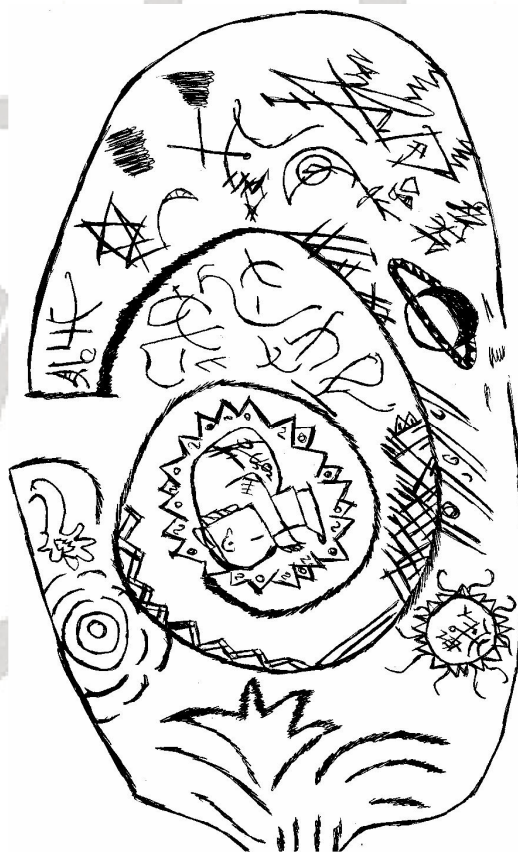
Арканы Таро выражают архетипы, другие арканы могут выражать что-то другое. Например, диаграммы «Книги Перемен» («И-цзин») это тоже Арканы, но выражают они сценарии воплощения Намерения. Вот ты задумал что-то и хочешь узнать, как будет происходить это дело, берёшь «Книгу Перемен», мысленно обращаешься к духам этой книги за подсказкой, открываешь книгу на странице с нужной диаграммой и читаешь её толкование. Или, задумав какое-то дело, заранее выберешь диаграмму, по которой хочешь достичь своей цели, затем мысленно поставишь её горизонтально себе на сахасрару, и оживишь мощным импульсом, чтобы она начала вращаться.

Аркан – тело божества, мантра – само божество. С помощью мантры и медитации мы приглашаем божество в аркан, или сами сквозь него уносимся в мир, где обитает божество. После принятия ванны сядешь на пол лицом на восток. Зажжёшь благовония или лампадку. Положишь перед арканом свежий цветок или фрукт. Возьмёшь немного воды и окропишь аркан и себя. Сосредоточившись на аркане, не думая больше ни о чём, будешь повторять мантру соответствующего божества про себя или вслух – не меньше 21-го раза, лучше – больше. Как только возникнет ощущение, что аркан «ожил» - можно пригласить в него божество или мысленно войти в аркан как в дверь. Если божество поселилось в аркане, к аркану следует относиться как к живому божеству, хранить только в том месте, где медитируешь, без необходимости не переносить с места на место и не показывать другим.

Поскольку Арканы относятся к разряду картин, важно знать, что «художник» - это разновидность произношения слова «кудесник». «Кудесник» от слова «кудесы», т.е. бубен. «Кудесы» от слова «куд» - «дух». Следовательно, художник это шаман.

а. Кроме Таро, существуют и иные арканы. Чаще всего это изображения для прохода в места обитания различных существ. Чтобы создать такое, надо знать магические соответствия, либо пройти по потоку в нужный мир и, находясь там, зарисовать сие как придёт в голову согласно поставленной цели.

Например, аркан Прокуло у ведьмы Малазар Галех получился вот таким:



Созерцая данный аркан, мы узнаём о Прокуло, что природа сна, им насылаемого, есть сон ещё не рождённых детей, т.е. он может возвращать в состояние, сходное с состоянием в утробе.

6. Икона. Аркан, нанесённый на металл или дерево, называется «икона» (греч. «образ»). Как правило, он должен строиться с той целью, чтобы служить слуховым окном, т.е. когда перед иконой читают молитвы, то существо, изображённое на иконе, должно обращать внимание на молящегося.

Если для аркана рамка не обязательна, то в случае иконой, рамка весьма желательна, ибо так нанесённое изображение как-бы выделяется из общей массы и сильнее привлекает на себя внимание. Кроме обычных узоров, рамку можно создать и из слов молитвы, обращённой к изображённому на иконе божеству.

1. Материал

Иконная доска чаще всего делается из липы, берёзы, сосны, ели, кедра, лиственницы, дуба или клёна; наилучшей считается кипарисовая. Доска должна вытёсываться из твёрдого бревна топором и обстругиваться теслом. Так-же известны иконы, написанные на загрунтованном с двух сторон холсте – «холстяных цках».

Для больших произведений используется «щит» (многочастная иконная доска), собранный из нескольких досок. С тыльной стороны, либо с торца щиты могут дополнительно скрепляться длинными планками – накладными или врезными шпонками, в зависимости от конфигурации именуемыми «ласточками», «сковородниками» и «карасиками».

2. Понимание

Иконописец, создавая икону, подобен Богу-Творцу в создании мира. Первым на иконе появляется свет (название фона в иконописи), затем раскрывается позем (земля) и вода, растения, животные, строения, одежды и пр., последним появляется лик человека. После завершения живописи икона подвергается олифлению «варёным маслом» (елеем), что рассматривается как аналог обряда елеопомазания, иначе говоря – посвящения, благословения.

Материалы, используемые в иконописи, представляют 3 мира: растительный (доска), минеральный (пигменты красок) и животный (яичная основа темперы, рыбный или мездровый клей). В создании иконы помогают огонь, вода, земля и воздух.

Средник (средняя часть иконы) понимается как окно в мир Божественного, а поля соответствуют границе между сакральным и явным (земным) пространствами. Нимб, край одеяния, атрибут в руках персонажа, изображённого на иконе, может выходить на поле, «прорываясь» из средника в мир предстоящего (зрителя).

Клеймом называется сюжетно и композиционно самостоятельная часть иконы, изображающая сцены, развивающие или поясняющие основной сюжет. Чаще всего клейма бывают прямоугольными и располагаются на полях, окружая ковчег со средником.

На полях изображаются избранные святые – не являясь частью основной композиции и не принадлежа сакральному пространству, они выполняют роль заступников и посредников в молитве перед иконой. Так-же на полях часто размещаются надписи, иногда заполняя поля целиком – оные могут как дополнять изображение по смыслу, так и просто пояснять суть изображённого. В более простом виде поля служат декоративной рамой – украшаются резным левкасом, лепниной, живописным орнаментом и имитацией драгоценных камней, покрываются металлической басмой.

3. Подготовка

Попробую создать икону Прокуло.

Для начала обобщу все известные данные о Прокуло и на их основании сочиню молитву.

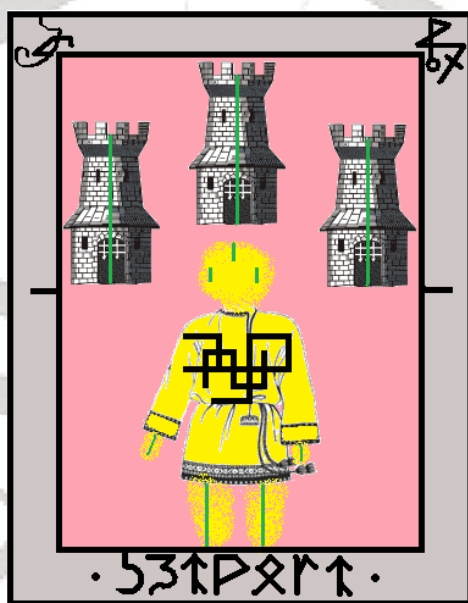
*Убаюкивающий покоем! Насыпающий утробный осознанный сон!
К Тебе обращаюсь, мудрец, ведающий Области Сна!
Услышь и проведи меня меж ярких бело-золотых башен,
дабы вкусил я знания, что в Игре было растеряно мной...
Ты один есть моё утешение! Гекхардис, Гекхардис, Гекхардис!*

Поскольку данных о Прокуло мало, для составления молитвы пришлось обратиться к личному опыту ясновидения, откуда и взялись образы башен. Имя «Прокуло» на самом деле является переводом имени сего духа с иврита на итальянский, имя-же на иврите ныне утрачено. При вхождении в одну из созданных для Прокуло печатей, Он дал своё подлинное имя, кое тут и использовано.

Изображение для икон не придумывается заранее, а проступает по мере подготовки доски или-же видится иконописцу во время молитв и поста, коими он подготавливает себя к написанию иконы. Заранее или после нанесения основного изображения можно продумать лишь дополнительные надписи и украшающие узоры. Хотя иногда иконы воспроизводились по «подлинникам» или по прописям, полученным с икон, которые служили образцами.

Итак, надлежит начать молитвенную подготовку, дабы в её время увидеть образ, кой должно изобразить на иконе. Надлежит соблюдать строгий пост, когда пьют только воду, день и ночь проводя в непрестанной молитве. Есть можно лишь по субботам и воскресеньям. В тот день, когда явится образ, можно начать иконописание. Но если этим днём является суббота или воскресенье, надо это дело перенести на другой день, ибо иконы пишут только во дни поста.

В качестве замены строгому посту можно советовать глубокий транс и совершение добрых дел.



Вот такое у меня получилось изображение для иконы Прокуло. Виделись 3 башни – две по бокам, средняя повыше остальных. Прокуло виделся в длинной рубаше, с длинными волосами и светом вместо лица. От его облика веяло такой-же силой как от башен, он был не высок, внутри светился золотым, снаружи белым. Дух и башни в целом выглядели имеющими внутри некий стержень из не очень светящейся золотой

праны, а на нём ярко светящаяся более прозрачная белая прана. Дополнительных сюжетов по бокам не было, но было ощущение, что можно добавить сигилы. На картине всё вышло более схематичным, чем виделось, всё-же я не кистью рисовал, но направление по сему изображению задано верное. Слева вверху подпись Хаэля, справа подпись Сергулата. У Прокуло на груди его подпись, снизу написано его имя герметический азбукой, две точки поставлены для красоты. Рамка нарочно сделана более широкой к низу – так виделось.

4. Изготовление

В середине доски обычно делается «ковчег» – углубление до 5 мм. Края доски, не занятые ковчегом, называются полями, переход от полей к ковчегу – лузгой. По внешнему краю поля часто обводятся опушью – линией контрастного фону цвета. Боковые и торцевые поверхности доски именуются бортом или хребтом. Под живописные слои доску готовят, наклеивая ткань – паволоку и нанося грунт – левкас, состоящий из мела или алебаstra и осетрового клея.

Чаще всего заготовкой досок для икон занимается особый мастер – дощанник, нанесением грунта – левкащик, к иконописцу доска поступает уже в подготовленном виде.

После шлифовки поверхности грунта на него переводится рисунок будущей иконы. Далее выполняется позолота площадей нимбов и фона.

Далее следует роскрышь – прокладка основных тонов. Для сего используется темпера – краска, в которой связующей средой является эмульсия из воды и яичного желтка.

Краски в первую очередь накладываются на фоны, затем покрываются части пейзажа, растительность («травы»), строения («палаты») и прочее, а также одежды персонажей – всё, что составляет так называемое «доличное» на иконе. После этого тёмным тоном («санкирем») заполняются контуры ликов и другие обнажённые участки тела – «личное». Затем следует повторная обводка контуров рисунка. После производится «пробелка» доличного и «охрение» личного – постепенное высветление выпуклых частей изображения. Работу над Ликом завершает наложение «оживок» или «движков» – светлых точек, пятен и черт в наиболее напряжённых участках изображения. За сим следует роспись одежд, волос и прочих необходимых деталей изображения творёным золотом, либо производится золочение на ассист.

Если-же икона рисуется не по строгим правилам, то самое главное – чётко нарисовать лицо и глаза духа, дабы они выражали цель, для чего это было сделано.

В конце выполняется подпись, связывающая изображение с первообразом. По завершении всех работ икона покрывается защитным слоем из натуральной олифы.

По время писания иконы человек должен молиться. Иначе при смотреии на готовую икону, пусть даже она получится очень красивой, не будет ощущения соприкосновения с чем-то святым. Кроме того, иконописец должен соблюдать пост и являть собой образец смирения, нестяжания, духовной чистоты, терпения, любви и Богомышления.

5. Освящение

Икона есть носитель, на коий нанесён аркан. Арканы не требуют освящения, ибо по самой своей сути уже заряжены. Однако, если икона изготовлялась не тобой лично, можно произвести её освящение, прочитав над ней очищающее изгнание, а затем благословение.

6. Противоиконы

Двоеверные иконы – с лицевой стороны обычная икона, а с оборотной изображено соответствующее языческое божество (например, если на лицевой стороне св. Власий, то на обороте Велес, а если на лицевой Дева Мария, то на обороте Мара).

Чёрные иконы это христианские иконы намоленные Злом, иногда с небольшими изменениями, вносимыми на образы. Изготавливая такую икону, вместо молитв читают псалмы из «Чёрного псалтыря». Иногда над ними предварительно читаются заклинания, снимающие с них церковное благословение, иногда-же просто берётся христианская икона и намаливается другой силой.

Иконы дьявольской руки это иконы, на которых по христианским канонам изображены иерархи Нижних Миров. Или это может быть изображение святого, за спиной которого стоит чёрт и дразнит его. Иногда такие иконы рисуются поверх христианских икон, изображения коих они перевирают, для чего христианские иконы предварительно вымачиваются в тазу с проточной водой.

Адописные иконы это когда на загрунтованной доске пишут изображение чёрта, а когда оно высохнет, снова загрунтовывают и уже на этом втором грунте изображают святого. Или-же к образу святого могут быть пририсованы рога, скрытые красочным слоем. Ковырнёшь такую икону ногтем, часть верхнего слоя слетит и будет виден другой образ. Молится человек такой иконе, молится святому, что изображён на ней, а за образом святого стоит образ демона и несёт совсем другое влияние. Иногда такие иконы изготовлялись в целях чёрной магии, а иногда просто как мошенничество торговцев иконами – купит человек такую икону, ковырнёт и увидит какова она, потом придёт покупать другую, обычную.

Иногда церковью ошибочно относятся к противоиконам иконы других народов, например, некоторые образа мексиканцев, которые по своей сути отображают тот-же лик, но изображён он по-другому в силу отступления мифологии в данном регионе.

Есть мнение, что если рука иконописца дрогнет и образ на иконе выйдет исковерканный, то икона становится «чёрной» и её необходимо сжечь.

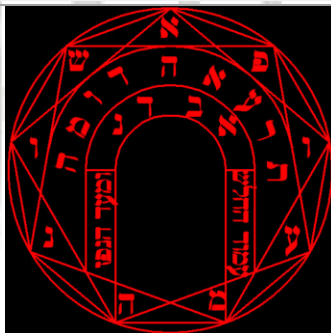
в. *Врата*. Это нечто, выраженное графически, через что можно и самому пройти (мысленно, для настройки) и кого-то с той стороны пригласить войти сюда. Врата это некий проводник, некая отражающая (по своим свойствам) плоскость, связующая и накладывающая миры друг на друга. По этой причине Врата часто чертят на зеркалах или используют вместо колдовского круга.

По своему начертанию Врата бывают 4-х видов:

Описание

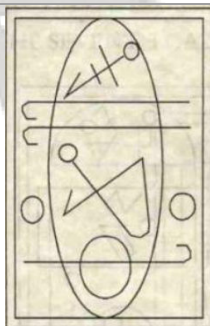
Пример

в середине пусто,
а в рамке надписи
и знаки



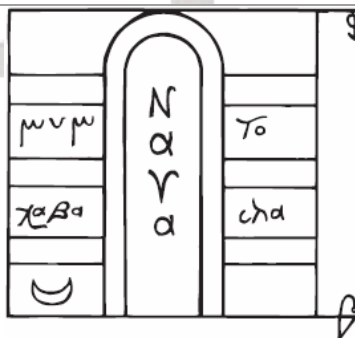
Врата Думы, начальника шеола

в середине знаки,
а в рамке пусто



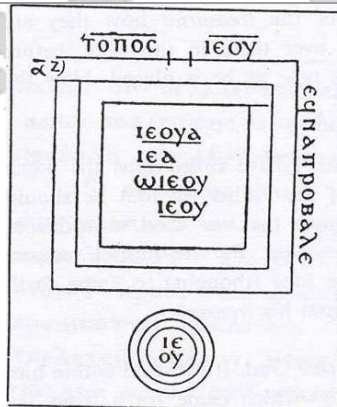
Врата Сина из «Некрономикона Джона Ди»

знаки и надписи
имеются как в
середине, так и в
рамке



Врата Сина из «Некрономикона Саймона»

несколько рамок,
надписи в разных
местах,
имеются
дополнительные
печати

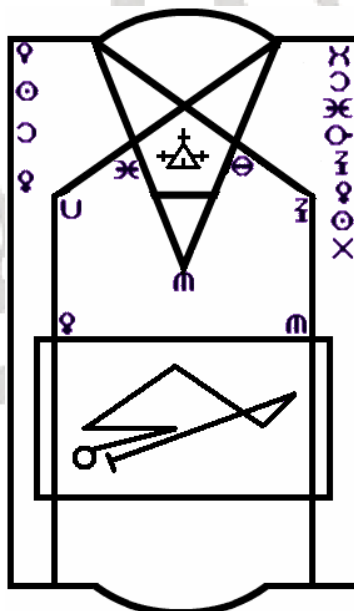


Врата Логоса из «1-й книги Иеу»

Помимо рамки, иногда добавляется образ арки (см. выше пример 1-й и 2-й), создавая ощущение вхождения в раскрытые врата. Вместо рамки можно использовать какую-либо звезду, раскрыв её.

Можно нарисовать их на стене в виде приоткрытой двери – тогда Врата уже будут не накладывать миры, а служить проводником, высвобождая сознание.

Вот такими я создал Врата Прокуло:



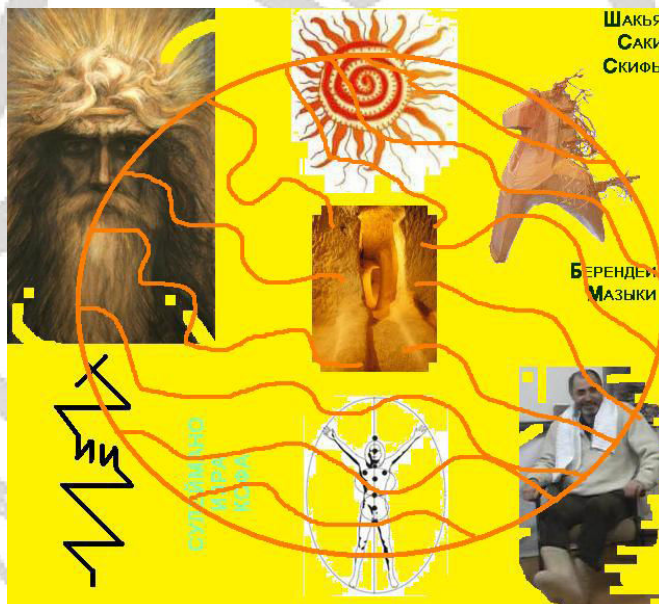
Надписи выполнены азбукой Иоанна Тритэмия. В левом верхнем углу написано «Хаел», в правом «Сергулат». Перевернутая пентаграмма раскрыта, в неё вписан знак Марса. На углах раскрытия стоят буквы имени «Прокуло», ниже одна из его подписей. Рисунок в целом может быть отнесён к 3-й или 4-й разновидности Врат.

15. Мандала

Как правило, представляет собой круг (собственно, «мандала» с санскрита и переводится как «круг»), внутри коего расположены иные знаки (чаще всего арканы и гальдарставы, иногда тетады).

а. Составная мандала. На плоскость наносятся образы, так или иначе связанные с тем потоком, тем миром или тем духом, к которому ты желаешь попасть. Образы подбираются исходя из соответствий – строго прописанных или-же измышленных тобой. Образы располагаются в соответственном порядке. Затем наносятся дополнительные укрепляющие надписи, и всё это скрепляется каким-либо узором, кой объединяет всё это и создаёт вход. Это всё равно, что собрать в круг вещи, объединённые какой-либо целью – например, все они могут быть строительными инструментами, или все они относятся к разным сферам деятельности, но их объединяет то, что все они принадлежат одному и тому-же человеку.

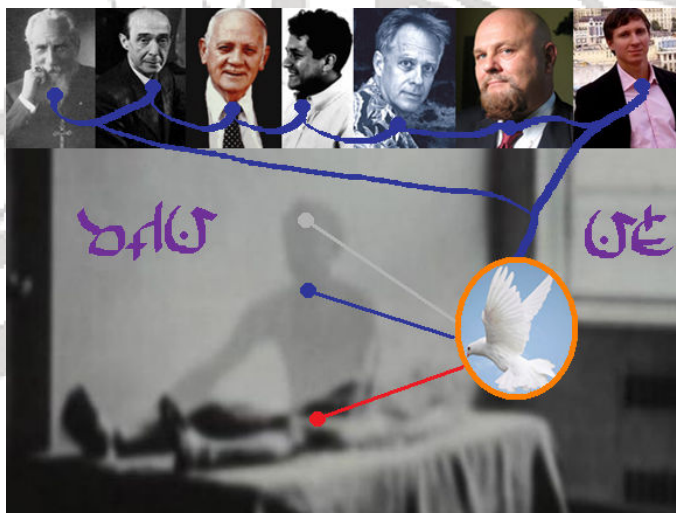
Для примера я составил мандалу, позволяющую войти в поток мазыков:



Русские волхвы были по своей силе довольно тяжелы, не брезговали использовать даже низкочастотные излучения. От мазыков-же подобного не ощущается, они совсем иные... Ихнюю вервь зародили скифы, затем она попала к грекам, от них уже через офеней да скоморохов вернулась к нам. Потому не вызывают удивления иностранные слова и схематическое изображение каббалистического Мирового Древа в левом нижнем углу.

Сначала посмотришь на сию мандалу, запомнишь, ловя её ощущениями, потом закроешь глаза и мысленно войдёшь в её середину. Другой способ: охватывая ощущениями мандалу в целом, медленно влети в её середину. Если встретишь там Серого Волка – не бойся, это тамошний тотэм, он тебя проводит куда надо.

Тут всё очень просто – собраны знаки и картинки, относящиеся к одной и той-же верви. Но что если нужна какая-то сиддха без привязки к определённой верви? В таком случае нужно составить мандалу эгрэгора данной сиддхи. Проще и лучше всего составить её из снимков людей, которые этой сиддхой обладали.



В данном примере видим снимки выдающихся сновидцев западной традиции, это: Чарльз Ледбитэр, Оливер Фокс, Роберт Монро, Карлос Кастанэда, Стэфан Лабержэ, Роберт Брюс, Михаил Радуга. Через чакру сновидений – вишуддху – они все объединены по своей способности осознаваться во сне и выходить из тела. Это их объединение выражено символом Духа Святого – птицы, которая одновременно так-же Душа (белый) и Воля (оранжевый). Хальзугатом – азбукой сновидцев – записаны сокращения, известные всем астролётчикам – ОС и ВТО. Основная картинка показывает выход астрального тела. Таким образом, данная составная мандала описывает выход из тела с помощью включения в себе самой этой способности. Именно ради этого буддисты медитируют, вспоминая всех гуру своей линии. Но эти люди ценны не только как гуру, ибо в данном случае люди превращаются в символы, олицетворяющие нужную сиддху, они как брёвнышки в верёвочной лестнице, которая ведёт в нужный эгрэгор.

Способ использования полученной мандалы каждый может придумать сам. Мне представляется любопытным отождествить птицу с кнопкой, нажимая на которую и как заклинание говоря «Ос-Вто!», человек сразу подключается через вишуддху к эгрэгору запрашиваемой сиддхи и затем проводит в себя этот поток, чтобы сиддха включилась в нём. Помимо того, можно распечатать это изображение и развесить в спальне, ибо наиболее сильно оно действует, когда в полном объёме находится перед глазами. Ещё можно отождествить себя с астральным телом на картинке и вбирать в себя все влияния, означенные на мандале.

6. Кыйл-кхор (тиб. «круг», «диаграмма»). Это сложная алектхья, полученная не обязательно самостоятельно, но только во сне. Как правило, они всегда бывают без надписей, даже глифы встречаются на них не часто. Обычно это рисунок и узор, созерцая который, сознание уходит вглубь мандалы и оказывается там, куда она ведёт. Обычно мандалы цветные, и некоторые из них имеют по несколько версий раскраски.

Наиболее известны индийские мандалы, но вообще они присущи любому народу. Их легко найти в соответствующих источниках, потому здесь приведу лишь одну.



Это калачакра-мандала, самая известная из всех.

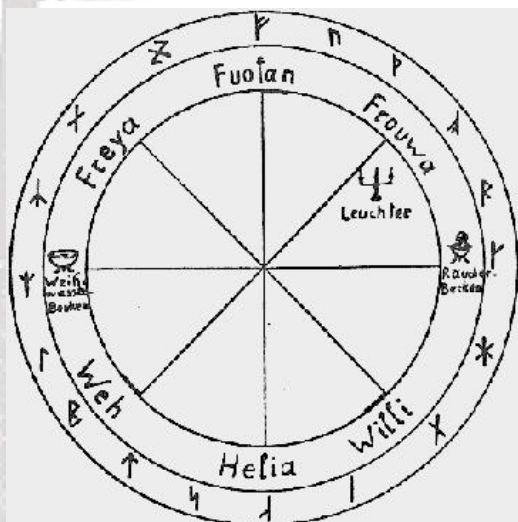
Сядешь на кровать (сзади надо обязательно подложить подушку так, чтобы не удариться ни обо что, когда будешь из сидячего положения падать назад) и будешь смотреть на неё. Через некоторое время она начнёт двигаться, пространство как-будто станет красным и будет расширяться. И вдруг... в какой-то миг ты вылетишь из тела.

в. Колдовской круг. Внешне выглядит как круг, в который вписаны имена, слова силы и знаки, описывающие некую магическую систему (вызывательную, охранную или и то и другое вместе). Обычно в середину круга ставят алтарь, коий вписан в какую-либо звезду, а по 4-м сторонам света или по углам звезды ставят свечи. Данный вид мандалы может быть как составным, так и может быть получен во сне.

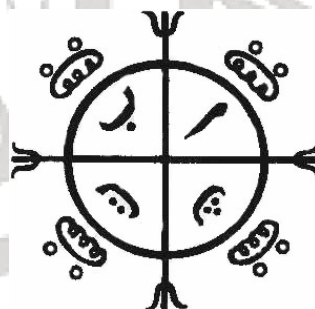
Есть универсальные круги, которые используются для любых целей в каком-либо одном виде магии, а есть круги узкой направленности, когда в одной верви их много и каждый для своей цели. В 1-м случае круг выражает всю магическую систему в целом, а во 2-м выражает лишь тех духов, кому подчиняется вызываемый.

К универсальным можно отнести, например, следующие круги:





Скандинавский круг



Арабский круг



Круг носферату

Колдовские круги такого рода имеют в себе имена духов того пантеона, кои наиболее почитаются в данной верви, или тех, кто покровительствует магии. Вместо имён могут быть их сигилы или-же знаки, связанные с эгрэгором данной верви.

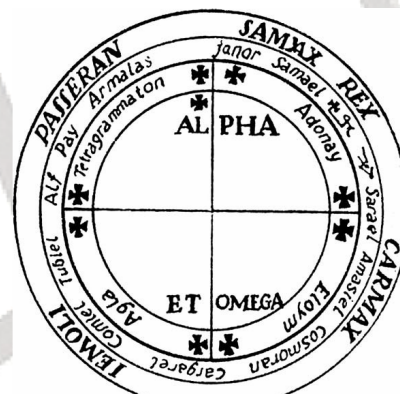
К узкоспециальным относятся, например, следующие:



Круг Афодзеда



Круг Йог-Сотота



Круг вторника (Марс)

Колдовские круги такого рода имеют в себе имена или подписи тех духов, кому подчиняется вызываемый дух или-же весь пантеон, куда он входит. Если такой круг имеет несколько окружностей, то сии имена или подписи пишутся в 1-й окружности, а во 2-й и далее пишутся подходящие отрывки из священных писаний, слова силы и любые дополнительные знаки.

Колдовской круг может иметь столько окружностей, сколько необходимо для обеспечения защиты. Обычно это 1, 2 или 3 окружности, больше бывает редко. Если окружностей несколько, то самую внешнюю из них (находящуюся на наибольшем удалении от тебя) можно разорвать (стереть) в одном или нескольких местах, тогда вызываемый дух придёт намного быстрее и его появление будет более ощутимо.

Колдовские круги чертят на полу мелом, веткой или ножом на земле. Иногда их насыпают мукой, выкладывают зерном, верёвкой или камнями. Иногда-же рисуют на ткани (белым или серебристым цветом на чёрной ткани или чёрным на белой) и расстилают на месте проведения обряда.

Маг встаёт в середину круга, а вне круга помещает печать или подпись того духа, коего желает вызвать. Куда положишь печать, туда дух и придёт: если положишь вне круга, дух явится там, а если положишь внутри круга, тогда он придёт внутрь. Если вызываемый дух опасен, тогда место его предполагаемого явления очерчивается треугольником (вершиной вверх, от тебя), а если дух слишком опасен, тогда этот треугольник обводится в круг. Данная конструкция с треугольником может быть как вне колдовского круга, так и внутри него, но всегда в таком положении, чтобы ты был обращён в её сторону лицом.

Изначально круг защищал не от мощи вызываемого духа, а от кары богов за совершаемое деяние. Однако, если ты не проходил посвящения тем духам, коих желаешь призвать, или-же более высоким духам, тогда круг всё-же служит защитой именно от них. Если-же ты проходил посвящение, то ты можешь работать и без круга, однако, на первых порах всё-же лучше его использовать, ибо он во многом облегчает призыв.

Помни о том, что есть духи такого рода, кои запросто могут разорвать круг и войти к тебе. В частности, такое возможно в том случае, если круг составлен неверно. Потому, во-первых, лучше круги получать во сне, нежели составлять самому, а во-вторых: следует иметь развитую волю и достаточно смелости.

Во всех магических вервах, где используются вызывания духов, уже имеются готовые и проверенные колдовские круги.

16. Ключ

Обычно понятием «Ключ» обозначается знак или скопление знаков, образующих матрицу для воздействия через неё Силы мага на какие-либо другие Силы или Силу, или-же матрицу, при видении которой определённые силы действуют определённым образом (например: проводят входящего, дают совет, показывают путь, предлагают услуги или разрывают на части).

а. Знак допуска. Когда маг достаточно часто работает с одним и тем-же пространством или миром, он может получить свой личный знак допуска в этот мир. Это возможно следующими способами:

- 1) без видимых причин знак сам собой чётко вспыхнет в твоём сознании – наяву, в трансе или во сне;
- 2) знак будет видеться сам по себе при вхождении в тот мир;
- 3) знак будет где-то начертан в том мире;
- 4) придёт страж и подарит этот знак;
- 5) придётся совершить некий подвиг, чтобы добыть этот знак.

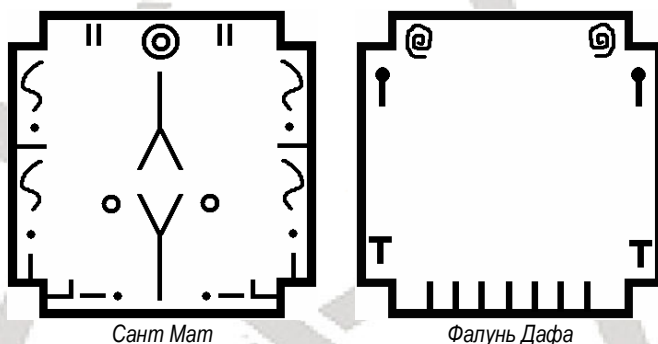
Знак допуска для каждого мага свой и он не меняется, он всегда один и тот-же. Знак допуска позволяет гораздо быстрее входить в нужный мир с любого другого плана и даёт определённый статус в том мире.

Пройти по данному знаку в означенный мир может только тот, кому этот знак принадлежит. Однако, это не повод для того, чтобы кому-то показывать свой знак, ибо сие даже опасней, чем обнародовать свою личную подпись.

Чтобы получить свой знак допуска к Сновидению, у тебя уже должна быть составлена карта Личного Мира Сновидений. Переместись в центральную часть Города, найдёшь сидящую на земле стаю птиц, установишь с ними связь и попросишь их показать тебе изображение знака. Когда стая взлетит, удержишь своё намерение и последуешь за птицей, которая будет чем-то отличаться от остальных. Знак будет нарисован на асфальте, на стене, на крыше, всплывёт в воздухе или проявится другим способом. Ты сразу поймёшь, что это именно он, когда увидишь его, и он сразу врежется в память. Выполнять сие можно как в осознанном сне, так и в обычном, задав соответствующее намерение. Выйдя из сна, зарисуешь изображение знака. После нахождения знака надлежит удостовериться, что его местонахождение в какой-то степени постоянно – это будет определённая узкая локация или некий архетипический объект. Запомнишь, где находится знак, и потом найдёшь его самостоятельно, без помощи птиц.

б. Ключ Власти. Знак или скопление знаков, кои при нанесении оных куда-либо или при внесении в определённое пространство, открывают какое-либо пространство или-же задействуют определённые потоки. Получать их надо как гальдрамюнды, создавать самому очень сложно.

Особой разновидностью Ключей Власти являются Ключи эгрэгоров... В каждую магическую систему имеется 2 входа. 1-й вход может получить любой маг, если настроится и возьмёт для входа слово или знак или просто запомнит состояние. 2-й вход – для хозяев системы. Он всегда выглядит в виде янтры, и когда по немуходишь, тебя расценивают как хозяина. Эта янтра и является Ключом эгрэгора. Приведу 2 примера:



Сант Мат

Фалунь Дафа

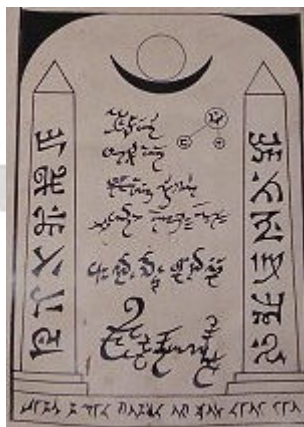
Знаки в каждой янтре разные, но рамка всегда одинаковая, здесь это видно. Используя такие Ключи, можно входить в соответствующую систему на правах его создателя, т.е. можно что-то там переделать, перенаправить и т.д.

Самому такой Ключ не взять, ты его просто не увидишь. Чтобы получить этот Ключ, необходимо настроиться на нужный эгрэгор и войти туда вместе с одним особым духом, сила которого как раз и заключается в том, чтобы считывать эти Ключи (так-же он является надсмотрщиком всех эгрэгоров). Разные мастера знают разные имена и прочие позывные этого духа; я не буду выдавать их тайны, я дам более доступные знания: имя – Дарот, код – 11.12.40.58.51.

в. Проход. Само название «Ключ» говорит о том, что им что-либо открывается.



Ключ Рахмулуша



Врата Сакката

Данный Ключ открывает пространство Сакката. Но какой-нибудь иной Ключ может открыть некий источник силы в теле человека или вне его.

От вида **б** отличается тем, что знаки на Ключе **в** и знаки на том, что он открывает, могут быть различны. В данном примере Ключ Рахмулуша повторяет очертание Врат Сакката, но его знаки не являются теми-же знаками, что нанесены на самих Вратах Сакката, знаки Ключа лишь ведут ко Вратам.

г. Шифр. Скопление знаков, каждый из которых имеет своё применение, но меж ними есть и что-то общее. Объединять их могут те силы, на которых эти знаки работают, или тот человек, кой создал данную подборку знаков. Это скопление не вписано в подчиняющий знак, но может быть объединено узором или знаки могут быть расположены так, что будут образовывать узор.



На данном примере видны 2 гальдарстава, описанные мною ранее. Т.к. они связаны со снами, то нанесены на сову, ибо сова является символом ведогонца. Внизу стоит изображение с буддийских ступ, открывающее аджну. Слева и справа стоят словесные кодировки, упрочивающие задуманную цель – осознанный сон. Вокруг ночь, т.к. спят люди ночью. Жёлтый цвет вокруг зрачков совы и жёлтый цвет надписей означают волю, намерение.

Иногда с помощью ключа **г** зашифровывают проведение особо важных обрядов. Тогда ключ должен включать в себя знаки призываемых духов, знак их мира, рисунки необходимых принадлежностей и как-либо показывать очередность совершения действий.

К такого рода Ключам необходимо пояснение об их использовании, иначе разгадать их применение почти невозможно. Они скорее являются смысловой кодировкой, нежели единым целым.

Но иногда такого рода Ключами записывают и правда нечто целое. Например, можно взять молитву или заклинание и записать разные его части разными видами сигил так, чтобы было похоже, будто-бы написано не что-то одно, а много разного, как-будто это почти Крепость.

д. Сигильный ключ. Бывает двух видов.

1-й вид называется «бессловесное заклинание» - это когда берётся формула и каждое её слово превращается в гальдарстав. Иногда бессловесное заклинание пишут на янтрах, но чаще оно вписывается в Крепость, и тогда Крепость включается прикосновением к этим знакам и чтением вслух той формулы, из слов коей оно образовано.

2-й вид называется «линейное заклинание» и представляет собой подписи определённых духов, расставленные в определённом порядке, образуя определённый рисунок, для создания матрицы из силы сих духов. Вместо подписей духов могут быть взяты знаки определённых качеств какого-либо божества, глифы или просто какие-либо знаки, направленные на одну и ту-же цель.

Сигильные ключи чаще всего вырезаются на глиняных табличках или отпечатываются на листах металла (железо, свинец, медь, серебро, золото), иногда наносятся на повязку. В случае нанесения на металл или кожу сигильные ключи обычно выцарапываются железной иглой, смоченной в крови или семени. Они сильны как освящённые талисманы. Иногда сигильный ключ изображают вокруг какой-либо сигилы с целью направления и уточнения воздействия её силы. Иногда можно видеть целые таблички, где каждая строка представляет собой сигильный ключ.

Несколько хороших примеров сего даны в «Книге Жнеца Левого Страны». Рассмотрим один, а именно – Ключ Мудрости.



Данные знаки выражают некоторые качества силы Каина (Кха-Йим, или Кхайн – древнеарийск. «Предок») как Бога Смерти. Сигилы расположены в линейку, как и большинство Ключей этого рода.

Ключ Мудрости используется при созерцании, дрёме, сновидческих и призывательных обрядах, кои предназначены для введения в состояние размышления, откровения, видений и снов, дабы погрузиться глубже в просвещающую Тьму Смерти, проникнуть в таинства Смерти и Мёртвых.

Ключ Мудрости наносится на масляные лампы, кои используются для принесения вдохновения и просвещения и для создания «свечей сна» в соответствующих цветах, кои гравированы, освящаются и заряжаются силой, дабы принести озарение и мудрость посредством видений во дрёме и внетелесного опыта. Ещё можно выгравировать Ключ Мудрости на листе свинца и поместить в мешочке вместе с определёнными травами и камнями как талисман Сатурнианской Мудрости.

Все рунескрипты являются сигильными ключами, хотя в Северной Традиции существует и особое понятие о ставафюлькингар («ряды знаков»), что представляют собой одну или несколько строк из смеси рун, непонятных знаков, латинских букв и разнообразных литер. Особо близки к ним славянские сигильные ключи, называемые отмычками, - потому что они действуют как ключи для отмыкания энэргий, за счёт коих будет воплощено желаемое. Отмычки имеют свои особые правила составления и применения, потому рассмотрим подробнее.

Сначала волхв должен задумать цель, кою желает осуществить. Потом он подбирает дорунические знаки (сохранились на вышивке, вырезанные на домах и пр.) по смыслу, чтобы подходили к его желанию и осуществлению одного. Затем волхв располагает эти знаки в строку слева направо (из Нави во Явь – рождение того, что уже родилось в мире тонком) в наиболее, как ему кажется, правильном порядке.

Чем меньше знаков в отмычке – тем чётче выражено желание. Сила за каждым знаком стоит огромная – надлежит лишь правильно её направить, а не громоздить мешанину. 4 знака обычно вполне хватает для выражения любого желания.

Все отмыкалы называются тем словом, кое образовано от первых слогов составляющих их знаков. Если название знака состоит из нескольких слов, 1-й слог берётся только от 1-го слова. Если же название состоит из 2-х слов и одно из них начинается на гласную, тогда вместо слога берётся 1-я буква 1-го слова и 1-я буква 2-го, тем самым образуя новый слог. Если знак имеет несколько названий, 1-й слог берётся от любого одного из них, по желанию.

Когда волхв составил отмыкалу, он должен нанести его на свою кожу, на чужую кожу или на определённый предмет – в соответствии с тем, для чего отмыкала потребен. Потом можно обвести сие прямоугольником или иной рамкой, либо разукрасить (значение цветов то-же, что для хекс-знаков; можно все знаки нарисовать одним цветом, а можно каждый разным), хотя ни то, ни другое не обязательно, исполняется по желанию.

После нанесения отмыкалу следует включить. Для этого волхв пропевает над ним его имя (составленное из 1-х слогов названий знаков) столько раз, пока ощутит, что отмыкала устойчиво ему откликается.

Далее по надобности – носить-ли отмыкалу на себе или положить куда...



Этот отмыкала называется «Велюкуна», т.к. состоит из 4-х знаков: «Ветры», «Люд», «Куп», «Навии», 1-е слоги коих и образуют сие название. Толкование: «Ветры из человека создают навию». Почему именно ветры? А потому, что ветрогонами называют явные проявления внетелесных и бестелесных созданий и явлений, т.е. ветер уже имеет нужные сновидцу качества. Назначение: для получения ОС/ВТО и всяческого вспоможения в делах сновидческих. Применение: нанести на картон или твёрдую бумагу и положить под подушку.

е. Пожный сигильный ключ. Для этого задумаешь желание, кое для своего выражения требует 4 и более слов, - но общее количество слов обязательно должно делиться на 2. Возьмёшь 2 листа – обычный и тонкий. На обычном напишешь 1-ю часть желания, на тонком – 2-ю. Положишь тонкий лист на толстый так, чтобы одна надпись накладывалась на другую, и обведёшь на тонком листе проступающую надпись. Накладывать можно не слишком чётко, чтобы объединённый узор получился более красивым. Таким образом, две части надписи сольются воедино. Далее стилизуешь сие так, чтобы выглядело как несколько отдельных знаков. Пример:

Я ВСЕГДА ЕДИН
СО СВОЕЙ ВОЛЕЙ

СЯ ВСЕГДА ЕДИН → СЯ ВСЕГДА ЕДИН

Если слов, определяющих желание, меньше 4-х, тогда подсчитывается количество букв и затем буквы записываются в 2-ва одинаковых по длине ряда. Затем 1-я буква верхнего ряда сливается с 1-й буквой нижнего, и так с каждой буквой. Если получилось не достаточно красиво, полученные знаки стилизуются. Например, возьмём словосочетание «Миг засыпания», получится 2 ряда по 6 букв:

МИГЗАС
ЫПАНИЯ

МИГЗАС → МИГЗАС

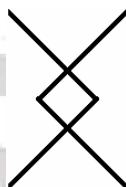
Данный способ наиболее удобен, если в словах желания равное количество букв. Если равного количества не получается, делай как получится, а оставшиеся буквы просто стилизуй посильнее.

Получившееся можно использовать в качестве надписи для янтры, мандалы и т.п., или же зарядить силой какого-либо божества и использовать как настоящий сигильный ключ.

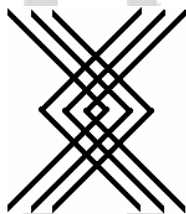
ё. Узорный ключ. Бывает двух видов.

1. Создаётся некий узор и в него вплетаются знаки, альтэрнативные действию сигильного ключа. Узор должен иметь отношение к тому потоку, знаки которого в него вплетаются.

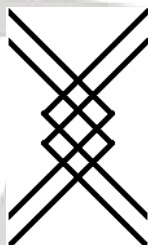
Для примера расскажу, как создать Узор Сна. Основа данного узора выглядит так:



Далее сия основа повторяется столько раз, сколько слоёв сновиденного мира ты хочешь пройти или влияние скольких миров хочешь обратить на себя во сне. Если это будет 3 слоя, то узор станет таким:

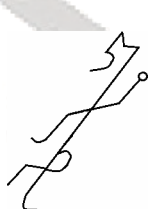


А если надо обратить на себя влияние нескольких миров или существ из какого-то мира, то надо знать насколько этот мир отдалён и в какой стороне находится, чтобы, сообразно этому, повторить основу нужное число раз в нужную сторону. Например, мир, где обитает Прокуло, находится относительно близко и чуть внизу по отношению к нашему миру. Тогда, для общения с Прокуло во сне узор будет такой:

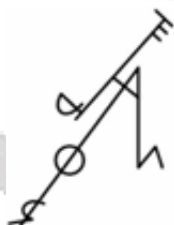


Здесь чётко видно, что основа смещена вниз – в сторону его мира, и она повторена только 1 раз, т.к. его мир находится недалеко.

Получившийся узор можно использовать сам по себе, если чётко держать в уме цель, для которой его используешь, или наложить на него мыслеобраз с заданной целью, а затем нарисовать его с внутренней стороны ночной повязки для глаз. Но, чтобы из узора сделать узорный ключ, надо вплести в него сигилы.



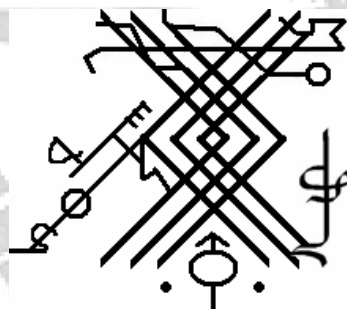
гальдарстав
«Прорыв в неведомое»



гальдарстав
«Обострение осознания»



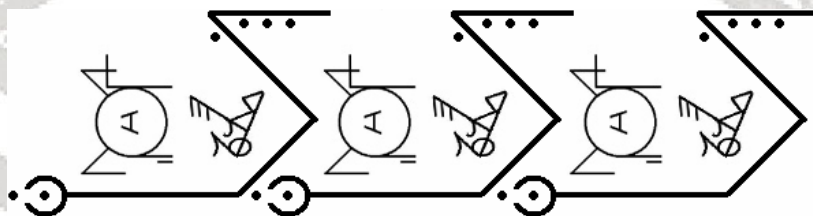
гальдрамюнд
«Осознаться во сне»



узорный ключ

Знаки внизу я добавил по наитию, мне показалось, что без них данный ключ не будет завершён. Оказалось, что это действительно так. Надо поместить точку своего сознания в этот круг внизу и пребывать там до появления ощущения, что ты находишься внутри некоего образования. Когда это ощущение пришло, надо ощутить края этого места, где находишься, и так засыпать. В какой-то миг ты обратишь взор вверх и с краёв что-то надавит, тогда осознание станет более ярким и ты сможешь выйти из тела. Или можно войти в этот круг внизу как в дупло и оттуда одеть на себя весь узор как одежду, и так засыпать.

2. Берётся 1-2 сигилы и несколько дополнительных знаков, и за счёт их повторения образуется узор. Такие узоры обычно наносят на одежду (чаще всего – ошейник или кожаный браслет) и носят несколько дней перед важной работой с теми силами, которые воплощает узорный ключ. Такого рода узоры часто вписывают в Крепости.



В данном случае я взял 2 гальдарстава: слева «Найти в себе источник силы», справа «Внутреннее преобразование». Данный узор выражает стремление, по мере коего маг изменяется и становится сильнее. Его нужно нанести на 2 красные ленточки – на одну синим цветом (для правой руки), а на другую жёлтым (для левой руки), затем повязать на запястья и носить 14 дней перед посвящением или при подготовке к другим значимым переменам.

ж. Числовой ключ. Как правило, это таблица. Если она рассчитана лишь на помощь в расшифровке магического манускрипта, то она называется «шифр», а если имеет более широкое применение, то – «философский ключ».

Самый распространённый из философских это Ключ Тэрнера, он выглядит так:

Цифра	Сумма	Название	Смысл
1	1	Единица	Существо

2	1+1	Бинэр	Соединение
3	2+1	Тэрнер	Размножение
4	2+2	Кватэрнер	Закон
5	2+3	Квитэрнер	Знание
6	3+3	Двойной Тэрнер	Развитие
7	4+3	Сэптэрнер	ИСТИНА
8	4+4	Двойной Кватэрнер	Рок
9	4+5	Тройной Тэрнер	Познание

Нетрудно заметить, что представление каждого числа имеет определённый жизненный смысл. Для примера рассмотрим переход 2 в 3: было **два** существа, одно из которых олицетворяет женское начало, а другое – мужское, и в результате их **соединения** появляется 3-е существо и существ становится **три**, то есть произошло **размножение**. Но это с самой простой точки зрения, на самом деле тут гораздо больше смыслов, кои можно применить к любому делу.

Есть такие числовые ключи, для понимания коих требуются другие аналогичные ключи. Вот, например, Числовой Планетарный Ключ:

Планета	Код
Луна	6.212.666
Меркурий	9.81.369.3321.2321
Венера	8.64.260.280
Марс	7.49.157.1252
Юпитер	4.16.34.136
Сатурн	3.9.15.45

17. Крепость

а. Крепость. От Ключа отличается по следующим признакам:

- 1) Ключ проще Крепости, как в составлении, так и в использовании (как автомат в сравнении с танком);
- 2) Силы, с которыми можно работать через Ключ, обычно сводятся к разного рода воздействиям на кого-либо, на что-либо; Силы, с которыми можно работать через Крепость, более разнообразны и более могущественны;
- 3) знаки Крепости заключены в прямоугольную или круглую обрисовку, сплочая их для определённой цели; с этой точки зрения можно сказать, что Крепость это большая Печать;
- 4) знаки Крепости объединяют миры или правители обозначенных на ней сил, а знаки Ключа чаще всего объединяет только цель применения знаков;
- 5) в Ключ могут входить разные знаки, а в Крепость – какими-бы они ни были в отдельности, здесь они становятся только вызывательными;
- 6) Крепость сама по себе является знаком, позволяющим работать с определённым потоком любой из всех представленных на ней областей, знаки-же на ней являются словно кнопками на пульте управления – с помощью прикосновения ко знаку или заклинания, обращённого к нему, любая из обозначенных на Крепости сил может быть призвана из той области Крепости, на которой она обозначена;
- 7) Ключи только открывают, а Крепости могут и открыть и закрыть и призвать, отозвать, пробудить, убить и т.д.

Из схожестей следует особо отменить, что и знаки Ключа и знаки Крепости могут применяться каждый по-своему, вне Ключа и Крепости. Но в силу того, что они являются частью Ключа или Крепости, их можно применять ещё и по единому образцу работы с Крепостью или Ключом, не смотря на то, как каждый из знаков должен применяться отдельно. Главным образом это касается обрядов, т.е. если применять отдельно, то обряд использования каждого знака будет разный, а если применять в составе Крепости или Ключа, то для всех знаков обряд применения будет один и тот-же.

Обобщённо можно сказать, что Крепость – это сложная Печать, позволяющая на расстоянии управлять различными Силами. Сравнимо с пультом управления армией, т.е. Крепость всегда имеет связь с огромной Силой, использовать которую для мелких действий нельзя, только для крупных. Иначе можно сказать, что Крепость – это энергетический узор, который отображает состояние пространства и энергии в какое-то определённое время, когда в нём присутствуют те или иные Силы.

С этой точки зрения Крепости в чём-то подобны бубнам. Настоящий шаманский бубен – это не просто гудебное сручье. Бубен символизирует небосвод. Включая определённые части бубна, шаман задействует солнце, луну или звёзды над собой. А они в свою очередь определённым образом включают бубен. Он связан с небосводом места изготовления. Потому бубен, изготовленный в другой местности, где шаман не живёт или куда не ездит камлать, почти бесполезен. Звук бубна действует как свёрнутая программа или глиф для потоков мира. Именно определённым звуком и совершается включение. Клавиатура на бубне не нарисована и знаки не нанесены, но шаман помнит небо как картину, и видит эту картину на бубне. Нужно жить со своим бубном, чтобы чувствовать это. Некоторые шаманы наносят на бубны определённые рисунки, но это больше служит для вхождения в нужное состояние и не всегда является отображением «клавиатуры бубна». Важно чем, когда, в каком состоянии и в какую часть бубна ударить. Как для включения знаков Крепости, коих надлежит касаться, используя определённые мудры, так и колотушка должна быть особо подобрана к бубну.

В древности Крепости выкладывали камнями на земле, что занимало огромное пространство. В нынешнее время их выжигают на дощечках.

Общее число Крепостей, приведённых в различных писаниях по Чёрной Верви, превышает 70 000, но в данное время для широкой общественности открыты лишь 3:



Крепость Альяха



Крепость Ашшавата

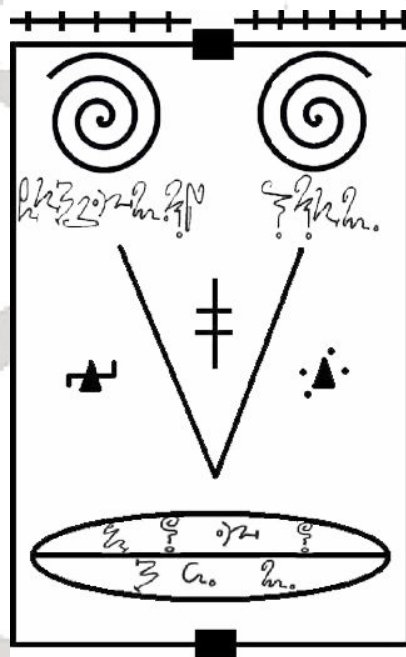


Крепость для вызывания
особенно могущественных существ

Применение данных Крепостей частично описано в гримуарах «Книга Дагона» и «Таинства Червя».

Если применение Крепости не указано, то надлежит дремать не только на знаки, в неё входящие, но первым делом – на Крепость в целом как на отдельное существо. Обычно сначала произносится заклинание Крепости в целом или главного знака Крепости, а потом уже определёнными касаниями и заклинаниями пробуждаются отдельные знаки.

б. Плита. Крепость это сложная печать, направленная на призыв многих сил, а Плита это Крепость, направленная на призыв одного существа. Внешне по сравнению с Крепостью, обычно в ней меньше теталов, а больше арканов (хотя сие не является правилом), и она вся оживляется одним заклинанием. Если Крепость подобна клавиатуре со множеством кнопок, каждую из которых следует нажимать определённым образом, то Плиту можно сравнить с такой клавиатурой, на коей все кнопки нажимаются одновременно.



Это Плита Прокуло. Надписи сделаны одной из наосских азбук: слева сверху «Сергулат», справа сверху «Хаел», снизу «Прокуло». Оживляется словом ТАНАх (ударение на «та»; «х» произносится еле слышно, придыхательно).

в. Ложная Крепость. Иначе сие именуют сигильной картой. Это Крепость, выражающая не духов отдалённых миров или сами эти миры, а одно из двух:

- 1) какие-либо образования мира яви;
- 2) искусственно созданные структуры.

Можно взять карту местности и почти все её обозначения превратить в сигилы или животные знаки, затем к очертанию местности прибавить подписи местных духов.

Можно взять отдельный объект, допустим: это будет здание, в котором ты работаешь. В здании находится много людей, они занимают разное служебное положение. Начертишь план здания, животными знаками пометишь должности рабочих, сделаешь личные подписи тех из них, на кого желаешь повлиять. Если в это здание ты поселил духа или гаргулю, то внесёшь его печать в чертёж.

Можно взять карту ЛМС. На неё следует нанести подпись Бога Сновидений той верви, которой ты следуешь, и он воззрит на тебя и упрочит твоё положение как сновидца. Вместо Бога Сновидений можно взять гаргулю, созданную для похожей цели. Если у тебя в ЛМС есть своя башня или иные постройки, то можно с помощью сигильной карты описать их структуру, внести туда подписи служебных гаргуль и прочее.

С помощью Ложной Крепости можно описать структуру эгрэгора, нанеся в нужном порядке печати его гаргуль.

Или, что более просто, создавая сигильную карту, можно прописать в неё нужную программу, цепляя её мыслеобраз за наносимые знаки.

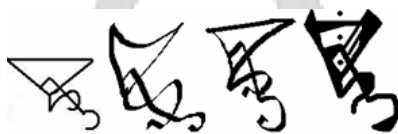
Во всех этих примерах Ложная Крепость работает так-же, как настоящая. Но в примере с картой ЛМС её можно использовать и иначе, а именно: просто составить её и всё, т.е. не заклинять и не прописывать на неё никаких программ, ибо она будет оказывать влияние сама по себе... Как известно, ЛМС нестабилен и подвержен изменениям (одно и то-же сновиденное место может каждый раз находиться в разных частях карты или может выглядеть каждый раз по-разному). В таком случае Ложная Крепость послужит для упрочения нестабильных мест на карте, ведь ты ихкрепишь сигилами.

ГЛАВА 3: КРАСИВОСТИ

1. Стилизация

Для получения знака вы и так её постоянно применяли, так что лишний раз описывать сие не буду. Особо отмечу лишь то, что на края гальдарстава или иного знака можно наносить узоры, закруглять или-же заострять края и т.п. Так-же отмечу, что готовый сигил следует рассмотреть не только в том положении, в котором он получился, но и вверх ногами и зеркально, чтобы решить какая версия лучше.

Не забывай и о почерке, коим исполняется сигил! Многие твои творения могли-бы выглядеть значительно красивее! В качестве примера – вот как может при разном написании выглядеть гальдарстав «Вытащи меня из тела»:



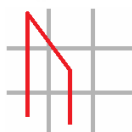
Помимо ручной стилизации, не забывай и о технических средствах – есть особые программы для обработки изображений, используя которые, можно разнообразить свои творения.



2. Обратные знаки

Когда создаёшь гальдарстав, можно его вертеть как угодно, и значение от этого не изменится, он всё равно будет выражать всё ту-же цель, ради которой он создаётся. Но если взять какие-либо канонические знаки, то в перевёрнутом значении их смысл и воздействие будут прямо противоположными – особенно это относится к Таро и скандинавским рунам: например, если Кано в своём обычном положении означает раскрытие, ясность и обретение, то в перевёрнутом будет наоборот – закрытие, омрачение, потеря.

Можно обратное значение получить не только с помощью переворачивания... Сначала нужный знак вписывается в квадрат, разлинованный для игры в крестики-нолики, т.е. на 9 секторов:



Для примера я вписал сюда руну Уруз. 4 сектора остались пустыми – чтобы получить знак с обратным значением, нужно всего лишь провести линию по этим секторам:



Когда получен обратный знак, его можно использовать отдельно, а можно связать с исходным знаком воедино.



Так будет выглядеть составной знак, если объединить обычное начертание руны Уруз с её перевёрнутым начертанием.

Так будет выглядеть составной знак, если объединить обычное начертание руны Уруз с её обратным знаком, полученным через 9-



секторный квадрат.

3. Раскрашивание

Является необходимым лишь для хекс-знаков, все остальные виды сигилов почти никогда не раскрашивают, даже мандала не обязательно должна быть цветной.

Как подбирать цвета? Для хекс-знаков соответствия цветам имеются отдельные, для мандал берутся соответствия по цветам чакр, для всех остальных видов сигил ты подбираешь цвета сам.



К примеру, на этой янтре таттву Дух я раскрасил чёрным, потому что это цвет ночи и всего непознанного, и потому, что её чаще всего раскрашивают именно так; а знак я раскрасил синим, т.к. это тоже цвет ночи и он соотносится с водой, ведогонцем и вишуддхой, которая связана со снами. Т.е. если раскрашивать, то со смыслом.

4. Задний вид

Приём заключается в рисовании сигилы на фоне чего-нибудь такого, что привлекает взгляд и усиляет сосредоточение на сигиле. Самое простое – чёрный фон и фон из нескольких линий (обычно выбирается 12 или 9, смотря какой символизм и для чего сигила):

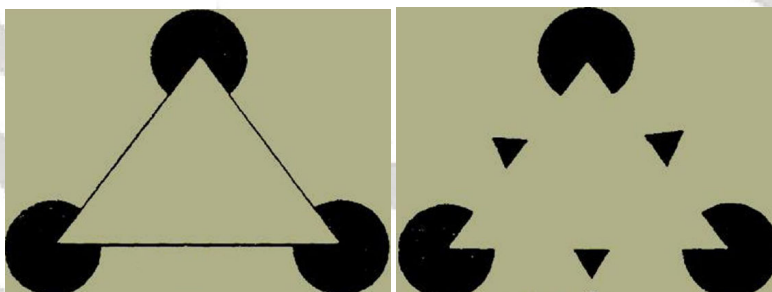


При использовании чёрного фона получается довольно вытягивающе, когда изображение местами вылезает на предел фона или-же предельно касается его краёв:



5. Вспышка

Нарисуешь белый треугольник. Потом нарисуешь 3 чёрных круга; вершина каждого угла должна находиться в середине каждого из кругов – как показано на 1-м рисунке. Затем удалишь белый треугольник – как показано на 2-м рисунке.

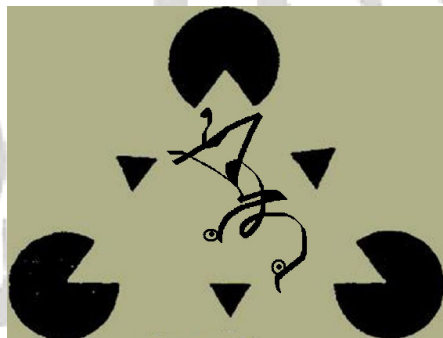


Получилось изображение, которого как-бы не существует, но воздействие от коего всё равно идёт.

Находясь перед глазами достаточно долго, такой рисунок создаёт воздействие вспышки предлагаемого изображения, и, таким образом, знак помещается немедленно в слои сознания, где и начинает работать.

Если нужным знаком и был треугольник, то оставь как есть. Если знаком было что-то иное, тогда можно на основе сего рисунка попытаться создать нечто с похожим воздействием, но приспособленное для вложения в сознание других знаков.

Однако, есть более простой способ – нарисовать сигил внутри невидимого треугольника. Тогда вспышка погрузит смотрящего внутрь невидимого пространства на картинке, где в его сознание впечатается сигил.



Или можно поместить сигил внутрь какого-либо гипнотического рисунка. Например:



ГЛАВА 4: МАТЕРИАЛ

Каббалисты пишут на четырёхугольном листе размером 10 на 10 см. Если этот сигил есть печать, то на другой стороне листа пишут имя духа – на иврите или латинице.

Некоторые даосы чертят сигилы мечём в воздухе, а другие рисуют кистью красными чернилами на желтой бумаге. Бумага может содержать оттиск священной печати. Часть листа может быть сожжена.

Использование цветной бумаги и чернил советуется при условии, что у тебя есть опыт работы с цветами и их значениями. Бессмысленно искать их в какой-нибудь книге – знание должно прийти из жизненного опыта.

Бумага может быть разного вида. Если круглая, то круг напоминает о закругленном очертании зерна, что соответствует плодородию; четырёхугольник – прочность материи; треугольник выражает силу. Всё это зависит от природы желания.

Если предполагается материальное влияние, то можно нанести сигил на глиняный пентакль, т.к. земля выражает материю, плоть, явь. Использование прочных материалов (камня, металла, кости) предполагает устойчивое действие. Кость хорошо использовать для разрешения тех вопросов, которые затрагивают самую сокровенную часть нашего бытия, в зависимости от соотношений, которые она вызывает. Если она используется для сигилы «возраста» или «сущности», вы справитесь, но если она нужна вам для «смерти и разрушения», стоит поработать над собой перед тем, как использовать этот материал.

Дерево отлично подходит для всего, что растёт. Маги, использующие руны, вырезали свои знаки на куске дерева, затем они слегка смазывали надпись пеплом или кровью, чтобы её было проще разглядеть. Если вы используете собственную кровь, это, безусловно, наводит на мысль об искренности и решительности.

Металлы используются в соответствии с их звёздными свойствами.

Если сигил предполагается только воображать, то можно воображать его не только сам по себе, но и на чём-нибудь соответственным твоему желанию. Например, если собираешься выйти из тела, то удерживай перед собой образ сигила на зерне, сундуке или пусть сигил будет ярко-красными линиями на диске Луны.

Можно использовать и временный носитель. Если твоё желание имеет значение для работы со снами, то ещё можно нарисовать сигилу на листе бумаги, сложить его в бумажный кораблик и пустить в реку, ручей или пруд. Вода разрушит материю, но сохранит мысль. Ты можешь нарисовать сигилу коричневой краской на своём теле и плясать, пока её не «смоет» потом, или сделать краску из ягод, которые едят птицы. Ты можешь начертить сигилу на земле палочкой и оставить её там до первого дождя, или, нарисовав её на бумаге, сжечь. Ты можешь даже съесть её. Чернила смоются, и ты проглотить их вместе с водой (используй нетоксичные), или можно нарисовать сигилу на пирогах или хлебе. Можно нанести её на свечу – свеча сгорит, а сила, заложенная в сигил, уйдёт по назначению.

ГЛАВА 5: ЗАРЯДКА

Такие виды сигил как алекхъя, мандала, аркан и т.п. не требуют зарядки, что в каждом случае указано особо. Способ зарядки талисманов дан в разделе «Оберег». Всё, что описывается ниже, относится главным образом только к гальдарствам.

Гальдрамюнды и т.п. уже наполнены, т.к. получены напрямую от сил. Все остальные виды сигил являются пустыми сосудами, которые можно наполнить чем угодно, и их надлежит наполнить самостоятельно. Желательно, чтобы сигил своим начертанием выражал смысл той энергии, которой он будет наполнен, однако, это не обязательно (например, рисунок чёртика можно запросто запитать энергией Христа).

I. Создание сигилы шаг за шагом

1. Определение намерения

Ты должен чётко определить своё магическое намерение – настолько точно, насколько это возможно, избегая чрезмерного усложнения. Туманные цели порождают туманные итоги, а чем яснее определена цель, тем выше вероятность того, что ты получишь желаемое.

Определяя намерение, никогда не используй отрицания («Я не буду...», «Я не хочу...» и т.п.), ибо подсознание не понимает таких утверждений и, соответственно, не будет их обрабатывать, дабы послать на воплощение. Подбирай слова исключительно в положительном ключе («Это случится», «Я хочу, чтобы...», «Это моя воля») и никак иначе.

Для большей чёткости, чтобы ум не придумывал ничего лишнего, лучше определить своё желание в двух-трёх словах, а то даже и в одном. Особо стоит учесть, что почти никогда не бывают нужны какие-либо водные слова: к примеру, вместо «Я желаю выйти из тела» можно взять просто «Выход из тела», т.к. то, что ты этого желаешь, это и так понятно, ведь если-бы ты не желал, ты не стал-бы создавать сигил.

2. Пути достижения

Реши как именно, за счёт чего твоё желание должно сбыться.

Допустим, если ты просто выразишь желание «Я разбогатею», то это может произойти как угодно. Например, у тебя умрёт кто-то из родственников и все его накопления достанутся тебе, т.е. Вселенная или те силы, к коим ты обратишь сигилу, сами выберут пути достижения того, о чём ты просишь. Если-же ты чётко обозначишь «Я разбогатею потому, что найду клад», то никаких непредвиденных обстоятельств, скорее всего, не будет.

Обговаривать срок достижения цели не стоит без особой на то надобности. Если-же он оговаривается, то, как правило, слова об этом не входят в начертание сигила, а держатся лишь в твоём намерении.

3. Связывание намерения

Как только ты определился с намерением, оно может быть отражено в некоем сигнале, на котором ты будешь сосредотачиваться с различной степенью внимательности, не вспоминая о первоначальном желании. Таковым сигналом может являться запись своего желания любой из магических азбук, составление мантры или сигилы из слов своего желания.

Кроме того, можно выразить своё желание в виде жеста или последовательности движений. Стоит задуматься: «Какое движение я должен сделать, чтобы через 2 дня найти клад?» и затем прислушаться к своему телу – как оно хочет двигаться? Или можно связать намерение с событием: «Что я должен сейчас сделать, чтобы через 2 дня найти клад?» и опять прислушаться к телу. Возможно, тело захочет топнуть или пойти помыться или ещё что-то – это и есть знаковое событие.

Чаще всего для связывания намерения разрабатывается обряд.

Связывание намерения как раз состоит в том, чтобы выбрать какой именно сигнал ты будешь использовать, и подготовить всё необходимое для его использования. Например: если ты выбрал создание сигила, надлежит приготовить бумагу и ручку, а если ты выбрал обряд, то в нужном месте расставь все необходимые для его проведения принадлежности.

4. Безразличная отстранённость

На этой ступени ты понимаешь, насколько твоё желание и потребность в его совершении соотносятся с тем, что ты выбрал как способ его осуществления. У тебя должно возникнуть состояние согласия и тогда следует совершить то, что было определено как связывание намерения.

При этом следует сохранять отстранённое состояние, будто-бы ты уже имеешь то, чего желаешь; действие должно происходить механически, без мыслей... Отстраниться помогает танец, возбуждение, утомление или транс.

Если выбрана надпись магической азбукой или сигила, следует писать её уверенно, с гордостью, и улыбаясь.

5. Пуск

В миг наивысшего пика отстранённости надлежит излучить сигилу туда, за счёт чего будет воплощаться заложенное в ней желание.

Наивысшим пиком отстранённости может быть:

1. разгоняющие способы –

- оргазм;
- резкий всплеск хорошего настроения;
- сильный страх;
- сильный гнев;
- боль (можно хлестнуть себя плёткой, уколоть, поцарапать, сильно укусить, или попросить напарника сделать это);
- усталость (вызванная работой, плясками, недосыпанием или ещё чем-либо);
- полное замешательство;
- сильное расстройство или разочарование;
- властный экстаз жреца при проведении обряда;

2. тормозящие способы –

- помрачение сознания при гипервентиляции;
- крайняя скука (например: ответ на вопрос по существу утомительного разговора, к которому ты прислушивался);
- чувство уверенности, возникшее при отсутствии мыслей;
- глубокий транс (когда тело не чувствуется или мир кажется незнакомым).

При выборе разгона или торможения, нужно не только отталкиваться от цели производимого действия, но и соблюдать простое правило: если ты работаешь вовне в пределах мира – ты разгоняешься, а если внутри в пределах мира – тормозишься. Допустим, если ты хочешь покарать врага, то тебе надо выходить за пределы этого мира и привлекать мощные силы извне, – для этого надо разгоняться; а если ты хочешь вылечить от какого-либо заболевания, то это работа внутри этого мира, и потому надлежит тормозиться.

Если сигила предназначена для воздействия на внешние силы, то, дабы излучить её, послав в недра вселенной, надобно её вообразить и удерживать в воображении её образ настолько долго, насколько получится и насколько представляется необходимым. Затем следует резко прекратить воображать сигилу, целиком и полностью отпустив её.

Если сигила предназначена для воздействия не столько на свои потребности, сколько на своё тело, тогда надлежит вообразить её во пламени и мысленно поместить в свой разум. Затем то, на чём сигила была изображена, сжигается, и ты будешь смотреть на горящую бумагу и глазами вбирать высвобождающуюся силу сигилы, наполняя ею её образ, помещённый в твой разум. Заглянув внутрь себя, открой в себе проход, позволяя сигиле погрузиться в тебя, затем закрой его. Мыслеобраз сигилы полностью заполнит сознание, естественным образом наложившись на человека.

Если предполагается носить сигилу на себе или где-то её разместить, тогда внутри себя уверенно и чётко скажи своё желание, вообрази рисунок сигилы и потом возьми в руки то, на чём она начертана, или дотронься до него во время произнесения желания. В тот миг, когда ты касаешься материального носителя сигилы, мыслеобраз твоего желания входит в него.

6. Забвение

Как только сигила запущена, следует забыть первоначальное намерение. Суть в том, что раз мыслеобраз уже создан, то теперь надо его отпустить и не удерживать более, дабы позволить ему действовать самостоятельно, работая на осуществление твоего желания.

После запуска сигилы ни в коем случае нельзя продолжать обдумывать своё желание. Если ты будешь его обдумывать, ты будешь тем самым его удерживать, не давая сбыться, и разрушать его образ новыми напластованиями. Как только сигила отправится в глубины вселенной, нужно обрести уверенность в том, что сигила начала свою работу, так что больше нет необходимости уделять ей внимание – ты свою работу сделал, дальше вселенная сама всё устроит, так что не думай об этом.

...В жизни бывает, что когда что-то случается, ты вдруг вспоминаешь: «А ведь я именно это загадывал месяц назад!» - ты уже давно не думал о своём желании, даже забыл, что вообще когда-то что-то подобное желал, а оно вдруг сбылось... Так и должно быть, ибо это естественно.

Забыть проще, если желание, вложенное в сигил, не сильно тебя беспокоит, потому начинать следует как раз с таких желаний. Если же желание тебя сильно беспокоит, следует нарочно не задерживаться на мыслях, кои возникают по его поводу после пуска сигилы, надлежит нарочно отстраняться или думать о чём-то другом, а потом ещё о чём-то другом, пока первоначальное желание совсем забудется. А лучше всего вызвать у себя смех и хохотать вдоволь, ибо смех лучше всего отстраняет.

В крайнем случае, притворись, что ты забыл, даже если сигила будет всплывать в памяти. Сделай вид, что не знаешь, для чего она предназначалась и кто её изготовил, смотри на неё так, словно видишь впервые и ничего о ней не знаешь.

II. Обряд

Часто можно заметить, что сама работа по подготовке обряда уже даёт тот эффект, который от обряда ожидается. Однако, его проведение в большинстве случаев необходимо для завершения магического процесса, для его «закрытия», и как дань уважения тем существам, к силе коих он обращён.

В разных вервах разработаны особые обряды для создания сигил. Рассмотрим скандинавский обряд на примере изготовления Драумстафура.

Шаг 1. Заранее подготовишь еловую (или сосновую) дощечку небольшого размера, нож или резец (подойдёт и перочинный нож и шило), карандаш, ручку или кисть, чернила или краски (чёрные и/или красные), две свечи, не очень длинную деревянную планку (или линейку), стол и стул. К этому можно прибавить любые другие вещи, которые считаешь необходимыми для создания знака.

Шаг 2. Подгадаешь время проведения обряда так, чтобы оно приходилось на восход, полдень, закат или полночь. Ночь – наилучшее время для воздействия мага на вселенную, а день наиболее подходит для целей защиты. Можно так-же учитывать расположение Луны.

Шаг 3. В назначенный день, место и время с заботой и сосредоточенным вниманием ясно и чётко поставишь цель для предназначения знака – добиться управляемых сновидений.

Шаг 4. Займёшь удобное положение за столом. По возможности, лицо должно быть обращено на север.

Шаг 5. Положишь перед собой еловую дощечку и по обе стороны от неё поставишь две новые зажжённые свечи, а в стороне сложишь всё остальное.

Шаг 6. Ощутишь, что плоскость дощечки (или лист бумаги, смотря что используется) олицетворяет всю вселенную. Рисуя знак, ты, по сути, будешь чертить заново тонкую карту вселенной, ты будешь творить!

Шаг 7. Расслабишься и сосредоточишься на предназначении и изображении знака:



Шаг 8. Помыслишь или чувствами осознаешь: «Этот знак летит сквозь всю вселенную. Он преобразует мир согласно моей воле» и при этом будешь вырезать поперёк древесных волокон (можно сначала с помощью деревянной планки и карандаша нанести предварительное начертание) знак плавно и быстро, уделяя полное внимание его красоте, точности и магическому предназначению. Вырезая, прочувствуешь каждую полосу знака; ощутишь, как в поле твоего внимания попадает вся вселенная, проступившая сквозь дощечку; ты сливаешься со знаком, а твоё сознание расширяется в пространствах вселенной, которые знак заключает в себе. Магическое предназначение и цель знака помогают тебе осознать то, в каком порядке следует его вырезать.

Шаг 9. Раскрасишь знак. Красные чернила используются для знаков, распространяющих свою силу во вне, а чёрные – для вбирания силы из вне, поэтому вырежешь и раскрасишь Драумстафур, сочетая те и другие.

Шаг 10. Когда знак раскрашен, сосредоточишь внимание на его середине и пошлешь заряд вдоль полос дощечки, чувствуя, как знак вызывает себя в мире.

Шаг 11. Подождёшь, пока знак будет запечатлён в твоём сознании, а потом вслух провозгласишь:

*Согласно природе этого знака,
да сбудется моя воля!
В самом скорейшем времени
без вреда для меня
я стану сновидцем!
Эта моя способность останется со мной навсегда!
И будет развиваться!
Во имя всех богов и богинь,
живущих и когда-либо живших в Вальхалле, -
Одина, Тюра, Тора, Фригг и Фрэйи!
Сбылось так!*

Не обязательно провозглашать намерение именно так, можно сочинить своё заклинание или молитву, или воспользоваться другой готовой.

Шаг 12. После произнесения заклинания, поместишь знак в подходящее место, где он смог-бы претворить в жизнь твою волю. Скорее всего, следует положить его под подушку или зашить в неё, а ещё лучше – всегда носить на себе или одевать только перед сном.

Если нет изготовленного этого знака, тогда при засыпании воображай его, стараясь по мере засыпания протиснуться сквозь его середину.

Если знак не будет действовать, то похорони или сожги его с уважением и почестями, ибо он – твоё дитя, ты оживил его, он не виноват. Можно так-же отдать его реке, но лучше попробуй сам догадаться как именно он желает быть избавлен от жизни. Перед захоронением не забудь вытянуть из него свою силу (можно сжать его в кулак и тянуть серединой ладони или положить на лоб или в то место, в которое хочется, и тянуть этим местом, приговаривая: «Сила моя ко мне возвращается!»).

Ещё лучше, если этот знак изготовит и осветит для тебя волхв во время праздника в честь одного из богов, упомянутых в заклинании.

III. Зарядка чужой сигилы

Чужой считается сигила, созданная не тобой, а вовсе не та, которую ты делаешь не для себя. Этих сигил полно в книгах. Твоей такая сигила станет только тогда, когда ты её освятишь или зарядишь.

Если в той системе, к коей данная сигила относится, для сего не предписан определённый способ или обряд, то делается это так:

- чтобы освятить сигилу, надлежит над ней прочесть какое-либо очищающее заклинание;
- чтобы зарядить сигилу, надлежит пристально её созерцать и при этом ощущать как твоя сила или внешняя сила, на которую ты настроился, входит внутрь сигилы.

Другой способ называется «оживление», он несёт в себе одновременно и освящение и зарядку, может так-же применяться и для талисманов. Для сего поставь, повесь или вообрази сигил прямо напротив себя. Мысленно войди в него. Входи до тех пор, пока не придёт ощущение, что ты дошёл до сердца сигилы. Теперь ощути, что ты пробуждаешь его сердце ото сна, зажигая в нём огонь. Ты словно нажимаешь на некую кнопку, которая включает в этом сгигиле горение Огня Жизни. Как только горение начнётся, немедленно выйди из сгигилы, открой глаза и займись чем-нибудь, чтобы отвлечься.

Если заряжается сгигила, которой будешь пользоваться не ты, а кто-то другой, или если ты составлял её от чужого имени, очень важно потом её сжечь, ибо сжигание растворяет связь междумыслеобразом и его создателем. В противном случае, ты-бы через сгигилу открыл дверь между двумя разумами, что крайне нежелательно, т.к. может помешать исполнению желания.

IV. Быстрая работа

Применяется в том случае, если сгигил нужен срочно и нет времени проходить все ступени его создания. Магами высокого уровня применяется на постоянной основе независимо от указанных причин.

Войдёшь в транс и откроешь водоворот хаоса и неограниченной власти или-же откроешь пространство космоса. Прислушиваясь к нему, создашь образ сгигилы и введёшь его в середину водоворота или вглубь космоса, чтобы сила заполнила сгигил огнём. Далее по надобности – применишь сгигил в себя, поместишь в какую-либо вещь или пошлёшь во вселенную на воплощение.

Рисовать сгигил в данном случае не обязательно, достаточно лишь воображения.

ГЛАВА 6: ПРИМЕНЕНИЕ

Применение касается тех сгигил, которые не были сожжены, выброшены или размещены на каких-либо носителях. Это тетапы, подписи духов, печати, гальдрамюнды, алекхьи и т.п. Сюда-же можно отнести и мандалы, но их применение расписано особо в разделе об их создании.

Исполняя данные техники, необходимо понимать, что энэргия со знака в полной мере не подует на того человека, который не имеет к этому знаку отношения. Потому любой работе со знаками должна предшествовать хорошая настройка.

Подготовка

а. Для одного человека. Расположишь сгигил напротив себя и сосредоточишь всю свою сущность на нём, прочувствуешь его. Сохраняй разум пустым и направленным на сгигил, позволь сознанию слиться с очертанием образа, почувствовать его.

Теперь может произойти что угодно. Тебе может показаться, что очертание движется, бумага темнеет или излучает свет, образ «расфокусируется», двоится в глазах и т.д. Спокойно сосредоточься на сгигиле и не отвлекайся, продолжай созерцание.

б. Для нескольких людей. Несколько магов одновременно совершают условленный жест, читают настроечный текст или совершают иное действие, которые для них по предварительной договоренности означает полный сброс картины мира, отрешение ото всего и временную полную очистку сознания для наполнения оной новыми знаниями и впечатлениями.

После этого они начинают познавать мир заново, создавая картину мира на уровне первобытного человека, который родился, скажем, в пустыне и вдруг попал в Сибирь летом. Но у них есть определённая цель познания – что-то, что они должны понять в итоге. Всё их новое

мировоззрение вращается вокруг одной единственной идеи, познания средств её достижения и реакции мира. Сознание магов уходит из пространственного режима в плоский (треугольник идея-мир-маг, стороны которого – средства).

Такая игра часто рождает происшествия вроде грозы, наводнения... смотря, кто участвует.

Мерность сигилы

Хотя сигилы представляются двухмерными (ведь они рисуются на пергаменте или бумаге), на самом деле они выражают многомерные сущности или устройства. Попробуешь воспринимать трехмерный вид сигил – с точками и линиями, находящимися впереди и позади плоскости рисунка...

Это касается уже готовых знаков, а если ты сам создавал, ты и так должен это понимать.

Насыщение

а. Вообразишь вокруг себя прану, исходящую от сигилы, как сверкающие синие танцующие точки. Вдыхать будешь на счёт «4», воображая, словно вдыхаешь эту трепещущую прану в тело. Задержишь дыхание на счёт «4». Расслабляйся, пока расширяется сознание. Затем выдохнешь на счёт «8», словно всякое накопленное напряжение растворяется и перетекает из тела в землю.

Продолжай вдыхать и выдыхать. Глаза открыты и обозревают пространство перед тобой, но без намеренного сосредоточения взгляда.

С каждым дыханием углубишься в дремоподобное состояние. С каждым выдохом сознание всё более успокаивается, становится ясным и чистым. С каждым вдохом представляешь, что прана вдыхается в солнечное сплетение; с каждым выдохом представляешь, что прана распределена в каждый уд, мышцу, нерв, клетку и атом твоего тела.

Вдыхаешь и выдыхаешь прану, распределяя её по телу, до тех пор, пока не почувствуешь себя воодушевлённым, усиленным и расслабленным, когда каждый нерв натянут, напряжён и бодр, а тело заряжено жизненной силой.

б. Вдохнёшь прану как раньше, и выдохнешь, но, представляя, что дышишь не через нос или рот, а «вдыхая» или «выдыхая» каждый раз через кости ног, продолжая подобные «вдохи и выдохи» вплоть до явственного ощущения оных не только в воображении.

Теперь вдыхай прану и выдыхай, словно дышишь через кости рук.

Вдыхай и выдыхай, словно дышишь через верхушку черепа, продолжая, пока твоё сознание не откроется Вселенной.

Вдыхай прану и выдыхай, словно дышишь через поры кожи, пока не почувствуешь совершенную бодрость, откройся ощущениям.

Веди прану от головы до кончиков пальцев ног с каждым дыханием. Вдыхай и чувствуй прану, просыпающуюся в теле,двигающуюся от основания позвоночника к вершине черепа. Выдыхая, почувствуй, что прана возвращается из головы в основание позвоночника. Продолжай, перемещая поток силы вверх и вниз по позвоночнику до тех пор, пока тело не окажется наполнено силой.

в. Представишь себя в чёрном шаре, полностью сольёшься с ним, словно ты – это чёрный шар. На вдохе представишь, как спереди к тебе приходит сигил ярко белого цвета, размером чуть немного меньше чёрного шара. Сигил проходит сквозь шар и программирует его той информацией, которая заложена в этот сигил – это надо ощутить. На выдохе сигил уходит обратно.

Повторяй это до тех пор, пока почувствуешь, что сигил тебя зарядил.

г. Углем, маслом, краской (обычно используется жёлтая, под цвет воли), маркером или ручкой нанесёшь сигил на себя и ощутишь себя как того, кто обладает всем тем, что выражает данный сигил. Наносить лучше в область той чакры, с которой соотносится сила данной сигилы; если же сие невозможно однозначно определить, то советуется наносить на грудь.

д. Основную отвесную линию сигилы введёшь в сушумну, остальные линии попадут на разные точки тела. Будешь вести свои потоки по сушумне и сливать с ними сигилу, пока она рассеется в них. Затем распределишь эту смешанную энергию по телу.

е. Вообразишь сигилу в пространстве своего кокона, ведогонца, одной из чакр и т.п. Затем полностью сольёшься с сигилом. Все чувства и всю энергию, которые знак вызвал в твоём теле, всё это вливаешь в нужную в чакру. Оттуда энергия переходит в сушумну, полностью её заполняя.

ё. Сосредоточившись на чакре, которую хочешь напитать, пронаблюдаешь как из неё выходят лучики соответствующего ей цвета и касаются сигилы. Далее по лучикам идёт сила и качества сигилы либо сами лучики всасывают эту силу, и затем эта энергия попадает в сушумну.

ж. Сосредоточившись на позвоночнике, вообразишь сушумну синей снаружи и красной внутри. Созерцая её такой, ощутишь, как твоё сознание входит внутрь сушумны и оказывается в ней на уровне муладхары, затем постепенно поднимается, доходя до головы, и затем заполняет собой сушумну полностью.

Потом вообразишь и ощутишь, что твоя сушумна находится внутри гальдрамюнда (обычный сигил не подойдёт, т.к. он не заряжен), и своим сознанием, находящимся в сушумне, будешь втягивать в сушумну свободно струящуюся энергию гальдрамюнда.

Когда это будет получаться, добавишь ко всему воображение красной капли в муладхаре и белой капли в аджне – это нужно для того, чтобы прана твоего тела не рассеивалась. И затем наблюдай, как твоё сознание сливается с этими каплями и с энергией гальдрамюнда.

Вхождение

а. Смотришь на рисунок и силой мыслиходишь в него. Для вспоможения можно его мысленно продавливать или ввинчиваться в его невидимый круговорот.

б. Во тьме зажжёшь свечу и благовония. Сигил начертишь на полу, столе или иной поверхности. Смотри на неё иходи внутрь. Далее запомни ощущения (можно записать) и отходи от этого состояния.

в. Создашь шар с сигилой внутри. Если это печать, то произнесёшь имя духа несколько раз и пойдёт сила, наполняя шар до предела.

Далее лучше лечь. Полностью расслабишься до того, когда тело уже почти не чувствуется.

Растворишь кожу, ногти, волосы – они исчезают, растворяясь в пространстве. Далее уберёшь мышцы, внутренние удесы, кости. Остался лишь мозг, где сейчас и сосредоточено твоё сознание. Уберёшь его, и сам теряешься...

Нет прошлого, нет настоящего, нет будущего. Ты не знаешь сколько сейчас времени, не знаешь когда это началось, когда кончиться...

Нет вообще ничего, понятие времени совершенно теряется, ты не чувствуешь себя здесь и сейчас, ты вообще не чувствуешь времени, его не существует.

Сие следует выполнить очень хорошо. В каждое состояние вращать примерно по 5 хвиль.

Затем в этом состоянии влетишь в шар, колебля пространство произнесением имени духа. Далее тебя выкидывает к нему. Сливаешься с ним воедино, наслаждаешься ощущениями, затем приходишь в себя.

Вынос силы

Смотришь на сигил, затем сливаешься с ним как с плоскостью пространства и цедишь из сигила сюда в этот мир, напityвая какую-либо вещь или посылая сигил на человека (можно по снимку или воображаемому образу). В боевом использовании можно человека туда закинуть, а самому уйти. Лучше всего для этого использовать гальдрамюнды, печати духов и мандалы.

Общение

Мысленно построишь перед собой сферу тёмно-сине-фиолетового цвета. Некоторое время посозерцав её, нарисуешь на ней, словно кистью по холсту, знак нужного существа. И направишь свою энэргию прямо в этот знак, словно-бы толкая дверь.

Ты почувствуешь силу. Ты сможешь различать, где твоя сила, а где сила вызванного существа.

Поприветствуешь этого духа и извинишься за то, что потревожил. Назовёшь своё имя и цель визита. Дослушав его ответ, поблаговаришь, и можешь постепенно выходить из транса.

Исполнение

Сигилы могут «исполняться» или «наноситься».

Если они наносятся, то на какую-либо поверхность – на лист бумаги, на оберег, на какую-нибудь вещь или живое существо.

Если-же они исполняются, то есть два вида сего действия:

1. сигил вычерчивается на земле, и в ходе обряда маг проходит от его начала до его конца, читая соответствующие заклинания и производя необходимые действия (т.е. очертание сигила является маршрутом движения);
2. с помощью ножа, жезла, руки или пальца сигил рисуется в воздухе, сопровождая сие чтением заклинания, мантры или имён власти, после чего маг проходит сквозь начертанный знак; или проще – маг воображает перед собой огромный тонкий белый лист с начерченным на нём сигилом, и проходит сквозь него.

Главной тонкостью исполнения сигила является то, что в миг прохождения сквозь него, у тебя должно произойти мгновенное «перепознание мира». Ты должен мгновенно и полностью принять в себя ту настройку, которую несёт в себе сигил. Ты должен ощутить себя совершенно другим человеком – настолько другим, что теперь разница между твоей картиной мира и картиной мира остальных людей лежит чрезвычайно глубоко, начинаясь ещё в самой древней памяти самых первых предков.

Если в обряде используется несколько сигилов, то и переключений мировосприятия тоже будет несколько. Желательно, чтобы последним проходимым сигилом был тот-же, что был пройден первым – это обеспечит «мягкую посадку» обратно в родную картинку мира, хотя это не всегда возможно и не всегда нужно.

В случае с прохождением сигила по земле переключение происходит более плавно.

Чтобы переключение происходило более удачно, надлежит примерять способы разгона или торможения психики, рассмотренные в разделе «Пуск». Обычно перед исполнением психику разгоняют, а после прохождения тормозят.

Почти таким-же образом работают с блуднями (лабиринтами), но там нужно соблюсти ещё 3 условия:

- 1) точно знать соотношения времени восхода Солнца и Луны;
- 2) точно знать правосторонний блудень или левосторонний, потому что в этих блуднях вход там-же, где и выход, и только в середине проход в иное измерение;
- 3) знать заговор, открывающий блудень, или хотя-бы похожий, который сможет его открыть.

Блудень это проход в другой мир (например, Соловецкий блудень ведёт в Луггар). Если пройти по блуденю не в ту сторону или прочитать заговор не должным образом, то ты можешь попасть в такие миры, где ты резко перестанешь существовать. Если-же что-то не сойдётся в их расчётах положения Солнца и Луны, ты потеряешь большие потери силы.

Сигильные жесты

Самый простой сигильный жест – это когда руками совершаются движения, повторяющие очертание сигила. Более сложный – когда на руке держат определённую мудру и вычерчивают сигил ею.

Мудры в каждой традиции свои, но, помимо того, можно подбирать их, исходя из энэргетики вычерчиваемого знака. Для примера вот две мудры, используемые в Культе Альяха:



Слева «жест начертания», им чертят в воздухе любые знаки. Справа «указующий жест», им посылают энергию в печать для открытия канала через неё.

Посвящение

а. Всосёшь макушкой сигил нужного существа, по позвоночнику доведёшь до анахаты и растворишь его там, наблюдая затем как его энергия растекается по телу, напитывает кости, проникает в кровь... Подходят для сего только гальдрамюнды. Потом может болеть голова, на коже может выступить сыпь, или ещё что-то может случиться, - но это проходит, а обретенная связь остаётся.

Точно так-же можно принимать в себя не только знаки, но и мантра-шапки и много чего ещё. Например, если лень читать книгу, то помести её в себя, и все знания, заложенные в ней, постепенно всплывут в твоей памяти или приснятся. Точно так-же можно принять в себя даже упражнения (например, пассы из тэнсёгрити) и затем, как только вспомнишь о них, сразу-же будешь ощущать такой эффект, будто только что позанимался.

Не советую проделывать сие чаще 1-го раза в седмицу, а то и в месяц, дабы успеть как следует привыкнуть к новому потоку и не подвергать здоровье излишнему риску.

б. Представишь гальдрамюнд висющим у тебя над головой. Расслабишь мышцы на макушке и направишь из неё немного тонкого ветра в гальдрамюнд, стараясь коснуться его, зацепить. От гальдрамюнда приходит отклик в виде его энергии, и ты постоянно тянешь её в себя, словно она по ниточке стекает на макушку, а оттуда в позвоночник.

Затем точно так-же цепляешь гальдрамюнд анахатой, потом муладхарой и, наконец, патала-чакрой.

Чувствуя себя достаточно закреплённым на уровне паталы, ощущая Землю, резко дёрнешь гальдрамюнд на себя, словно проглатывая его позвоночником и затем быстро переваривая.

в. Если стоишь, то поместишь гальдрамюнд над своей головой, а если лежишь, то позади себя за головой. Ощутишь энергию, излучаемую гальдрамюндом, и направишь её луч себе в макушку, медленно проводя его оттуда по позвоночнику. Ты ощутишь наполнение силой, и ты будешь его ощущать каждый раз, как только вспомнишь об этом луче.

Вместо гальдрамюнда можно смотреть на любую из звёзд на небе или на её снимок. Очень полезно этим способом запитаться от Солнца и от Полярной Звезды, т.к. длительное воспроизведение их потоков (особенно перед сном и при засыпании) способствует отделению от тела.

Чтобы подобным-же способом запитаться от Земли, нужно ощутить золотистый луч, идущий от её ядра вверх, и направить его себе в копчик, постепенно поднимая по позвоночнику до головы. Если через этот луч втягивать силу Земли, сие позволит находиться в осознанном сне дольше, чем обычно.

г. Ощутишь энергию, излучаемую всеми твоими телами, потом ощутишь энергию, излучаемую гальдрамюндом, и затем сосредоточишься на том, чтобы постепенно сливать эти энергии воедино, помещая себя внутрь знака, а знак внутрь себя. Смысл в том, чтобы оставить часть своей силы в знаке, а часть его силы в себе, - обе части всегда будут тянуться каждая к своему источнику, что и будет создавать необходимую связь.

ГЛАВА 7: О ЗАПИСЯХ

Имеет смысл вести записи всех работ с сгиллами. Но делать это надо таким образом, чтобы не допускать сознательного обдумывания желаемых сгилл. Следует указать дату начала работ, записать своё намерение и затем рисовать сгилл и стилизовать его. Потом надо оставить немного места для того, чтобы позднее указать свершилось-ли то, ради чего был создан данный сгилл, или нет, и если нет, то в чём могла состоять ошибка.

Для сего следует иметь отдельную тетрадь, которую ты будешь открывать только для создания сгилла и для отметок об успешности его применения и ни для чего больше, т.е. нежелательно даже просматривать предыдущие работы. Кроме того, открывать сию тетрадь для создания нового сгилла лучше всего не ранее, чем через месяц после создания предыдущего.

Внешний вид тетради может быть такого-же рода как оформление коробки, что указано в главе «Хранение».

ГЛАВА 8: ХРАНЕНИЕ

Скатаешь лист в трубочку и поместишь в бутылку или иной сосуд. Можно положить туда-же какой-нибудь усилитель магической силы – например, определённый камень (если сгилл связан со снами, то лунный камень, и т.п.). Закроешь сосуд крышкой. Этот-же сгилл нанесёшь чёрной краской (лучше эмалью – это самая стойкая краска) на внешнюю поверхность сосуда, во всю высоту. Если необходимо дополнительно защитить сгилл от повреждения, снаружи покроешь бутылку прозрачным лаком. Благодаря сему, сгилл не сотрётся и не покоробится.

Можно иметь коробку или шкатулку для сгиллов, которая изрисована гальдарставами, выражающими такие желания как: «Всё, что здесь лежит – священо», или-же подписями духов, кои закланы тобой для охраны сией коробки. Иногда коробку используют для хранения незаряженных сгиллов – их туда бросают, чтобы забыть о них, а в подходящее время достают оттуда наобум любой сгилл и заряжают его.

Но так хранят только змеевики, теталы и иные виды сгиллов, предназначенные для многократного использования. Обычные гальдарставы после использования сжигаются, либо выбрасываются.

Если твоё желание состоит в том, что должно постоянно обновляться (обычно это нематериальные вещи, такие как уверенность в себе и процветание), тогда сгилл вешают на видное место, где ты будешь видеть его каждый день, или носят на себе. В очень короткое время твоё сознание перестанет замечать чары, но твоё бессознательное желание и магическое сообщение будут непрерывно укрепляться.

Если-же ты желаешь чего-то, что придёт в твою жизнь только один раз, или, по крайней мере, один раз в это время (например: новый компьютер или достойная работа), тогда надо любым способом запуска ввести сгилл в Бессознательное, а затем придётся этот сгилл уничтожить и забыть о нём.

ЧАСТЬ III. ДУХ

Несчастье тому, кто будет изображать живое существо! В день последнего суда лица, которые художник представил, сойдут с картин и придут к нему с требованием дать душу. Тогда этот человек, не способный дать своим созданиям душу, будет сожжён в вечном пламени.

хадисы

Теопейя

Наука теопейя (греч.) учит искусству, как наделить временной жизнью и разумом различные символы богов, в том числе – наделить статуи и другие неодушевлённые предметы жизнью, речью и движением.

У славян теопейя называется «боготворение». Отсюда всем известные выражения вроде: «Он её боготворит!» = «Он из неё бога творит». Небесные Боги умеют творить живых существ и ревниво относятся к этому умению – им весьма не нравится, когда кто-то из их творений сам начинает творить. Отсюда библейская заповедь: «Не сотвори себе кумира» и отсюда-же суровое наказание Прометэя.

Главное божество теопейи – Прометэй (у славян – Перун). Боги могут творить людей, а Прометэй научил людей творить богов – в этом смысл мифа о похищении Прометэем Божественного Огня. Божественный Огонь есть Огонь Творения. Так-же его называют Дыханием Жизни, ибо живые существа дышат и выделяют эту тонкую субстанцию в воздух, вливая её в волны вселенского Эфира. Под влиянием Воли и Духа флюид Дыхания Жизни становится мыслеобразом способным исполнять поставленную цель.

Предоставленный самому себе этот флюид будет слепо следовать законам природы и, в соответствии с условиями, создаст здоровье, избыток жизнеспособности, или-же причинит смерть и разложение. Но, будучи руководим волею мага, он становится послушным; его токи восстанавливают равновесие в органических телах, восстанавливают израсходованное и производят физические и психологические чудеса.

Будучи введён в материю неодушевлённого предмета, флюид создаёт видимость жизни, следовательно, движение. Но пока что это лишь мыслеобраз, управляемый магом. Если-же маг желает наделить мыслеобраз разумом, он должен пойти в этот предмет своим астральным телом (теософы называют сие «послать собственное сцин-лека») или заставить войти туда одного из элементаров или душ умерших. Однако, души умерших людей, кроме тех, что были при жизни порочны, не будут вливать свою сущность в предметы. Души достойных людей обычно не привязаны к земле и потому могут лишь посылать своё воздействие через промежуточные сферы, подобно лучу божественного света, когда требуется чудо для доброй цели.

Обычное магическое дело это когда гаргуля живёт в онгоне. Чудо-же это когда мраморная или металлическая статуя или деревянный кумир начинают двигаться физически. У индусов это считается особой сиддой – пратимаджалпанам – заставить играть и говорить даже статую. Египетские жрецы часто использовали сие, сами входя в кумиров, дабы говорить с народом от лица богов. После утери сией возможности стали вместо кумиров делать огромные статуи, чтобы жрец мог открывать их, входить туда физически и вещать, стараясь изменить голос.

Примечательно, что слово «идол» произошло от «эйдолон», а эйдолоном греки именовали астральное тело. Отсюда-же и современное слово «эталон» - «образ для подражания».

Чтобы оживить предмет вселением в него гаргули или сразу созданием гаргули внутри предмета, маг щёлкал по предмету, чтобы услышать какой-то звук, и затем, ощущая своё дыхание, настраивал свои вибрации в соответствии с этим звуком, а потом в этом состоянии начинал петь букву К как гласную переходящую в А, при этом творя то, что нужно. Если-же маг хотел поселить в предмет божественное существо, то вместо КА пел БА, т.е. букву Б как гласную переходящую в А.

Поток теопейи довольно легко поймать при чтении следующего отрывка из герметического трактата «Асклепий»:

Гермес: Подобно тому, как Отец, Господь Вселенной, создаёт богов небесных, точно таким-же способом человек, эта смертная, земная, живая тварь, та, которая не подобна Богу, так-же сам творит богов, кои содержатся в храмах вблизи человека. Он не только усиливает их, но он ещё и усилен сам посредством их. Он не только Бог, но ещё и создаёт богов. Ты удивлён, Асклепий? Или ты сам ещё один неверующий подобно многим?

Асклепий: Трисмегист, я согласен с теми словами, которые сказаны мне. И я верю в то, что ты говоришь. Но я так-же и удивлён был рассуждением об этом. И я решил, вникая в твои слова, что человек, получивший такую благодать, очень счастлив, ведь наслаждался он этой Великой Силой.

Гермес: И то, что величественнее всего этого, Асклепий, достойно восхищения. Теперь нам ясно насчёт Расы Богов, и мы исповедуем её вместе со всякой иной, ибо Раса Богов создана из наиболее чистой части Природы, без примесей иных веществ. От их тел видны только головы – звёзды. Но то, что творят люди – это полное подобие богов. Раса Богов – из самой дальней части вещества, а объект, сотворённый людьми, суть из внешней части бытия людей. Те, которых сотворили люди, суть не только головы, но они так-же и все прочие части тела, согласно подобию человека. Подобно тому, как Бог возжелал, чтобы Внутренний Человек был сотворён по образу Его, точно так-же и человек на земле создаёт богов по подобию своему.

Асклепий: Ты говоришь об изваяниях, о Триждывеличайший?

Гермес: Асклепий, ты сам говоришь об идолах. Ты видишь, что ты сам, Асклепий, снова не веруешь в данное рассуждение? Ты говоришь о тех, у кого есть душа и протяжённость, что они – идолы: те, кто приводит к великим событиям, проявляя разнообразную силу. Те, кто заранее знают будущее и предсказывают его посредством жребия, прорицания, снов и прочими способами; те, кто поражают людей болезнями и исцеляют эти-же самые болезни; те, кто приносят нам печаль или радость, в зависимости от того, чего мы заслуживаем... Разве являются они всего лишь статуями? Это именно боги, но сотворённые людьми, а не Всевышним, а статуя есть всего лишь их материальное тело.

Зарядка сигил – наиболее простое из всего, что изучается в теопейе. Далее по сложности идёт создание и программирование мыслеобраза, создание гаргули, голема, гомункула и прочих существ. Особняком стоит обычное вселение духа в предмет, без создания новой личности на его основе, - сие рассматриваться здесь не будет, т.к. описано в 11-й главе моей книги «Вход в Магию».

ГЛАВА 1: ПРОСТЫЕ СУЩЕСТВА

1. Мыслеобраз

Мыслеобраз может создать любой человек, но беда в том, что люди не осознают этого.

Например: человек всё время прокручивает в своём воображении сцены того, как ему не везёт, самое любимое изречение этого человека: «Я – неудачник». В итоге он создаёт мыслеобраз, который работает именно по тому сценарию, который он всё время прокручивал в своём воображении, и, естественно, этому человеку начинает не везти. Он начинает думать, что его испортили, идёт к гадалкам и знахарям, но те, как правило, помочь не могут, ибо мыслеобраз это не порча, обнаружить его крайне сложно.

Созданный мыслеобраз может жить своей собственной жизнью, создавать определённые ситуации в жизни живых существ, чтобы иметь себе подпитку.

Инкубы и суккубы, демоны похоти и блуда средних веков, ни что иное как мыслеобразы. Чаще всего инкубы и суккубы искушали монахинь и святых отцов церкви, а всё потому, что те жили в воздержании, умерщвляли плоть и в тоже самое время в своём воображении предавались плотским утехам, - мысленные образы, подпитываемые сексуальной энергией, которую эти праведники выделяли во время занятий самоудовлетворением, начинали жить своей жизнью и, в конце концов, превратились в гаргуль.

Злоба – не невинное занятие. Каждый раз, когда ты сердишься, ты привлекаешь к себе со всех сторон токи зла из Эфира, которые присасываются к тебе, как пиявки, уродливые красные и чёрные пиявки с самыми безобразными головками и рыльцами, какие только возможно вообразить. И все они – порождение твоих страстей, твоей зависти, раздражения и злобы. После того как тебе будет казаться, что ты уже успокоился и овладел собой, буря в атмосфере вблизи тебя всё ещё будет продолжаться по крайней мере двое суток.

Эти невидимые пиявки сосут и питаются тобой так-же, как обычные пиявки, сосущие кровь человека. Всякое чистое существо очень чувствительно к смраду этих маленьких животных. И оно бежит от тех, кто окружён их кольцом, кто лишён самообладания. Чистое существо, встречаясь с человеком, привыкшим жить в распушенных нервах, в раздражительных выкриках и постоянной вспыльчивости, страдает не меньше, чем встречая прокажённого. Злой-же человек, обладающий одним упорством воли, мчится навстречу такому существу, с восторгом видя в нём орудие для своих целей.

Мыслеобраз, созданный неосознанно, начинает со временем убивать своего создателя, пожирать его энергию, человек буквально чахнет на глазах, его преследуют видения и навязчивые мысли. Мыслеобраз, созданный осознанно, после выполнения порученной задачи просто исчезает, т.к. создатель заложил в него механизм самоуничтожения.

Отсылкой мыслеобразов занимаются при работе с сигилами, но есть и способы, в которых сигилы не нужны. Приведу здесь 6 таких упражнений, целью коих для примера взято желание осознать миг засыпания.

а. Когда ты на ком-то или на чём-то очень долго сосредоточен, то в его сторону выделяется энергия мысли. Будешь складировать эту энергию, а потом, когда поднакопится, подумаешь про какое-либо своё желание и выбросишь накопленную мысленную энергию – одновременно всю и в одно русло (к желанию).

Желание исполнится. Только не надо мечтать, ибо мечтами мысленная энергия тратится.

б. Расслабишься, закроешь глаза.

Определишь своё желание – через миг засыпания пройти в мир сновидений.

Создашь зрительный образ, выражающий это желание. Допустим, это будет образ лежащего на кровати тела, от коего отделяется призрачное очертание. После создание образа, для его утверждения можно сказать себе: «Через миг засыпания я вхожу в мир сновидений» или: «Я навсегда достиг непрерывного осознания».

Представишь перед собой пространство синеалого цвета, где находится голубой круг, а в нём чёрная стрелка, направленная остриём вверх.

Ещё раз представишь зрительный образ, выражающий твоё желание.

Продолжая повторять своё желание, повернёшь чёрную стрелку по кругу часовой стрелки 8 раз и затем остановишь.

Ещё раз утвердишь зрительный образ своего желания.

Откроешь глаза.

Не далее, чем через седмицу ты должен ожидать исполнения задуманного.

в. Начнёшь так-же как в предыдущем упражнении – закроешь глаза, поставишь цель и создашь образ.

Представишь полностью чёрный равносторонний четырёхугольник, в середине коего находится крупная синеалая точка.

Точка расширяется и превращается в синеалый диск, заполняющий весь четырёхугольник.

В середину дискаставишь образ своего желания, от чего диск начнёт вращаться по часовой стрелке.

Диск превращается в спиралевидную воронку, которая погружается в глубину чёрного четырёхугольника, и в эту воронку уходит образ желания.

В середине четырёхугольника снова осталась только синеалая точка.

Точка исчезает, остаётся лишь сплошной четырёхугольник.

Последствий следует ожидать так-же, как и в 1-м упражнении.

г. Когда ты испражняешься, обратишь внимание на ощущения, возникающие в точке воли (словно некая плоскость слегка поворачивает угол) и то, как движется живот в области этой точки. Запомнишь эти ощущения и движения и воспроизведёшь их отдельно от испражнения.

Затем бросишь в ту самую плоскость, словно на животе у тебя лежит зеркало (напряжение живота слегка поворачивает его нижний край вверх), косой взгляд сверху вниз и направишь его отражённый луч вперёд (угол падения равен углу отражения). Доворачивая напряжением живота поворот зеркала, ты меняешь линию отражённого взгляда. Опробуешь этот луч внимания при направлении на животных.

Чтобы осуществить любое желание (в данном случае – осознать миг засыпания), требуется следующее: напряжение живота + выдох (дыхание покрывает зеркальную плоскость стенкой пара, затуманивает) + какое-либо чувство (лучше всего – настоятельная решимость, строгий приказ) + подключение к соответствующему слою (если менять чувства, то можно заметить как в теле от этого нечто перемещается по неким пространствам, эти пространства – входы в определённые слои бытия) + луч воли.

Проще говоря: вообразишь осуществление своего желания и, постоянно держа в уме это изображение, делай выдох, сосредотачиваясь на точке воли, и пусть некий сгусток силы отделится от тебя и уйдёт в пространство, дабы исполнить задуманное тобой.

д. Природа не знает соития ради удовольствия, природа знает лишь соитие ради размножения, и потому даже если ты не хотел зачать ребёнка, при выплеске семени всё равно рождается нечто, а именно – мыслеобраз, который затем уходит и теряется в пространстве. Если перед выплеском семени намеренно следить за созданием этого мыслеобраза и наделить его нужной целью, то затем, после выплеска, он не просто испарится, но полетит воплощать твоё намерение.

Более просто это делается так: перед тем как начать сношение или самоудовлетворение, скажешь себе: «Я делаю это, чтобы...» и далее укажешь для осуществления какого именно желания. И будешь время от времени повторять сию установку как мантру. А после извержения семени скажешь: «Да будет!».

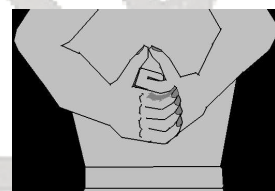
Самый простой способ, связанный с самоудовлетворением, заключается в том, что если есть вопрос, ответ на который не представляется возможным получить, то надлежит сначала думать о нём, а потом избавиться от мыслей и подроить, и тогда ответ сам собою придёт довольно скоро.

Внутренняя сила человека застаивается. Чтобы ею воспользоваться, сначала нужно её расшевелить. Можно выплеснуть семя и тут-же сосредоточиться на том энергетическом флюиде, что изошёл из тела вместе с семенем. Как только он ощутится или привидится в виде искр, необходимо почувствовать его объём и силой мысли втянуть в себя через половое отверстие. Перед втягиванием можно свернуть этот флюид как мылеобраз на такое желание, воплощение коего должно повлиять на твоё тело или твоё мышление.

Ещё можно сосредоточиться на том, что находится внутри мошонки. Расчувствовав там семя, скатать его в мыслеобраз, но не вкладывать никакой цели, вместо того проведя этот мыслеобраз вверх по позвоночнику до вишуддхи или до мозга, и там растворить. Так тело будет напитано весьма важной силой, и сновидеть станет легче.

е. Сие именуется «мудра совершенства» и обращается непосредственно ко всем изначальным истинам и законам в подсознании.

Поэтому при исполнении мудры совершенства происходит информационное, энергоинформационное и энергетическое очищение, а также снятие проклятий, порчи и других негативных воздействий. Происходит восстановление астрального тела, лечение ото всех болезней и вообще всё, что связано с приведением человека в соответствие с изначальным.



Для восстановления, снятия порчи и т.п. можно исполнять мудру совершенства, сидя с прямым позвоночником, с открытыми глазами, не моргая, по 5 минут в день или больше. Во время исполнения желательно не думать, не обращать внимания на то, что слышишь. Если появится внутренний голос, на него тоже не надо обращать внимания.

Также мудру совершенства можно исполнять для создания магической защиты. Тут есть 2 способа:

- 1) исполнять также, как для очищения, только перед началом исполнения мудры повторить про себя текст, в котором сказано, что будешь создавать защиту;
- 2) представишь до мельчайших подробностей то, что будет являться защитой (например: доспехи с десятками режущих приспособлений, торчащих наружу), затем исполнишь мудру (желательно при помощи астрального зрения видеть, например, как покрываешься доспехами, из которых торчат короткие ножи).

Во время астрального боя исполнение мудры совершенства сделает тебя почти неуязвимым для тех, кто намного слабее, а также защитит от попыток забрать часть твоей силы или насытить тебя какой-нибудь долгодействующей разрушительной энергией.

Для создания-же существ необходимо представить до мельчайших подробностей того, кого будешь создавать. Затем держишь мудру совершенства и создаёшь – на это необходимо потратить примерно столько-же времени, сколько и на представление. Создавать таким способом мыслеобразы достаточно просто, для создания-же более массивных существ данный способ слишком энергозатратен.

2. Ключок энергии

а. Представишь, как ты катаешь снежок в своих руках, уплотняя и упрочняя его. Продолжай катать невидимый снежок в течении хвили, а затем, для того чтобы ощутить его, выпрямишь ладони и слегка сведёшь их, и ты почувствуешь как что-то будет сопротивляться твоему действию, будто между ладонями парит воздушный шарик, сжимая который кажется, что он расталкивает твои руки.

Иногда такой шарик скатывают не вне, а внутри себя – чаще всего в животе.

б. При скатывании клочка энергии, закрой глаза и вообрази и почувствуй ощущения: красный, тяжелый и горячий шар.

Цвет может быть не красным, а, к примеру, жёлтым. Иногда видны хаотически движущиеся точки энергий. При воображении тепла шара возникает тепло на ладонях. При достижении жгучести (очень горячий шар) может резко повыситься плотность или тяжесть шара. Тяжесть даёт ощущение вязкости перемещения шара в пространстве. Чем ярче шар, тем чётче сосредоточение энергии. Заряженный шар начинает вибрировать. Затраты энергии на создание красного горячего шара в несколько раз больше, чем, например, на создание синего.

После создания и наделения ощущениями отпусти этот шар за пределы твоего жилища. Он должен зависнуть и постепенно раствориться.

в. Создашь синий, холодный шар, который нестабилен и выбрасывает длинные сине-голубые лучики. Формировать шар проще на выдохе – выдыхая потоки энергии через ладони.

Иногда синий шар неожиданно начинает излучать тепло. Надо стремиться формировать лёгкое покалывание в ладонях, как от мороза, особенно от середины руки до запястья с холодом на поверхности ладоней. Лучики от шара должны нести на себе ощущения холода. Цвет шара может быть почти прозрачным с мечущимися молекулами. Визуализация может подрагивать рябью и вибрировать. Будет ощущение, что шар очень нестабилен и как-бы брыкается. Ладони могут получить ощущения сухости от перенасыщения энергией, кожа может получить ощущение стягивания – если это так, сделаешь после выполнения упражнения небольшой перерыв.

После посылания синего шара за пределы жилища он взорвётся, разбросав длинные синие лучи.

г. Создашь шар, состоящий из любых ощущений (гнев, любовь и т.д.).

- д. Создашь шар, состоящий из любых образов (лезвия, шипы, цветы, какая-нибудь картина и т.п.).
- е. Создашь шар произвольного цвета. Удерживая шар, доведёшь его цвет до полной прозрачности. Будешь прошивать шар и обматывать нитями, вкладывая в каждое движение одну и ту-же идею, ради которой этот шар создаётся. Когда возникнет ощущение, что у тебя в руках уже не просто шар, а наполненная идея, очень медленными движениями можешь отпустить её и направить в цель или, в случае с программированием гаргули или внушения мыслей человеку, вложить ему в тело.
- ё. То-же самое, что и предыдущий способ, только шар создаётся сразу из нитей, которые сворачиваются в клубок. И при каждом обороте должна быть вложена идея.

Шар получается лучше, если создавать его не из своей материи мысли, а избрать другой тип энергии, из которой он будет создаваться. Например, можно представить и ощутить огромное всеобщее море света, и из этой световой субстанции создать большой световой шар, а затем спрессовать его как можно сильнее, покуда он станет величиной в 30-50 см.

Если при создании клочка не возникает нужных ощущений, не стоит переживать, ибо вне зависимости от того, чувствуешь ты энергии или нет, ты всё равно создаёшь мыслеобраз, работая с визуализацией. Если ты всё сделал правильно, приложив должные усилия к концентрации и визуализации, то ощущения энергий и мыслеобразов со временем разовьются.

Чтобы послать клочок энергии в цель, вытянешь руки, направив ладони так, чтобы одна ладонь смотрела на другую. Между ладонями создашь клочок. Затем пошлешь ему образ своей цели (как она выглядит) и свои чувства по отношению к тому, что нужно сделать. Затем громко скажешь: «Иди и (соверши то-то и то-то)!». Затем ощутишь, как отпустил клочок энергии, и он улетел исполнять желание.

Для лечения клочок используют иначе. После того как ты его создал, катай его по больному месту, чтобы он впитал энергию болезни. Затем можешь растворить его, переделать в другой тип энергии, или послать врагу. Кроме болезни, можно вложить в этот шар любые свои чувства или мысли, которые считаешь мешающими. Особенно хорошо делать это как очищение перед сном.

Чтобы вложить клочок энергии в человека, его передают непосредственно в мозг, словно-бы надевая на человека шлем, проводя руками сверху вниз вдоль его головы, а клочок энергии, оставаясь между твоих рук, проходит тот-же путь прямо в голове человека. Если нужного человека нет рядом, тогда возмешь его снимок и вложишь клочок энергии в чакры над его головой или в линии, образующие его кокон. Или-же можно сделать клочок не в виде шара, а в виде стрелы, и из воображаемого лука выстрелить этой стрелой в нужного человека – обычно так посылают порчу, поражая определённые места, ощущая как стрела пробивает кожу и входит внутрь.

Чтобы вложить клочок энергии в гаргулю, достаточно вызвать её образ и наложить на него или внутрь него клочок энергии с нужной установкой.

3. Ком

а. Направишь из груди луч силы и создашь из неё шар. Отдашь ему маленькую часть своей души. Или вообразишь возле себя шарик небольшого размера. Его цвет – золотой, звук – чуть слышный перезвон колокольчиков. Шарик вращается. Его поверхность сложно рассмотреть. Ещё можно потереть ладони одна об другую пока станет горячо, а затем развести их и вращать ими так, словно держишь небольшой шарик.

Когда шарик создан любым из приведённых способов, подключишься к силам пространства и ощутишь, как шарик накачивается этой силой до совершенного заполнения. Погрузишь взгляд в шарик, проникнешь в его ощущения, затем словом и образом вложишь в его ощущения задачу, которой он должен исполнить. Через руки и взгляд перенесёшь программу-ощущение во весь объём шарика, чтобы вся его энергия приобрела программу-ощущение как свою часть. Ощутишь стремление шарика выполнить программу как цель его существования. Затем осознаешь целостность, независимость и самостоятельность шарика и освободишь его от привязанности к твоим рукам. Разведёшь руки и на уровне ощущений прикажешь шарiku приступить к выполнению задания.

На расстоянии по ощущениям наблюдай за выполнением шариком задания.

Поступать с ним можно как заблагорассудится. Например: воображением раздвинуть ткань яви и переместить его за границы нашего мира, чтобы он там всё осматрел, а потом вернулся и передал тебе увиденное – втянешь шарик обратно в себя, закроешь глаза и, слегка задремав, увидишь. Можно отсылать шарик не только в другой мир, можно просто отправить его последить за кем-то в этом мире. Если ты болен, то задай целью лечение и втяни шарик в больное место. Можешь оставлять его возле себя на ночь в качестве стражника. Сам придумай нужное тебе применение.

б. Каждый раз перед сном по полчаса шар руками из пронизывающей воздух энергии будешь вылеплять энергетическую куклу, как снеговика, при этом разговаривая с этим комком, объясняя ему задачу – служить проводником в мире сновидения.

Пример того, что можно говорить при лепке кома:

Называю тебя _____.

Служи мне отныне проводником в миры Сновидения. Помогай мне мгновенно входить в Сновидение, когда я захочу. Помогай мне сохранять сознание при вхождении в Сновидение и чётко удерживать его на протяжении всего времени сна. Если сознание теряется, всегда сразу-же сообщай мне, что я сплю и вижу сон. Помогай мне мгновенно перемещаться в пространстве Сновидения туда, куда я захочу – в любой мир, в любое измерение. Подпитывайся неиссякаемой энергией, рассеянной в пространстве, и подпитывай меня, давай мне силу, чтобы удержаться в Сновидении так долго, как я хочу.

Да будет так отныне и всегда! Исполни!

Здесь перечислено множество целей, но на первое время лучше ограничиться любой одной из них. Имя кому давать не обязательно.

Закончив лепить, поставишь ему фильтр, кокон или любую другую защиту, которую применяешь сам, после чего переместишь ком в изножье постели.

Как правило, выход в осознанное сновидение происходит уже на 1-2 день применения сего способа.

в. Выберешь место под открытым небом, где много энергии, и где никто не будет тебе мешать. Энергия места должна соответствовать цели создания кома: например, если цель убийство, то подойдёт кладбище, а если цель приворот, то цветочное поле. Время создания кома тоже надо выбрать сообразно своему замыслу: для смерти – полночь, для любви – знойный полдень.

В назначенное время встанешь посреди выбранного места, очертишь вокруг себя окружность. Вытнешь руки и представишь, что нужная энергия вытекает из твоих рук и создаёт небольшой шарик за пределами окружности. Шарик должен быть подходящего к задуманной цели: любовь – красный, смерть – чёрный.

Затем представишь, как из выбранного места выходит энергия и питает твой шар, от чего он становится всё больше и больше. Естественно, если нужен ком любви, то шар питает энергия, исходящая от цветов, а если ком смерти, то от могил.

Как только энергия места истощилась, представишь, как с небес летит та-же энергия, но более сильная, и тоже питает твой шар. Шар начинает поглощать всё вокруг, кроме тебя.

Когда сочтёшь, что размер и сила шара достаточны, не отключая подпитки с небес, произнесёшь цель, вкладывая её в шар. Затем, испытывая нужные чувства, издашь резкий вопль, одним словом выражающий цель создания шара: например, «Убить» или «Влюбить». При этом вопле шар превращается в огромную молнию и ты представляешь, как он летит в ту сторону, где живёт жертва.

Выполнив задание, ком самоуничтожится и возвратит энергию туда, откуда ты её ему достал.

ГЛАВА 2: ГАРГУЛЯ

Когда ты наделяешь определённый вид энергии человеческими качествами, ты тем самым отделяешь энергию от общего подсознания и создаёшь новое существо. Оно всё ещё связано с общим подсознанием, но уже является отдельным существом. Такое искусственно созданное существо и называется «гаргуля». Имеется множество иных названий подобных существ: знакомец, шептун, служитель, сервитор, ифрит...

Истоки слова «гаргуля» следует искать у этрусков. Этруски – славяне, самоназвание «расены». На своём языке расены называли искусственно созданного духа многими словами, но наиболее запомнилось в истории слово «гаргуля», от которого образовалось греческое слово «горгона» и французское «горгулья». Запомнилось это слово потому, что так называли искусственно созданных существ, имеющих страшный облик. Чего бояться – о том помнят.

Ключевым тут является миф о том, что горгона-статуя оживает только ночью, а с появлением Солнца вновь становится статуей. Солнце – это хозяин. Миф имеет в виду, что когда ночь, хозяина рядом нет, и, следовательно, гаргуля может творить всё, что пожелает сама, а когда появляется Солнце – приходит хозяин, и тогда она вынуждена творить только то, что он прикажет. Так-же, то, что она оживает, это значит, что гаргуля вылетает из своего онгона.

Гаргули имеют способность взаимодействовать с общественным подсознанием. При этом они могут обучаться новым умениям и получать нужные сведения. Эта способность позволяет им воздействовать на общественное подсознание таким образом, чтобы выполнять поставленные перед ними задачи.

Гаргули могут использоваться в качестве посланников, они могут передавать сообщения кому-либо (будь то человек или дух), улетать и собирать любые данные. Гаргуля может быть создана как учитель, чтобы помочь тебе изучить особый навык – такие существа изначально обладают всем знанием в данном частном навыке или области деятельности, т.е. они знают даже больше тебя и потому могут тебя учить. Тут всё зависит от твоего заказа – если ты задашь намерение на то, чтобы гаргуля была умнее тебя, чтобы она была на уровне с каким-либо богом или всем слоём Акаши, то так и будет. Гаргули используются для нахождения редких книг, для поисков людей, для продажи изделий, для изведения врагов, для защиты дома, для сжатия и расширения времени, и для многих иных целей.

Проводя любые работы по созданию гаргули, советуется молчать, что позволяет сохранять большую сосредоточенность на цели. Особенно строго надо соблюдать сие при создании онгона. За исключением только тех случаев, когда надо произнести заклинание. К тому-же, каждое слово создаёт образы, поэтому молчание является одним из лучших способов накопить энергию, которую растрачиваешь для создания тонкоматериальных существ.

Все работы по продумыванию и созданию гаргули желательно проводить в одно и то-же время.

Вспоминать процессы создания хотя и можно, но нежелательно, а уж перепросматривать их и подавно! Потому что перепросмотр это возвращение растроченной силы, а зачем её возвращать, если ты пока что не хочешь уничтожить гаргулю? Перепросматривать эти процессы будет актуально только тогда, когда ты решишь уничтожить свою гаргулю, и никак не раньше! Иначе она может пострадать, рассыпаться раньше времени.

Постановка цели и оценка ожидаемого

Всем, конечно, хочется создать мастера на все руки, но такая гаргуля будет слишком растасканной на разные области влияния, вследствие чего она будет плохо справляться с обязанностями или не будет уметь вовсе ничего. Поэтому, вместо одного универсального вида, выделяют 7 чётких и узконаправленных видов гаргуль:

1. хранитель – способен сообщать об опасности, а так-же держать оборону в виде защитного купола или щита;
2. защитник – способен выявлять и уничтожать нападающих;
3. проводник – способен преодолевать препятствия, проходить блудени, вести куда-либо;
4. примиритель – способен налаживать отношения между людьми, восстанавливать разрушенное;
5. помощник – способен помогать в каком-либо одном чётко означенном деле;
6. накопитель – способен накапливать, перерабатывать и передавать энергию;
7. посланник – способен принимать и доставлять сведения.

Это лишь общее описание видов, каждый из них можно приспособить под любые цели.

Отведёшь время и ответишь себе на следующие вопросы:

- что ты хочешь получить от созданного существа? какой из 7-ми видов гаргули это будет?
- какие трудности это решит в твоей жизни?
- стоит-ли создавать существо вместо того, чтобы выполнить дело своими руками или другими средствами?
- что ты будешь чувствовать от того, что существо будет исполнять твоё желание?
- как именно существо будет выполнять свою задачу, за счёт чего оно воплотит твоё желание?
- какие переменные нужно учесть, чтобы существо действовало наиболее качественно?
- как это существо будет выглядеть внешне?

- как увериться, что существо выполняет свою работу?
- как созданное тобой существо повлияет на других людей?

Допустим, при создании проводника в мир сновидений, обдумывание может выглядеть так:

Что я хочу получить от созданного существа? Я хочу, чтобы это был мой проводник в мир сновидений.

Какие трудности это решит в моей жизни? Мне станет гораздо легче осознаваться во сне.

Могу-ли я достичь этой цели без создания существа? Могу, но с гаргулей я достигну этого намного быстрее. К тому-же мне любопытно освоить создание гаргулей, дабы получить новый опыт и навык. Помимо того, гаргуля будет делать за меня мою работу, что сэкономит моё время.

Что я буду чувствовать, когда гаргуля будет исполнять моё желание? Удовлетворение, спокойствие.

Как существо будет выполнять свою задачу? Покуда я бодрствую и не зову гаргулю, она будет спать в своём онгоне, при этом подпитываясь. А когда я засну, она будет встречать меня в мире сновидений, смотреть мне в лицо, щупать меня и говорить: «Это сон, это сон! Осознайся!».

Что нужно учесть, чтобы существо действовало наилучшим образом? Покуда существо не заметит, что я осознался, оно не прекратит ошупывать меня. После того, как я осознаюсь, оно будет находиться справа от меня, и, время от времени касаясь меня рукой, будет напоминать, что надо сделать проверку яви, дабы не потерять осознание.

Как гаргуля будет выглядеть? В виде синего человека с белыми глазами, нежными прохладными ладонями и чёрными шипами броненосца на спине.

Как увериться, что гаргуля выполняет свою работу? У меня будет много осознанных снов и во сне я на самом деле буду ощущать как гаргуля меня трогает, и буду видеть её лицо.

Как моя гаргуля повлияет на других людей? Никак, она будет помогать только мне одному и всё своё внимание будет обращать только на меня.

Как только ты начал обдумывать эти вопросы, ты начал создавать мыслеобраз. Чем тщательнее будет проведена эта работа, тем более однонаправленным и мощным будет мыслеобраз, тем умнее станет созданное затем существо, наброском для создания коего и является этот мыслеобраз.

Уловив суть перемен, привнесённых сбывшимся желанием, запишешь своё желание – с пояснением ответа на каждый из приведённых вопросов.

Отложишь бумагу на день-два и не будешь думать о написанном. Это поможет твоему подсознанию найти лёгкий и быстрый способ для исполнения желания или предложить иной вариант развития действий, а так-же может высветить детали, которые ты ещё не продумал.

Через день-два возьмёшь бумагу и пересмотришь написанное. Оно всё ещё имеет для тебя смысл? Это то, чего ты хочешь? Если да, то всё в порядке. Если найдёшь, что добавить или убрать, сделай это. Если очерченный план совсем не нравится – обдумай ещё раз и перепиши заново.

Если всё прописано чётко – существо станет умным и будет действовать согласно твоей воле, если-же всё размазано – оно будет бестолковым. Постановленная цель должна быть настолько точной, чтобы не позволять других её толкований. К примеру, если болит голова, то боль ведь можно остановить и очень печальным образом: нет головы – нет боли. Поэтому, создавая мыслеобраз, нужно учитывать желаемые обстоятельства, при которых исполняется желание.

Самое главное, чтобы исполнение желания не принесло тебе чувства вины. И не надо считать, что такой-то поступок совершила твоя гаргуля, а не ты. Гаргуля является твоим порождением – ребёнком твоего намерения, поэтому ты несёшь полную ответственность за всё, что она делает.

Если ты хочешь запитать гаргулю от внешнего источника и чтобы этот поток оказывал помощь в её существовании и её работе, следует связать цель гаргули с целью избранного потока. Такая цель, как правило, всегда глобальна. Скажем, уничтожить этот мир – вполне глобальная цель. Если ты поставишь это глобальной целью для своей гаргули, то все, кто хотят того-же, окажут тебе и ей в этом посильное содействие. Хотя, в то-же время, сами собой появятся и враги, кому сия цель противна. Так что хорошенько подумай прежде, чем использовать этот приём или нет.

Планирование существа

Когда ты определился с целями и желаниями, надлежит уточнить предназначение гаргули. Подумать о роли, которую она будет играть в достижении твоей цели. Для этого следует обозначить общую и особую область влияния гаргули.

Общей областью влияния является вид мастерства, например: изобразительное искусство, спорт, торговля. Особой областью влияния является вид деятельности в области влияния, например: художник-портретист, баскетболист-нападающий, продавец обуви. В примере с созданием проводника в мир сновидений общей областью будут осознанные сны, т.е. это будет гаргуля-сновидец, а особой областью будет назначение «сновидец-помощник»:

Гаргуля-сновидец, который встречает меня в моём сне и помогает мне осознаться путём ошупывания меня, смотрения мне в лицо и произношения условленной фразы «Это сон, это сон! Осознайся!», не обращающий внимания на других людей и существ, после наступления осознания находящийся справа от меня и время от времени трогаящий меня рукой, напоминая о необходимости совершить проверку яви.

Определение областей влияния нужно для того, чтобы не было слишком общих целей, ибо тогда возможны любые неожиданности, которые могут быть весьма неприятными. Чем более узко и чётко поставлена цель, тем больше у неё возможностей сбыться.

Назначив общую и особую области влияния, продумаешь обстоятельства, при которых цель будет воплощена в данных областях влияния. В случае со сновидцем-помощником обстоятельства будут такие:

Когда я засыпаю у себя дома или в любом другом доме, но не в общественном месте, гаргуля сразу это чувствует и спешит встретить меня в мире сновидений, чтобы помочь мне осознаться.

Выбор имени

а. Самое лёгкое – это просто придумать какое-то имя от балды или услышать его в трансе или во сне. Но в любом случае оно должно сочетаться с целью и сутью гаргули: например, если гаргуля создана из стихии Огня, то назвать её Русалкой недопустимо.

б. Более лучший способ заключается в создании имени на основе заявки намерения. Допустим, заявка звучит так:

Сновидец, который встречает меня в моём сне и помогает мне осознаться путём ощупывания меня, смотрения мне в лицо и произношения условленной фразы «Это сон, это сон! Осознайся!».

Отбросишь предлоги и такие служебные слова как «который», «меня», «путём». Останется: «Сновидец встречает сне помогает осознаться ощупывания смотрения лицо произношения». Возьмёшь по одной-две буквы от каждого слова, и получится, например, «Сновспощмолип». Если имя получается труднопроизносимым, тогда его снабжают дополнительными гласными или сокращают согласные, но в данном случае вышло вполне звучно.

Можно изменить его как угодно: в любом порядке поменять слоги или буквы местами («Овнссопищмол»), прочитать наоборот («Пиломщопсвонс»), поделить на 2-3 части («Пиломщ Опсвонс»), поменять местами буквы в частях («Пощновс Липомс»), использовать конверсию частей («Лищвонс Попомс»), и любые другие способы, в том числе и способы, применяемые для создания составных агм и мантр.

Сновспощмолип – это имя 1-го магического плана. С каждым изменением будет повышаться номер плана: 2-е изменение («Овнссопищмол») – 2-й план, 3-е изменение («Пиломщопсвонс») – 3-й план и т.д. Каждый план будет поставлять тебе своё оригинальное существо со свойствами, присущими этому плану. Обычно говорят о существовании 8-ми, 9-ти, 24-х или 72-х планах, но их бесконечно много! Потому сколько изменений произведёшь с именем, особенности того плана оно и получит.

В качестве более ясного определения магических планов можно взять схему Космической Губки, называемой 50-ю Вратами Понимания. 50 Врат открываются при переходе Бездны, в этот миг в каждой сфере вырастает целое Древо Сфир, а Малькут и Йесод сливаются и 3 верхние сферы проявляются как одна, как Бина. Каббалисты говорят, что человек должен войти и пройти через Врата, достигнув 32-й Ступени Мудрости; и что Моисей смог пройти лишь 49-е Врата, никогда не входя в 50-е.

Вра-та	Код «Книги Ййова»	1-я Последовательность: Первоначало	Толкование по Древу Сфир	Сущностное толкование
1	Где ты был, когда Я основал Землю?	Хилус, Хаос, Вещество, Первома́терия, Самое Низшее	Малькут в МАЛЬКУТ. Безжизненная материя	Темнота пустого чрева
2	Знаешь-ли ты, кто положил ей меру?	Бесформенность, Пустота, Безжизненность	Йесод в МАЛЬКУТ. Материя распределяется по субстанциям. Элементы	Темнота оплодотворённого чрева
3	Или кто простёр над нею черту?	Бездна, естественное притяжение	Ход в МАЛЬКУТ. Формирование молекул	Утробный плод растёт в темноте
4	Во что погружены её основания?	Источник Элементов, разделение и зачатки Элементов	Нэцах в МАЛЬКУТ. Появление органических субстанций	Утробный плод двигается в темноте
5	Или кто заложил краеугольный камень её?	Земля, ещё не содержащая в себе семени	Тиферет в МАЛЬКУТ. Зарождение примитивной жизни	Рождение на свет
6	В какой из дней жизни твоей повелевал ты утренняя рассветом?	Вода, действующая на Землю	Гебура в МАЛЬКУТ. Примитивная жизнь репродуцируется	Первое дыхание
7	Указывал-ли ты место её заре?	Воздух, испаряющийся из водных бездн	Хесед в МАЛЬКУТ. Эволюция видов	Разрезание пуповины
8	И проходил ты до глубин океанов?	Огонь, согревающий и оживляющий	Малькут в ЙЕСОД. Взаимодействие живых существ	Первая пища
9	И гулял, исследуя пучину?	Видоизменение или образование качеств	Йесод в ЙЕСОД. Живые существа осознают жизнь и безжизненность	Первый сон
10	Открывались-ли тебе врата смерти?	Смешение и комбинирование сих качеств	Ход в ЙЕСОД. Живые существа развивают оборону и оружие	Первое открытие глаз

**2-я Последовательность:
Дэкада Эволюции**

11	И врата загробного мира видел?	Появление минералов через разделение земли	Нэцах в ЙЕСОД. Живые существа приходят к социуму	Первое восприятие
12	По какому пути разливается свет?	Зарождение растительного мира (цветы и соки, необходимые для зарождения металлов)	Тиферет в ЙЕСОД. Живые существа получают невинные удовольствия друг от друга	Первые грёзы внешнего мира
13	И мрак, где его место?	Семена прорастают во влаге. Моря, озёра, цветы, скрытые в ячейках земли	Гебура в ЙЕСОД. Живые существа начинают заботиться друг о друге	Первое преднамеренное действие
14	А дошёл-ли ты до сокровищ снега?	Воспроизведение трав и деревьев, то есть природы растительной	Хесед в ЙЕСОД. Пища и другие нужды распределяются.	Первая любовь
15	И сокровища града видел?	Силы и семена, данные каждому из них, т.е. плодоношение в растительной жизни	Малькут в ХОД. Предметы используются как инструменты	Волевое усилие
16	По какой дороге проходит, разделяясь, свет?	Воспроизведение чувствующей природы, т.е. каждого с его свойствами. Источник низших форм животной жизни	Йесод в ХОД. Почитание предметов	Первое страдание от любви
17	Кто разделил жёлоб [по которому течёт вода]?	Происхождение насекомых и рептилий	Ход в ХОД. Производство предметов	Начало Речи
18	И путь к молнии голосов?	Рыбы, жизнь позвоночных в воде	Нэцах в ХОД. Инструменты и жильё совершенствуются	Первый осмысленный ответ на речь
19	А есть у дождя облако/отец?	Птицы, жизнь позвоночных в воздухе	Тиферет в ХОД. Усовершенствованное изготовление предметов	Умение стоять и передвигаться
20	Или кто родил капли росы?	Сотворение четвероногих, позвоночных земных животных	Гебура внутри ХОД. Начало торговли	Умение различать опасное и безопасное

**3-я Последовательность:
Дэкада Человечества**

21	Из чьего чрева вышел лёд?	Появление (или создание) Человека	Хесед внутри ХОД. Запас вещей на будущее (накопление излишков)	Начало культурного поведения
22	И холод неба кто родил?	Перст земли, вещество: материальное человеческое тело	Малькут в НЭЦАХ. Восхищение предметами	Контроль над функциями тела
23	Можешь-ли ты связать узлы [созвездия] Кимы?	Дуновение жизни, дарование человеку Души	Йесод в НЭЦАХ. Украшение предметов	Обучение и рассудок
24	Или возжи [созвездия] Ксия раскрывать?	Таинство Адама и Евы	Ход в НЭЦАХ. Украшения, олицетворяющие природу	Половая зрелость
25	Выведешь-ли ты [в установленный] срок [созвездия] Мазурот?	Завершённый Человек как Микрокосм	Нэцах в НЭЦАХ. Природа, воздействующая через украшение	Прекращение физического роста – социализация
26	И Айш с детьми можешь-ли ты утешить?	Дар 5-ти внешних могуществ: 5-ти человеческих лиц, действующих наружу	Тиферет в НЭЦАХ. Прославление художников	Развитие чувств
27	А известны-ли тебе законы неба?	Дар 5-ти внутренних сил: дар 5-ти сил Душе	Гебура в НЭЦАХ. Дизайн, отступающий от природы	Выражение чувств
28	Возвысишь-ли ты к облаку голос?	Адам Кадмон, Небесный Человек	Хесед в НЭЦАХ. Появление коллекций символов	Осознание духовной жизни
29	Поллешь-ли молнии и пойдут?	Человек-Ангел, Ангельское Бытие	Малькут в ТИФЕРЕТ. Появление наций	Душа простирается за пределы духа
30	Кто вложил в нутро человека Мудрость?	Человек в облике Бога	Йесод в ТИФЕРЕТ. Взаимодействие наций	Душа действует отдельно от телесного духа

**4-я Последовательность: Мир
Планет**

31	И кто дал петуху [сердцу] разум?	Луна	Ход в ТИФЕРЕТ. Начало межнациональной торговли	Душа оживляет чувства
32	Кто подсчитает своей мудростью Небоскрёбы?	Меркурий	Нэцах в ТИФЕРЕТ. Межнациональный обмен знаниями	Душа вдохновляет грёзы
33	И кто укладывает небесные мехи?	Венера	Тиферет в ТИФЕРЕТ. Межнациональное признание	Душа приручает рациональные силы (церемониальная магия)
34	Поймаешь-ли ты добычу львицы?	Солнце	Гебура внутри ТИФЕРЕТ. Интернациональный ритуал определён практикой	Душа руководит эмоциями (природная магия)
35	И пасть львят наполнишь-ли ты?	Марс	Хесед в ТИФЕРЕТ. Признание содружества людей	Душа управляет телом и духом
36	Кто сготовит ворону корм?	Юпитер	Малькут в ГЕБУРА. Изобретение истории	Душа руководит за пределами тела
37	Знаешь-ли ты, когда наступает время окота у горных коз?	Сатурн	Йесод в ГЕБУРА. Появление морального мифа	Душа просвещает вне тела
38	Печёшься-ли ты о рождающих ланях?	Небесный свод	Ход в ГЕБУРА. Изобретение прогресса	Душа существует без тела
39	Кто послал лошадь на свободу?	Перводвигатель	Нэцах в ГЕБУРА. Признание эволюции	Душа действует без тела
40	Кто выпустил дикого осла на свободу?	Эмпирей	Тиферет в ГЕБУРА. Признание содружества существ	Душа растёт без тела

**5-я Последовательность:
Ангельский Мир**

41	А согласится-ли единорог работать на тебя?	Ишим (Сыновья Огня)	Гебура в ГЕБУРА. Признаны обязательства перед нечеловеческой природой	Сознание мира воспламеняется
42	А сможешь-ли привязать единорога на борозде?	Офаним (Колёса)	Хесед в ГЕБУРА. Абстракция превосходит материю	Охрана мира
43	А доверишься-ли ты ему, ведь он силен?	Аралим (Престолы)	Малькут в ХЕСЕД. Разделение религии и государства	Охрана Душ
44	А поверишь ему, что вернёт тебе зерно?	Хашмалим (Господства)	Йесод в ХЕСЕД. Воображение Утопии	Охрана Смотрителей
45	Крыло страуса весело бьёт.	Серафим (Власти)	Ход в ХЕСЕД. Религия порождает Философию	Верховная власть – способность олицетворять самое возвышенное
46	Ты-ли дал коню силу?	Малаким (Силы)	Нэцах в ХЕСЕД. Проявление терпимости к различиям в философии	Способность разрушать силой
47	А сможешь-ли ты произвести звук саранчи?	Элохим (Начальства)	Тиферет в ХЕСЕД. Объединение Экзистенциализма, Позитивизма и Телеологии	Способность сохранять силой
48	Можешь-ли разумом своим зачать	Бэни-Элохим (Ангелы)	Гебура в ХЕСЕД. Личное отождествление с абстракцией	Способность созидать в

	ястреба?		становится целью	силе
49	Может-ли по твоему клику подняться орёл?	Херубим (Архангелы)	Хесед в ХЕСЕД. Просвещение достигает цели	Величие за пределами света

6-я Последовательность:

Прообраз

50	Облечёшь-ли шею его гривой?	Высший Мир, Высшее Добро. Бог Бесконечный, Эйи Соф. Тот, Кого не видел глаз смертного, и никакой ум не проникал.	Бина. Достижение Просвещения	Вечное бытие
----	-----------------------------	--	------------------------------	--------------

Существа 1-го плана хитры, уклончивы, строптивы и капризны. Это часто используемый план, потому эти существа избалованы общением с людьми. Свойства существ других планов при многократном использовании установишь сам. И ты обнаружишь, что имеешь врождённую симпатию к существам того или иного плана – кому-то будут нравиться существа 3-го плана, кому-то – 8-го и т.д.

Имя должно быть звучным и в нём не должно быть частей, указывающих на что-то такое, чего ты не задумывал. Например, в данном случае имя 3-го плана Пиломщопсвонс имеет в себе слово «пилом», которое несёт двусмысленность: толи это «пилон», толи «пила», толи кто-то что-то «пил» и опьянел. Гаргуля с таким именем запросто может выглядеть как пьяный человек с пилой, сидящий в пилоне.

в. При создании гаргули, которая будет настроена на выполнение нескольких целей, дашь ей родовое имя группы существ (грифон, василиск, демон и т.д.) или-же, при составлении имени по способу б, внесёшь в имя слоги или целые части, связанные с этой группой существ. Например: Пощновс Липомс + грифон = Пощногивс Фонлипомс, т.е. сновидец-помощник будет ещё и иметь качества грифона: силу, мудрость, защиту.

Данный способ хорош тем, что гаргуля получается более живой, умной и долговечной, но плох тем, что ты можешь оказаться в гуще астральных войн, которые ведут друг с другом магические существа.

г. Выберешь какого-либо известного духа, чьи функции соответствуют желаемым функциям той гаргули, которую хочешь создать. Сосредоточившись на его образе и своей анахате, скажешь: «Анахата, создай точную копию <имя духа> со всеми функциями <ещё раз имя духа>. Эту гаргулю я нарекаю...». Имя для такой гаргули составишь из букв того духа, чьей копией она является. Допустим, если духом был Прокуло, то гаргулю можно назвать Олуорп, Роплоку и т.д.

д. Если гаргуля настроена на выполнение двух и более задач, можно дать ей несколько имён, каждое из которых будет отвечать своей определённой задаче, а потом собрать из них общее итоговое имя, записав эти имена через чёрточку, как пишутся имена некоторых существ, как то: Йог-Сотот, Нат-Хортат и т.п.

е. Можно создать гаргулю, вписав в неё такую цель, чтобы она служила тебе астральным телом. Такую гаргулю лучше создать не из личной силы, а из внешних энэргий, чтобы, войдя в неё, ты заранее превосходил многих существ астрального плана. Поскольку астральное тело является двойником-противоположностью физического тела, то назвать такую гаргулю можно своим именем, прочитанным наоборот, чтобы получился как-бы аналог зазеркалья. Или в своём имени как-либо переставить буквы местами, чтобы получить её имя. Такое имя сильно привяжет гаргулю к тебе и не позволит ей обрести излишнюю независимость.

ё. Имя не обязательно должно быть словесным, это может быть зрительный образ или ощущение. Но, чтобы дать такое имя, нужно хорошо держать себя в руках, чтобы не испытывать это ощущение понапрасну или не воображать данный образ просто так. А ведь образы бывают достаточно навязчивыми и могут всплывать в сознании сами собой.

Выбор внешности

Изначально внешний вид уже был продуман, но, поскольку уже прошло несколько дней и зачаток гаргули обрёл некоторую степень самостоятельности, следует вернуться к этому вопросу и упрочить его.

Способы выбора внешности:

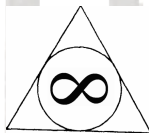
- выбрать вид, соответствующий группе существ (Пощногивс Фонлипомс, например, будет выглядеть как грифон: голова, шея и крылья орла, а туловище льва);
- выбрать вид, соответствующий общей или особой области влияния (в случае с проводником-сновидцем это может быть просто сияющий облик или шар света);
- придумать вид, руководствуясь поставленными задачами (что и было уже продумано – человек с нежными руками, ведь он будет тебя трогать).

Эскимосы и другие народы Крайнего Севера считают, что кукла с лицом способна похитить душу ребёнка. Поэтому часто вместо лица на фигурке можно увидеть птичий клюв, перпендикулярный пропилю (глаза и нос), крест (Солнце) или вообще пустое место. Так что следует особо задуматься о лице гаргули – если ты боишься наносить его на онгон или желаешь заменить каким-либо знаком, то сразу и самой гаргуле прописывая именно такое лицо.

Прописывание матрицы

Когда выбран внешний вид гаргули, надо его утвердить, внося в него программы, дополняющие или напрямую связанные с целью создания гаргули. Есть 3 способа это сделать.

а. Этот способ использует создание матрицы из 3-х образов, т.е. надо заранее придумать такой внешний вид гаргули, чтобы он состоял только из 3-х любых образов. Если эти образы будут ещё и отражать задачу гаргули, а не просто выступать в качестве её скелета, то будет ещё лучше. Например, если создаёшь проводника по мирам, то его внешний вид, состоящий из 3-х образов, может быть таким:



Все эти 3 образа связаны с иными мирами: треугольник – стремление вверх, круг – открытый проход в туннель, символ бесконечности – вечная жизнь, постоянное движение и т.п. Каждый из этих образов желательно наделять соответствующими ощущениями и картинками. Например, поскольку треугольник указывает наверх и отражает стремление ввысь, то это будет ощущение полёта, и образом тут может быть птица, крыло или перо.

Данным способом удобнее работать, если гаргуля сразу поселяется в онгон (см. «Неделение жизнью»).

Чтобы упростить себе задачу, можно воспользоваться следующей таблицей, соответствия коей не являются обязательными, но всё-же довольно хорошо подходят:

Вид гаргули	Образы матрицы	Онгон
Хранитель	замок, засов, пограничный столб, решётка, ограда, забор, дом, стена, щит, буква, цифра, иероглиф	камень, украшение, любой предмет обихода
Защитник	контур человека с незамкнутыми фигурами (линия, крест, снежинка) внутри или несколько контуров людей, обведённые в круг	гранит, кварц, мрамор, статуэтка, кусок дерева; кольцо, цепочка, ожерелье, брелок
Проводник	нечто символизирующее путь к цели: посох, компас, стрелка и т.п.; а так-же образы, соотносящиеся с нужным миром	кристалл кварца или любая небольшая вещь, кою всегда носишь с собой
Примиритель	нечто без особой чувственной окраски: звёзды, геометрические фигуры и т.д.	камень, бусина, зонтик, перчатки, ручка
Помощник	абстрактные образы, связанные с заданной целью	камень, брошь, цепочка, монета
Накопитель	сосуд, бочка, сундук, мешок, ящик	шкатулка, мешочек, медальон
Посланный	ветер, птица, машина, стрелка, лист бумаги	конверт, книга, ручка, палочка

Итак. Возьмёшь предварительно очищенный онгон. Чуть выше уровня глаз найдёшь в своём сознании 1-й образ – треугольник, и начнёшь смещать его так, чтобы он наложился на онгон. Сосредоточившись на восходящем потоке (который идёт от земли вверх), усилишь этот образ: ощутишь у себя в голове стрелочку, направленную вперёд, и по этой стрелочке через аджну будешь пропускать энергию восходящего потока в онгон и образ, наложенный на него. Около минуты накачивай этой энергией онгон вместе с образом.

Возьмёшь 2-й образ – круг, и наложишь его на онгон, на кой уже наложен 1-й образ. Сразу-же усилишь его подпитку восходящим потоком. Потом начнёшь проводить через себя нисходящий поток (который идёт от Неба вниз), направляя его из свадхистаны по стрелочке на онгон. Примерно 1-ну минуту накачивай онгон энергией нисходящего потока.

Теперь вызовешь в сознании 3-й образ – символ бесконечности. Поместишь его на онгон, усиливая подпитку нисходящим потоком.

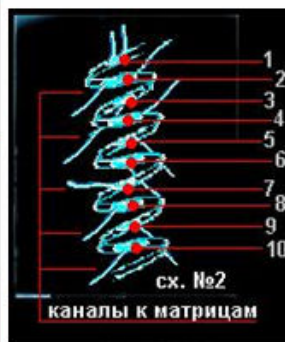
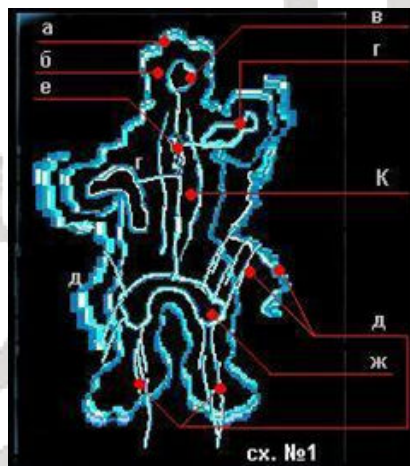
Чтобы лучше получалось, при усилении потоками можно представить звук падающих капель, которые насыщают онгон энергией. Не прерываясь и не теряя сосредоточенности, следи по собственным ощущениям за тем, как создаваемая матрица поглощает энергию. Постепенно онгон с наложенными на него образами как-бы войдёт во вкус – начнёт более живо поглощать энергию, словно-бы ему это нравилось или он голоден. Как только поглощение энергии обоих потоков станет более живым, подпитывай онгон примерно 2-3 минуты.

Признаком предварительного насыщения будет то, что поглощение энергии онгоном станет ослабевать. Когда это случится, не прерывайся и не прекращай накачку! Накачивай онгон ещё несколько минут, пока не почувствуешь, что поглощение энергии сделалось не сильным и не слабым, а ровным – это признак полного насыщения.

6. Согласно этому способу, матрица создаётся на основе работы с клочками энергии (см. гл. 1), в которые прописываются основные составляющие задачи гаргули. Обычно они прописываются постепенно или вживляются при «Даровании жизни», здесь-же они служат не только управляющими программами, но и основой скелета гаргули.

Создашь энергетический контур гаргули по тому внешнему виду, какой ты для неё придумал, затем обмотаешь его нитями с вложением задачи, ради которой создаётся гаргуля, после чего вложишь в контур дополнительные маленькие матрицы (создаются как клочок энергии).

Если гаргуля имеет человеческий облик, то каркас её матрицы может выглядеть примерно так:



А – оболочка, состоящая из уплотнённой мысленной энергии. Обычно таких оболочек две, они независимы друг от друга. Гаргуля словно собрана из двух похожих частей и прошита посередине. Оболочки несут защитную и практическую функции: защитная выражается в противодействии внешним влияниям, нарушающим внутренний баланс гаргули, практическая – в создании запаса ресурсов для сотворения матриц, выполняющих заложенную создателем функцию.

К – уплотнение, образованное пересечением оболочек в центральной части тела. Это уплотнение является основой для построения ядерной спирали (сх. №2). Так-же оно используется для создания элемента, сопрягающего в себе несколько стихий или несколько любых других энергий, т.к. каждая оболочка может представлять собой сгусток конкретной стихии, и все вместе эти сгустки (их энергетика) сходятся в области К-уплотнения. Таким образом, в ядерной спирали фиксируется информация уже о нескольких стихиях. Энергетическое уплотнение К также обеспечивает самоуничтожение гаргули по завершению выполнения поставленной задачи. Уничтожение обеспечивается за счёт засасывания всех структур в область К – происходит выворачивание гаргули наизнанку, затем полученный энергетический сгусток растворяется в окружающем пространстве.

Б – кризисная матрица. Здесь происходит накопление энергии для последующего распределения по телу гаргули. В кризисной матрице выделяется ассоциативная матрица (В), определяющая кризисные ситуации.

В – ассоциативная матрица. Выделяется в Б, соединена с ядерной спиралью. Суть ассоциативной матрицы – под контролем ядерной спирали проводить анализ внешней среды, выявлять её свойства: вредная, нейтральная, благоприятная, что, в свою очередь, через двигательную матрицу (Ж) и рабочие органы (Д) формирует поведение гаргули. Для управления гаргулей в ассоциативную матрицу следует вложить вероятность выхода гаргули из-под твоего контроля, и обозначить эту возможность, как кризисный период. Тогда гаргуля направит все свои силы на восстановление нормального (подконтрольного) состояния.

Ядерная спираль (сх. №2) представлена 10-ю основными микроцентрами. Микроцентры и ядерная спираль создаются после создания существа на основе К и носят низкофункциональный характер, направленный не на сложную сознательную деятельность, а на мышледействие, задача которого – приложить все усилия для выполнения заложенной программы. Ядерная спираль позволяет гаргуле адаптироваться к окружающей среде, обучаться, менять своё поведение и т.п.

Основные микроцентры располагаются ближе к тем матрицам, которые управляют:

- ✓ 1 – ассоциативный микроцентр, определяющий кризисные периоды, в результате анализа, дающий сигнал о накоплении или сбросе энергии при нападении на гаргулю, её самоликвидации и т.п.
- ✓ 2, 3 – микроцентры контроля исходящих потоков определяют начало выполнения задачи. По одному микроцентру для двух оболочек стандартной гаргули. Если оболочек больше, чем две, создаются дополнительные микроцентры, но их аналитическая мощность при этом падает.
- ✓ 4, 5 – микроцентры корректировки исходящих потоков определяют направление исходящих потоков от существа к объекту. Эти микроцентры включаются в том случае, если гаргуля ошиблась в выборе объекта, на который должна воздействовать.
- ✓ 6, 7 – микроцентры контроля сопряжения обеспечивают поддержание энергии гаргули в том случае, если она создана из энергии двух стихий или просто из двух разных энергий. Для гаргуль, созданных из большого количества стихий или энергий создаются дополнительные микроцентры, по аналогии с микроцентром №4. Аналитическая мощность микроцентров сопряжения обратнопропорциональна количеству оболочек.
- ✓ 8 – микроцентр пищеварения контролирует процесс переработки поступающих ресурсов и распределение оных через ядерную спираль по телу гаргули.
- ✓ 9, 10 – микроцентры движения для каждой оболочки, контролируют передвижение гаргули. При увеличении оболочек эффективность данных микроцентров падает.

Принципы поведения гаргули заложены в ядерной спирали и в природе той энергии, из которой она построена. Включение (свечение, звучание, кручение и т.п.) отдельных микроцентров будет означать начало выполнения функций, заложенных в микроцентре. Например, включение 9-го микроцентра означает начало движения влево (если судить по схеме). Наблюдение за микроцентрами позволяет предугадать поведение гаргули.

Г – матрица выработки исходящих сигналов. Действует по принципу накопления и выделения энергии, подобно клапану.

Д – исходящие энерго-потоки (соединённые с Ж), через которые обеспечивается выполнение задачи гаргули: рабочие органы, подобие рук и ног.

Ж – двигательная матрица, посылает сигналы о начале, прекращении движения и т.п. Принцип действия двигательной матрицы подобен клапану – накопление энергии (сгустка, который станет импульсом, что активирует Г-матрицу) и, при получении сигнала из ассоциативной матрицы, направлении этого импульса к рабочим органам гаргули.

Для создания гаргули из одной стихии достаточно создать две оболочки и энергоинформационный сгусток, помещаемый сверху между оболочками. Далее заложить в гаргулю цель и мощным импульсом включить гаргулю. Остальные структуры сформируются самостоятельно.

Для создания гаргули через сопряжение стихий, кроме учёта возможности успешного сопряжения стихий, следует создать 4-й энерго-сгусток из энэргетики уже сопряжённых стихий, помещающийся в область между оболочками (К). Также следует создать столько оболочек, сколько всего в гаргуле сопрягается стихий.

в. В этом способе внешний вид не выбирается заранее, а создаётся одновременно с матрицей.

Превратишь буквы имени гаргули в символические выражения частей её астрального тела. 1-я буква представляет собой область головы, последняя – область ног. Остальные буквы – это различные части между областью головы и ног. Количество деталей зависит от количества букв между 1-й и последней буквами – чем больше букв, тем чётче детали; чем меньше букв, тем обобщёнее детали.

Далее необходимо использовать любой символизм букв (иврит, руны, нумерология, астрология и т.п.), позволяющий придать частям тела, соответствующим буквам, дополнительные оттенки.

Например, возьмём имя «Сновспощмолип» и используем пифагорейскую нумерологию. В системе Пифагора каждое число привязано к определённой букве, нечётные числа рассматриваются как мужские, а чётные как женские.

Буква	Часть тела	Число	Род	Качество
С	голова	1	муж	мудрец
Н	шея	6	жен	царица
О	верхняя часть груди	7	муж	счастливчик
В	руки	3	муж	святой
П	шипы на спине	8	жен	заботливая
О	нижняя часть груди	7	муж	счастливчик
Щ	живот	9	муж	силач
М	ягодицы	5	муж	подчинённый
О	хвост	7	муж	таинственный
Л	бёдра	4	жен	богиня Земли
И	голени	1	муж	мудрец
П	стопы	8	жен	прорицательница

Качества выбраны из астрологических толкований чисел по системе Пифагора. Этих качеств очень много, следует выбрать только те, которые хочешь связать со своей гаргулей.

Преобладают мужские числа, следовательно: гаргуля будет мужского пола. Более сложные существа с неопределённым полом (наполовину животные или насекомые, или вообще нечто такое, что не встречается на Земле) лучше создавать по другим системам.

Для этого способа лучше длинное имя, чем короткое, т.к. в имени, скажем, из 5-ти букв не будет хватать букв на все части тела. Если хочешь, чтобы у твоей гаргули были какие-то части тела, каких нет у людей (рога, крылья, хвост, шипы-наросты и прочее), опять-же длинное имя как раз подойдёт. На каждую часть тела отводится по одной букве.

На прописывание матрицы по способам **а** и **б** обычно уходит одна седмица. Если посвятить этим занятиям меньше 5-ти дней, гаргуля вряд-ли станет достаточно разумной. В способе **в** достаточно того времени, которое требуется для обдумывания и осуществления данного способа, - т.к. здесь привлекаются внешние силы, всё идёт быстрее.

По ходу выбора внешности, прописывании матрицы и, затем, при создании гаргули, обычно человек осознаёт и переживает различные нюансы собственного создания. Обычно, та часть тела или туловища, с которой начинается создание гаргули, является преобладающей у самого создателя. Чётко прослеживается взаимосвязь между теми составляющими гаргули, которые были наиболее затруднительны в ходе создания, с аналогом тех-же составляющих у самого человека. Легко осознаются причины собственного строения, фигуры, некоторых особенностей характера и т.д. Можно даже ощутить процесс своего зарождения в человеческом теле.

Размещение

Домик гаргули называется «онгон».

Лучше всего, чтобы он своим видом был такой-же как она сама. Для этого можно изготовить статуэтку, кумир, пластилиновый вольт, зэрен (тряпичную куклолку) или картину. Для усиления требуемых качеств можно увеличить размеры фигурки в целом или отдельных её конечностей (например: если гаргуля будет собирать данные или помогать в развитии ясновидения, то можно сделать ей очень большие глаза, а если она будет выполнять роль суккуба или инкуба, то увеличить ей половые удесы).

Можно поселить гаргулю в оберег, в бутылку или шкатулку, на кою нанёс её сгил или имя. Размер должен быть таким, чтобы с ним было удобно работать, а форма и материал должны соответствовать области влияния гаргули.

Можно поселить гаргулю в уже готовый объект: свеча, конверт, книга, здание... В живое существо: кристалл, камень, растение, животное, человек... Можно даже разместить его в своём теле, что увеличит срок жизни гаргули, мощь и магические способности, но создаст трудности с питанием – скорее всего такой гаргуле придётся вампирить своего хозяина или окружающих.

Если у тебя есть собственное духовное пространство (выстроенный тобой мир или область мира), то можно селить гаргуль туда. Лучше всего отвести для них там отдельное место, например: храм.

Гаргуль, связанных со снами, лучше селить в домашние цветы или в оберег. Для Сновспощмолипа, например, оберег лучше отлить из олова, ибо олово является металлом Юпитера. В других случаях материал для оберегов следует выбирать так, чтобы он подходил к избранной стихии.

В любом случае предмет должен нравиться тебе и по каким-либо своим свойствам подходить к качествам, назначению и области влияния гаргули. Очень хорошо, если предмет будет вызывать любопытство или вообще какие-либо чувства со стороны окружающих – так гаргуля сможет больше и чаще подпитываться.

Одинаково хорошо, будет-ли это только что купленная вещь или давно принадлежащая тебе. Но не нужно выбирать предметы, которые напоминают тебе близкого и знакомого человека, если, конечно, ты не решил поселить гаргулю именно в этого человека. Иначе эти ассоциации начнут влиять на работу с существом – ты станешь примешивать к общению с гаргулей своё отношение к тому человеку. И плюс ко всему, поселив существо в портрет или снимок знакомого человека, ты неким образом повлияешь на его жизнь.

Когда хотят извести врага, вселяют гаргулю в какую-нибудь вещицу, а затем дарят ему. В таком случае на гаргулю, естественно, и цель прописывают соответствующую.

Надо понять, из чего онгон хочет быть сделан. Онгоны как-бы сами приходят к магу, просятся в физический мир. Это ощущение похоже одновременно на общение с кем-то в тумане и на вынашивание ребёнка. В течение некоторого времени (подчас, довольно долгого) ты чувствуешь чей-то зов, и, откликнувшись на него, или в ответ обратив на него мысленный взор, видишь там нечёткие очертания какого-то предмета, которого, возможно, и в природе пока не существует, но формы и содержание которого кажутся очень знакомыми и родными, созвучными тем энергиям, которые необходимы для достижения поставленной тобой цели. Постепенно (а иногда и сразу) становится видна форма и материал, из которого он должен быть изготовлен. Труднее бывает разглядеть узор, а он зачастую тоже присутствует, но если ты уже продумал сигилу и она тебе нравится, то просто не думай о том, чтобы увидеть узор.

Создавая более-менее большой предмет, часто делают в нём углубления или полости, в которые позже помещают вещи или субстанции (кровь, сперма, волосы, ногти и т.п.), важные для поставленной задачи.

Цветовая гамма предмета должна гармонизировать с областью влияния гаргули. Можно раскрасить, исходя из соответствия цветов для хекс-знаков, или просто как тебе покажется верным. Начиная создавать предмет, можно учесть астрологическое влияние.

Существа, помещённые в предмет, действуют лучше, чем не помещённые. А существо, размещённое в каком-то животном или растении, действует лучше, чем размещённое в неодушевлённом предмете. Если срок жизни существа небольшой (несколько дней или часов), селить его в предмет необязательно. Лучше привяжи его к какому-то особому запаху. Тогда, чтобы вызвать его, тебе просто нужно будет зажечь свечу, ароматную палочку или окропить воздух эссенцией.

Самый удобный онгон – верёвка: при прописывании матрицы каждая команда выражается завязыванием одного узелка; если нужно отменить одну из команд – развяжи нужный узел; если необходимо уничтожить гаргулю – разруби или сожги верёвку. Матрица прописывается завязыванием узлов один поверх другого, узлы на прочие цели завязываются просто рядом или на определённом расстоянии друг от друга.

Если у тебя много гаргуль, удобно иметь их всех всегда при себе, потому можно купить ожерелье, браслет или чётки и каждую гаргулю селить в одну бусину на чётках, и т.д.

Иногда для сильных существ создают святилища или-же поселяют их в Местах Силы. Но на первых порах таких гаргуль лучше не создавать, ибо они могут стать гораздо сильнее тебя, и ты не совладаешь с ними. Если гаргуля поселена в святилище, полезно всегда иметь при себе какой-нибудь небольшой предмет, связанный с ней посредством изображённого на нём сигила, чтобы иметь связь даже тогда, когда ты находишься вдали от святилища. В качестве такого предмета сгодится диск из толстого крепкого картона – такой, чтобы можно было держать его в кулаке. Чтобы сигил не стёрся, поверхность предмета можно покрыть лаком или прозрачной плёнкой. Или можно использовать медальён с двумя отсеками – в один положишь сигил, а в другой – портрет гаргули. Такой предмет называется «дополнительный ключ».

Особый случай – когда гаргуля должна защищать семью или какое-то общество. В таком случае следует поселить гаргулю сразу в несколько предметов (желательно – одинаковых), один из которых будет стоять дома или в храме данного общества, а остальные будут по одному всегда при себе у каждого члена семьи или члена общества.

Когда предмет выбран или создан, надлежит очистить его от возможных наслоений других существ. Для этого возьмёшь его в руку, сосредоточишься и направишь поток своей мысленной энергии на предмет так, чтобы он был пронизан насквозь потоками твоей энергетики. Энергетический прогрев должен идти не только до тех пор, пока предмет потеплеет, но и пока исчезнет чужеродность предмета, и ты проникнешься ощущением полного слияния с ним. Должно появиться ощущение, что твоя аура и аура этого предмета суть одно. Потом, при заселении гаргули туда, ты его от себя отделишь, но не сейчас.

Онгон нельзя подносить к зеркалу и купать в воде, ибо от этого гаргуля слабеет. Если-же сие всё-таки случилось, следует подпитать гаргулю.

Кормление

Гаргули потребляют энергию точно так-же, как мы потребляем пищу и питье. Если тебя не кормить, ты умрёшь. И существо погибнет, если не будет питаться соответствующей энергией. Поэтому при создании существа необходимо запланировать, как и откуда оно будет получать своё питание.

Гаргуля может питаться любым из 2-х способов:

- от твоей личной силы;
- от внешнего источника.

1-й способ нежелателен, ибо личная сила предназначена только для твоей жизни, и она строго ограничена, неразумно расходовать её на кого-то, кроме себя.

Ты можешь каждый раз производить кормление сам, а можешь прописать, чтобы существо само кормилось.

Если сам производишь кормление, то можно дремствовать на образ гаргули и воображать энергию, которая исходит из твоего астрального тела и втекает в существо, или-же энергию, которую ты получаешь откуда-либо и направляешь в гаргулю. Во 2-м случае удобнее всего поступать так: откроешь канал, идущий из космоса в твой позвоночник, и начнёшь получать энергию, накапливая её в организме. Когда почувствуешь насыщение, излучай энергию ладонями на свою гаргулю или её домик, воображая как она заполняется до краёв туманом или облаками. Когда гаргуля достаточно насытится, ты потеряешь чувствительность энергии.

Можно разработать обряд кормления с подношением пищи, напитков, воскурений, чтением заклинаний, и т.д., дабы гаргуля поглощала их тонкое сияние. Кроме того, обряд является знаком твоего внимания, а любое внимание, которое ты даёшь существу, служит пищей. Когда подносишь любого рода питание, нужно говорить или мыслить нечто вроде такого: «Прими это подношение, _____, как знак моей любви и уважения к тебе. Пускай она принесёт тебе успокоение и укрепит тебя».

Если желаешь, чтобы существо кормилось само, то можешь предписать ему самостоятельно брать часть твоей силы, необходимую для выживания, или предписать, чтобы оно кормилось от внешнего источника. Лучше всего, чтобы источник сочетался с областью влияния гаргули.

Так, например, для сновидца-помощника источником может служить эгрэгор любой верви магии или йоги, в которой проводят работы с осознанными сновидениями.

Наиболее правильный внешний источник подпитки это звезда, которой соответствует гаргуля. Чтобы установить звезду, сложишь все числа букв имени гаргули до получения однозначного числа, а затем обратишься к таблице «Связь символов алфавита и цифр с астрологическими символами», что приведена во 2-й части данной книги в способе д раздела «Подпись». Или можно воспользоваться более простой таблицей:

Солнце	Луна	Марс	Меркурий	Юпитер	Венера	Сатурн	Уран	Нептун
1	2	3	4	5	6	7	8	9
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р
С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ
Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я			

Пример: Сновощмолип = 1+6+7+3+8+7+9+5+7+4+1+8 = 58 = 5+8 = 13 = 1+3 = 4; 4 – это число Юпитера. Затем надо внести символ этой звезды в итоговый сигил программирования намерения (см. далее).

Однако, наиболее часто для запитки гаргули выбирается какая-либо из стихий: Огонь, Вода, Земля, Воздух, Железо, Дерево, Акаша, Кровь, Хаос, и т.д. Тогда существо обычно называют уже не гаргулей, а по родовому имени основной стихии, к коей она привязана: если к Огню, то саламандра, а если к Воде, то ундина, и т.д. В таком случае, так-же как и символ звезды в предыдущем примере, символ стихии следует внести в итоговый сигил.

Для проводника по мирам пищей служит энергия, рассеянная в пространстве миров и между мирами. Этого ему будет достаточно, эту пищу он найдёт всегда и всюду.

Можно создать гибридное существо, для коего пропишешь возможность как самостоятельной подпитки от внешнего источника, так и кормления, производимого тобой. При личном кормлении всегда назначай чётко определённое время, ибо гаргуля должна быть уверена в следующей кормёжке.

Какое-бы кормление ни было прописано, перед постановкой задачи, полезно самому кормить гаргулю хотя-бы чуть-чуть, так-же как если вызывают духа, то приносят ему жертву и лишь затем излагают свою просьбу.

Гаргуля живёт только пока у неё есть энергия. Пока она не выполняет никаких заданий, она подпитывается. Но когда она исполняет задание, она только тратит энергию и не может подпитаться. Если её энергия истощится до завершения исполнения поставленной задачи, гаргуля растворится. Поэтому можно прописать, чтобы, кроме обычной установленной пищи, гаргуля питалась-бы яростью твоих недругов или яростью вторжения опасных существ, если таковые возникнут. При этом гаргуля одновременно и подпитывается и обезвреживает нападающего. Или чтобы она питалась ещё и силой устремления всех, кто исполняет ту-же цель, что и она.

Будет хорошо кроме основного источника пищи прописать дополнительный, из которого гаргуля будет питаться в случае невозможности получить пищу из основного источника.

При долгом голодании существо превращается в вампира. В мире полным-полно забытых или бесхозных существ. Некоторые из них были изначально созданы с пищеварительной системой, заточенной под хозяина. Брошенные на волю судьбы, они стали вороватыми или наглými потребителями чужой энергии или внимания. Ты можешь выявить некоторых из них в своём окружении, если проследишь на что расходуется твоё внимание, насколько логичны эти траты, насколько осознанно ты насыщаешь вниманием те или иные предметы. Чтобы гаргуля не стала вампиром, следует прописать программу, согласно которой при недостатке первичного источника подпитки она будет впадать в спячку, снижать свою деятельность и потребление энергии, а при включении источника – просыпаться.

Способности

Исходя из того, какие качества твоя гаргуля должна иметь, необходимо определить, какие способности ей понадобятся. Например: сновидцу-помощнику понадобится способность ходить, летать, шевелить руками, думать, определять осознался ты или нет, свободно переходить из мира в мир.

Исходя из области влияния, необходимо разработать для гаргули набор принадлежностей, которыми она будет пользоваться – возможно, понадобится плащ, кольцо, ожерелье, пробирка, хлыст... В случае со сновидцем-помощником, считаю, что ему понадобится масло для рук, дабы ладони его всегда были нежными и их касание всегда хорошо чувствовалось.

Если гаргуля создаётся для длительного использования или у неё какая-то особенная задача, можно прописать ей некоторые особые способности, которые могут пригодиться в жизни: рассыпание на мелкие части и собирание вновь, размножение путём деления клеток, сопротивление перепрограммированию и т.д.

Если предполагается создать культ созданной тобой гаргули, тогда можно сочинить её жизнеописание, в коем указать набор и пределы её возможностей, описать как она действует в различных обстоятельствах, как решает отдельные трудности, как взаимодействует с людьми, животными, деревьями и т.д. Например:

В давние времена люди почитали бога по имени Сновощмолип, как они называли его на своём древнем языке. Это был могущественный Бог Сна, известный тем, что встречал спящих людей в их тонких телах и своими заботливыми нежными руками касался их тонких тел, дабы они ощутили нечто непривычное и живое, и за счёт этого осознались. Великий бог Сновощмолип был настолько заботлив, что не отходил от них даже тогда, когда они уже осознались. Он ненавязчиво продолжал следовать за ними, находясь справа, и в миг, когда сновидец начинал терять осознание, Сновощмолип снова касался его, напоминая, чтобы тот совершил какое-либо действие для проверки того, во сне он находится или нет. За счёт этого действия сновидец упрочивал своё осознание и вновь продолжал путь по миру сновидений. Сновощмолип

покровительствовал только какому-либо одному сновидцу, который сам выбирал его покровителем. Ни на кого другого Великий Бог не обращал своего благостного внимания.

Составив жизнеописание, убедись, что все детали запечатлелись в твоей памяти. Затем на несколько дней отложи этот материал и забудь о нём, дабы он наиболее хорошо погрузился в твою психику. Это сформирует каркас намерения. Затем, вернувшись к работе над существом, ты можешь найти, что подсознание дополнило существо некоторыми другими способностями, кои стоит внести в это описание.

Правила поведения

Чтобы гаргуля не проявляла излишних вольностей в применении своих способностей и тем самым ты был-бы защищён от непредвиденного хода событий, следует применить одну из двух моделей прописывания поведения:

- 1) изначально разрешено всё, прописываются только запрещающие правила («делай что хочешь, но никогда не делай того-то и того-то») – самый худший подход, т.е. если ты что-то не учёл, потом будет сложно понять, почему гаргуля работает не так... а на самом деле потому, что ты разрешил гаргуле действовать как она сама пожелает;
- 2) изначально всё запрещено, прописываются только разрешающие правила («не делай ничего, кроме того-то и того-то»), и чем их меньше, тем меньше вероятность ошибки, а в случае ошибки – последствия меньшие, т.к. действует глобальное правило, что всё запрещено и разрешены только указанные действия.

Срок жизни

В зависимости от цели надо определить срок жизни гаргули и внести это в заявку намерения.

Есть варианты:

1. существо уничтожится само через определённый срок вне зависимости от того, выполнило оно свои обязанности или нет – оно растворится, обесточится (перекроется источник питания) или ещё как-либо перестанет существовать;
2. существо уничтожится само после исполнения поставленной задачи – сразу-же или через определённое время;
3. маг проводит все действия, совершённые им для создания гаргули, в обратном порядке и с противоположной целью;
4. маг мысленно разбирает гаргулю на части, отзывает своё желание, ради коего создал её, затем растворяет гаргулю в синем или синеалом астральном сиянии;
5. маг отключает гаргуле источник питания и вытягивает из неё свою силу, затраченную на изготовление;
6. маг отключает гаргуле источник питания, вышибает из неё любую разумность, а всё оставшееся сливает с самим собой, т.е. он попросту съедает гаргулю;
7. при создании прописывается некое действие (обряд, жест) или слово (агма, заклинание), при совершении коего существо уничтожается;
8. срок жизни не оговаривается, существо передаётся от одного мага другому;
9. вместо срока жизни прописывается, чтобы гаргуля впадала в спящее состояние сразу после исполнения своей задачи и оживала лишь по особому знаку того, кто пожелает её пробудить, будь то её создатель или кто-то другой;
10. срок жизни не оговаривается, после исполнения поставленной задачи маг разрушает предмет, в котором жила гаргуля, и перестаёт обращать на неё внимание, предоставляя оную самой себе.

7-й способ самый удобный, он позволяет избавиться от гаргули в любой миг, не зависимо от того, выполнила она свою задачу или нет.

Относительно 8-го способа надо сказать, что некоторые из существ, ныне известных как демоны, боги и иные духи, на самом деле являются гаргулями. Иногда можно встретить магические верви, где весь пантеон от начала и до конца состоит из гаргуль. В некоторых общинах принято создавать бестиарии, состоящие из описания гаргуль и их знаков, чтобы существа с большим заданным сроком жизни были известны людям и те могли-бы дать им работу, а значит и пищу.

10-й способ крайне нежелателен, ибо в мире и так уже много существ оставшихся без хозяев. Если существо создано на длительный срок, предусмотреть вариант, чтобы оно удалялось из бытия, если твоя жизнь случайно оборвётся – пускай оно следует за тобой или пускай уничтожится. Не нужно плодить бесхозных созданий.



При определении срока жизни лучше пользоваться астрономическими датами. Например, вместо «Вторник, 16 часов» лучше сказать «Когда Солнце в своей верхней точке на 2-й день полной Луны» или: «На следующий день Марса, когда Солнце на половине своего пути» (это обозначает «вторник» – день Марса – во время между 15 и 17 часами – в зависимости от времени года).







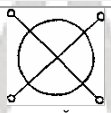



Программирование намерения

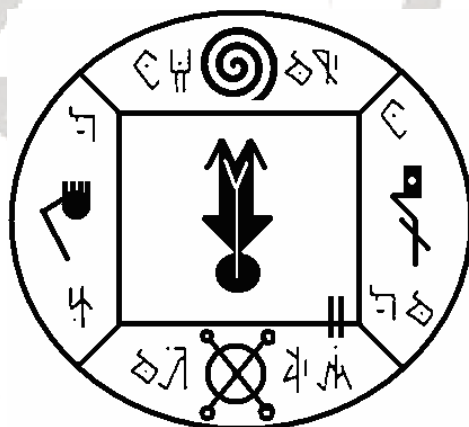
Создашь гальдрамюнды или просто подберёшь знаки, выражающие: область влияния гаргули, её магические способности, её время жизни и прочее. Затем объединишь все эти знаки в один, являющийся выражением заявки намерения в целом, или-же сделаешь из них печать. Так будет создано ядро гаргули.

Обобщённый знак можно создать в виде *сложного животного знака*, о котором говорилось во 2-й части книги. Для этого каждый гальдарстав следует превратить в животный знак, а затем расположить их так, чтобы они очерчивали заданный облик гаргули.

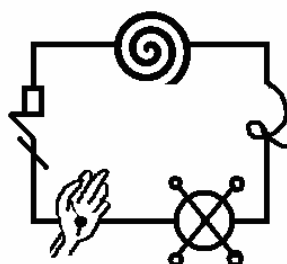
Пример:

Значение	Знак	Животный знак
Сновспощмолип (имя)	 подпись-гальдарстав	

Осознанные сны (общая область влияния)		
Помощник (особая область влияния)		
Масло для рук (способность – нежно трогать)		
Юпитер (звезда для запитки)		
2 месяца (время жизни)		



1. печать



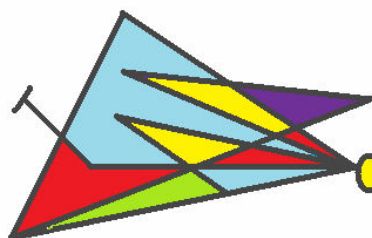
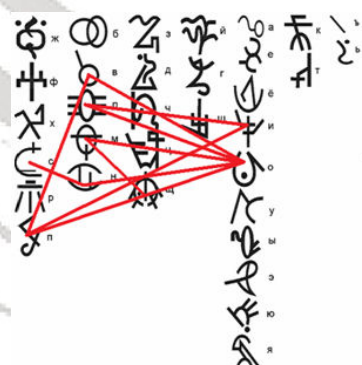
2. обобщенный знак



3. сложный животный знак

1. Символом Юпитера является четырёхугольник, поэтому я добавил его на печать. Ещё я добавил туда имя гаргули, записанное азбукой «Плач Богов», хотя обычно на печатях гаргуль не пишут имён. «2 месяца» на печати обозначены двумя чёрточками на нижней линии четырёхугольника.
2. Обобщенный знак часто строится в виде микросхемы, чему я и пытался следовать.
3. На сложном животном знаке «2 месяца» стали ногами, клюв животного знака из слова «помощник» стал мужским членом, остальное видно без пояснений.

Для совсем простой гаргули, нацеленной только на одну быстроосуществимую цель, можно ограничиться созданием подписи из букв её имени. Желательно добавить подпись и к объединённому знаку. Если, кроме подписи, никаких других знаков делать не предполагается, то лучше вывести сей знак путём соединения букв имени гаргули на Топоре Хальзугата (если посмотреть на сии буквы издали, чётко виден контур топора). Затем можно разукрасить его, взяв соответствия цветов для хекс-знаков. Таким образом, знак получится «насыщенный», «программный». К примеру, подпись Сновпощмолипа будет такая:



Самый простой способ создать сигил для гаргули состоит в том, что надо просто взять лист и ручку и, думая о гаргуле, водить по листу как руке удобно до тех пор, пока линия станет замкнутой (её конец непременно надо соединить с началом). Можно нарисовать несколько таких замкнутых переплетённых линий, которые налагаются одна на другую, образуя своеобразный причудливый клубок. Это и будет знаком гаргули.

Итоговый знак должен быть достаточно простым, дабы ты настолько хорошо его чувствовал, чтобы суметь нарисовать его в памяти в любой миг.

Затем можно нарисовать, вырезать или наклеить полученный знак на тот предмет, где будет поселена гаргуля. Но если знак будет использоваться только для призыва, лучше хранить его в памяти и никуда не наносить.

Наделение жизнью

1. Долгий способ

Способ назван долгим, потому что он последователен и усложнён. Любые сложные действия в магии предназначены для усиления намерения – чем более сложные и долгие действия ты выполняешь, тем больше сил ты вкладываешь в них и в ожидание успешного завершения сих действий, тем самым увеличивая плотность создаваемого существа и вероятность его успешного создания.

В этом способе широко применяются заклинания и аффирмации. Желательно составить оные в утвердительной форме и говорить только от своего имени. Использование выражений вроде: «Именем (того-то и того-то)…» привлекает чужую силу и ставит гаргулю под власть обладателя этой силы, с которым тебе потом придётся расплачиваться за использование его силы. Гораздо лучше будет левой рукой указать на онгон, сигил или саму гаргулю и, вместо «Именем (того-то)…», сказать «Силой моей Души…», или же вообще избегать подобных выражений.

Очищение

Примешь душ или ванну. Очертишь круг или 5-угольник, поместишь в него все необходимые предметы, и встанешь в него сам. Если ты выбрал 5-угольник, то тебе следует встать головой в сторону его вершины и поставить в каждый угол по свече (итого 5 свечей). Работая с кругом, можно обойтись одной свечей – в руке или на алтаре.

Затем очистишь пространство. Очищают обычно изгоняющим заклинанием, ибо, если при дальнейшем будет присутствовать хоть одно лишнее существо, оно может всю э너гию гаргули забрать себе. В качестве такого заклинания хорошо подходит следующее (на шумеро-вавилонском):

эну шуб
ам гиг абсу
киг егигга
гар шаг да сисие амарад йа
дингир нинаб гуйу нехрранику
га йа шу шагмуку ту

Читают это Голосом Змеи, 6 раз бросив по щепоти соли, рассеивая её по комнате.

Затем разместишь все предметы, связанные с гаргулей (онгон, программирующий символ, алтарь и прочее) перед собой и очистишь каждый предмет любым способом на свой выбор: окропишь ромом, окуришь дымом гавайской сигары, благовониями или особым ароматом, протрешь тряпочкой...

Упрочение

Призовёшь своего хранителя или иных схожих духов, дабы они присматривали за правильным ходом действия и не давали посторонним существам вмешаться. Если не хочешь привлекать сторонние силы, можно ограничиться ощущением того, что ты есть Абсолют, сам внутри себя, и нет никого, кто был-бы кем-то другим, а не тобой.

Выражение намерения

Заявишь миру, силам, небу или своему почитаемому божеству о том, что ты создаёшь существо для исполнения своих желаний.

Это может звучать примерно так:

Се есть моя воля и желание
создать и дать жизнь гаргуле
для выполнения поставленной задачи
<краткое описание задачи>.
И пусть всё исполнится по моей воле.

Вместо заклинания, можно сказать короче: «Ныне я создаю гаргулю для (указать цель)».

Подстройка желания

Подзарядишь себя и то место, где создаёшь гаргулю.

Это можно сделать с помощью пранаямы, гипервентиляции и прочих способов. Для примера приведу вариацию упражнения «Срединный Столб», разработанную специально для данного случая.

Встанешь, ноги врозь, руки вверх, глаза закрыты, голова немного приподнята вверх.

Представишь, что ты одинокий дуб, который стоит на открытом пустынном месте. Уже ночь, и над тобой светят звёзды. Прислушиваясь к своему дыханию, оно должно быть глубоким и медленным. Стой устойчиво, корни глубоко в земле, сознание устремлено к небу.

Начинается гроза. Твоё дыхание учащается. Сильные порывы ветра проверяют тебя на прочность. Тебя начинает потихоньку раскачивать. Электрическое напряжение возрастает, и ты чувствуешь, как где-то далеко трясётся земля.

Эти ощущения усиливаются, пока ты почувствуешь наибольшее возбуждение. Твоё дыхание становится всё более учащённым и поверхностным. Слегка наклонишься всем телом вперёд, плотно прижав ступни к полу. Тело вибрирует от нарастающего напряжения.

Когда почувствуешь, что больше не в состоянии выдерживать это напряжение, вдруг слышится оглушительный грохот и, прорезая небо, на тебя обрушивается яркая вспышка молнии. От её удара ты содрогаяешься всем телом. Ты ощущаешь, как по твоему телу проносится колоссальный разряд молнии, эта энергия проходит через твои корни и уходит вглубь земли.

Из глубины земли доносится ответный гул. Пульсирующая энергия поднимается вверх, проносится по твоему телу и уносит твоё сознание высоко в небо, и вдруг на короткое мгновение ты ощущаешь себя звездой, мерцающей в бесконечном космосе.

Медленно опустишь руки вдоль туловища. Соединишь ноги и приложишь указательный и средний пальцы правой руки к губам. Ощутишь полный покой и огромный энергетический заряд внутри тела.

Затем таким-же образом зарядишь энергией предметы, связанные с гаргулей. В данном случае можно ощутить, как молния бьёт в предметы, наделяя их силой.

Во время этой подзарядки, мысленно или вслух, наставляй гаргулю о том, когда, где, как, и как долго она должна выполнять свою работу. Наставляй, как она должна получать энергию для жизни, как должна возвращаться в онгон, как будет обрываться её существование.

Направление заряда жизни

Будешь смотреть на программирующий символ, воображать выполнение своего желания, чувствовать счастье и радость. Тут важно почувствовать, как внутри тебя собирается и копится заряд энергии, как нарастает волна. В миг наибольшего наполнения энергией направишь её на предметы, связанные с гаргулей.

Некоторые берут заряд жизни из потока того эгрэгора, с которым работают или от которого хотят запитать гаргулю. Есть даже особый источник потоков для создания гаргуль, его открывают формулой ДЕРЕБИ ДЕРХО АДХИАКТ.

Для этой-же цели можно использовать снадобье «Соединитель», собирающее из частиц энергии форму по заданному образу. Состав снадобья: 1/6 ладана, 1/2 шиповника, 1/3 боярышника, 1 мелиссы, 1/7 табака, 1/3 бадьяна, 1/7 иланг-иланга, 1/5 корицы, 1 ряски, 1/2 розы, 1/4 розмарина, 1/5 мирры, 1/3 астры, 1 яблони, 1/2 ромашки; основа – вода; консервант – спирт.

Для большей мощности можно вдунуть в гаргулю Элементы:

- Земля – её олицетворяет онгон, но если он не глиняный, то можно посыпать его землёй или-же добавить в него немного своих ногтей или волос;
- Огонь – окропить кровью (своей или чужой) или посыпать золой;
- Вода – поместить своё семя, мочу, пот или слюну в углубление онгона или обмокнуть в эти вещества, если нет углубления;
- Воздух – подуть в ноздри гаргули;
- Эфир – его олицетворяет ядро гаргули, созданное на основе мыслеобраза, вдобавок можно лишний раз укрепить его воображением, например: вообразить и ощутить, как внешний вид гаргули стал твёрдым, прочным.

Затем наречёшь гаргулю примерно так:

*Я нарекаю тебя <имя>,
и с этого дня и до <указывается время уничтожения>,
ты будешь известен под этим именем.*

Далее полезно издать вибрирующий звук и представить себе, как нечто излучается из тебя в онгон. Если выбран внешний источник запитки (например: эгрэгор), то излучается из него, или одновременно из тебя и из него.

Дыхание играет огромную роль в подзарядке гаргули. Дыхание посылается как дуновение, пение, разговор, шёпот или рёв.

Далее молвишь:

*Волею своей я ввожу тебя в бытие.
Жизнь даётся тебе, чтобы выполнить <указывается задача>
на пользу мне.*

Если предполагаются боевые действия, тогда стоит продолжить:

*...на пользу мне и нанесения вреда другим людям,
кроме <указываются, если таковые есть>.*

Поднимешь программирующий символ и скажешь:

*С помощью этого символа я буду общаться с тобой в любое время, когда захочу,
но помни, <имя существа>,
что когда этот символ будет уничтожен,
твоя жизнь больше не будет иметь цели,
и поэтому тебе придётся уйти в небытие.*

Излучая волну чувств, продолжишь:

*Появись, <имя существа>,
и приступай к выполнению своей задачи.
Если ты не выполнишь её до <укажешь время уничтожения>,
то растворишься в небытие и больше никогда не появишься в мире людей.*

Становление властелином

Перенесёшь свое сознание в гаргулю и своим перенесённым сознанием почувствуешь мир из позиции этой гаргули. Не выходи, а именно переключи сознание из гаргули назад, в свою голову, так, чтобы в гаргуле сохранился отпечаток твоего сознания. Войдешь в контакт с гаргулей и почувствуешь этот отпечаток. Это означает, что хозяин данной гаргули именно ты и никто иной, она подчиняется только тебе.

Можно и проще: вложишь в образ гаргули свою личную печать, которую используешь для всех (не любых, а именно всех) магических дел или только для подчинения всех своих гаргуль.

Другим способом сие можно осуществить с помощью Таро. В таком случае перед обрядом надлежит поместить своё сознание в вишуддху и настроиться на 15-й Аркан (Зависимость, Дьявол). Запитывается гаргуля, естественно, на 15-й Аркан. Далее совершаются все те-же действия, что описаны выше, но после «Направления заряда жизни» следует войти в 11-й Аркан (Закон, Справедливость, Укрощённый Лев) и там создать Закон, согласно которому, ты являешься Хозяином гаргули и любой твой приказ является обязательным к выполнению.

Для данного действия советую использовать колоду аввы Дона (применяется школой магии «Атлантида»), ибо при использовании других колод может так случиться, что гаргуля будет запитана не силами Гения Земли, а силами богов, которые наложили свои образы на этот архетип, и тогда ты будешь должником богов.

Заселение в онгон

Есть 2 подхода к размещению гаргули в онгоне:

- 1) сначала создают гаргулю, а потом поселяют её в заранее выбранный онгон;
- 2) выбирают онгон и создают гаргулю сразу в онгоне.

При работе по 1-му способу используется повеление: «Войди в этот (указывается вид онгона) и совершай (то-то и то-то)». Если в качестве онгона используется ваза или бутылка, которую можно закрыть, то оставь её открытой до тех пор, пока не увидишь или не почувствуешь, что гаргуля вошла в неё; затем быстро и крепко закрой. Если же онгон не прозрачный, то дождись ощущения, что он потяжелел, шевельнулся или по нему прошёл ветер.

При работе по 2-му способу, возьми сгил гаргули, посмотри на него, запомнишь, а потом отвернись. Секунд через 30-40 закрой глаза и вспомнишь образ сгилы. Именно – не вообразишь, а вспомнишь. Это воспоминание находится в определённой области твоего личного пространства внутри кокона, в этой области тебе будет наиболее легко вспомнить очертание сгилы. Мысленно поширишь по пространству перед закрытыми глазами, и найдёшь эту область.

Начнёшь смещать образ сгилы в ту область пространства, к которой пришлось обратиться, чтобы её вспомнить. Как только сгила сместилась туда, её образ сразу же приобретёт невероятную яркость и чёткость. Всё! Ты заселил её в своё пространство.

Не теряя сосредоточенности, откроешь глаза. Теперь нужно переместить этот фрагмент виртуального пространства в онгон. Возьмёшь онгон, будешь пристально смотреть на него и мысленно смещать в него сгилу, уже обросшую тонкой плотью.

Когда почувствуешь, что сгила заняла предназначенное ей место, надо помочь ей отделиться и заодно устранить искажения виртуального пространства, которые сгила могла внести своим движением. Для этого на месте, с которого вытесняешь сгилу, ярко и отчётливо представишь что-нибудь очень большое. Очень хорошо действует, если вообразить слона: большой слон, появившийся на месте вытесняемого объекта, легко выталкивает этот объект наружу, к тому же разглаживает и нормализует энергетику виртуального пространства после вытеснения сгилы.

Представляя слона внутри себя, одновременно зафиксируешь внимание на онгоне, куда перемещаешь сгилу. Усилив воли удерживай сгилу в онгоне, не давай ей раствориться и уйти в неизвестном направлении. Тогда под напором слона сгила окончательно оторвется от тебя и, благодаря усилиям твоей воли, останется в онгоне, став основой виртуального пространства, а значит, и души будущей гаргули.

Если ты придерживаешься 2-го способа, то надо сначала поселить гаргулю в онгон, а потом уже проводить «Наделение жизнью».

Закрытие ритуала

Если в начале ты ощутил, что открыт для мира, то теперь забудешь об этом ощущении или ощутишь, что действие окончено и ты вернулся в своё обычное состояние. Если ты призывал какие-либо силы в помощь себе, поблагодари их. Убери предметы, которыми пользовался, сотри круг и т.д.

2. Быстрый способ

Проведёшь очищение.

Сядешь в удобную позу, дышать будешь свободно и глубоко.

Ощутишь, как твоё тело заряжается энергией, а затем, продолжая дышать в том же ритме, представишь, что вся эта энергия сливается в шар белого света в области твоего солнечного сплетения.

Представишь, как из солнечного сплетения излучается световая нить, которая вытягивается по горизонтали вперёд, пока не достигает двух футов в длину.

Теперь эта нить начинает расти вверх, создавая пульсирующий энергетический столб, который поднимается до потолка (если выполняешь упражнение в помещении). Когда ты вполне уверен в яркости этой визуализации, отпустишь этот энергетический столб на свободу, отсоединив его от себя. Данный столб – исходный материал для создания гаргули.

Теперь сосредоточишь внимание на вершине столба. Представишь, как она начинает раздуваться, разрастаясь в шар, который втягивает в себя весь столб.

Когда шар сформирован, начнёшь программировать гаргулю. Для этого придай шару желаемую форму, затем вообрази, как в неё вливаются программирующие символы.

Если символы не использовались, придётся внедрять в гаргулю ощущения и намерения, связанные с прописываемыми функциями. Для этого сместишь точку своего ощущения «Я есть» в середину создаваемой гаргули и мысленно будешь передавать ей условия её существования в таком порядке:

1. Проникнешься ощущением условий, которые гаргуля должна соблюдать при своём существовании. Допустим, ты хочешь, чтобы она помогала тебе осознаться во сне. Тогда ощути себя полностью осозанным посреди мира из тонкой гибкой материи. Отождествившись с этим состоянием, передай его в сознание гаргули, отождествившись с ней путём охватывания её своим эфирным телом. ВАЖНО: гаргуля должна ощутить, что она ЗАБОТИТСЯ о тебе.
2. Избрав источник запитки гаргули, прочувствовать процесс насыщения из него и показать гаргуле, как от этой подпитки разрастается и начинает ярко сиять её энергетическая оболочка. Проникнув этим ощущением, передашь его в сознание гаргули. Всё это время продолжай подпитывать её своей энергией (обычно это занимает 10-15 секунд) и не останавливай подпитку даже после того, когда ощутишь, что гаргуля всё хорошо поняла и готова питаться из другого источника.
3. Мгновенно и резко усилишь подпитку гаргули своими центральными потоками и одновременно начнёшь передавать в её сознание последний образ – её имя. Внедрение имени должно сопровождаться твоим ощущением от этого имени и желательным каким-то образом – зрительным, слуховым, осязательным, обонятельным. Это может быть, например, твой любимый запах или музыкальный звук, на который гаргуля будет откликаться, как только ты воспроизведёшь его в своём воображении.

Если гаргуля создаётся как часть тебя или предполагается, что со временем ты её поглотить и сам обрестишь её способности, то, перед тем, как передавать в её сознание установки, не только проникни в неё своим сознанием, но и используй её сознание как своё, объединившись из неё с собственным сознанием, находящимся в твоём теле. Далее работай, управляя своим сознанием через гаргулю. Например, если создаёшь проводника по мирам, то в пункте №1 погрузись в ту часть виртуального пространства, откуда отправляешься в исследуемый мир. В этот миг гаргуля попытается тебя подхватить и понести – не позволяй, осторожно прерви общение. Установление источника запитки и внедрение имени произойдут так же, как описано выше.

При всём при этом можно петь имя гаргули как мантру, каждый звук которой наполняет гаргулю силой. Если при продумывании гаргули использовалась цветовая символика, то можно представить гаргулю в виде шара, последовательно вспыхивающего выбранными тобой цветами.

Воображая создающуюся гаргулю, время от времени представляй основную сигилу или программирующие символы – в виде нити ДНК, пронизывающей клетки, мышцы и нервную систему гаргули. Или можно воображать гаргулю в виде цепочки сигил соответствующих цветов. Если шарик (или как там выглядит твоя гаргуля) потяжелеет, значит: программирование удалось.

Завершить действие можно одним из двух способов:

- 1) По мере проникновения имени в сознание гаргули, продолжай усиливать её подпитку. Как только ощущение образа имени имплантировалось в создаваемую систему (сведи за этим по ощущениям), внезапно и резко прекрати подачу энергии и растождествись с гаргулей, полностью и решительно отделяя от неё своё эфирное тело.
- 2) К этому времени твоё дыхание должно стать более учащённым. Почувствуешь, что приближаешься к завершению дела. Мысленно или вслух начнёшь считать в обратном порядке от 10 до 1, с каждой секундой ощущая нарастание напряжения и воображая, как гаргуля начинает пульсировать, словно у неё бьётся сердце. Твоё воображение, пение, дыхание и прочее становятся обрывочными и лихорадочными. На счет «1» глубоко вдохнёшь, выкрикнешь: «СТАРТ!», иобразишь, как гаргуля, подобно ракете, на огромной скорости взлетает в небо.

Гаргуля создана. Теперь она начинает своё собственное, почти независимое от тебя существование, посвящённое соблюдению условий, заданных тобой.

Откинешься, чувствуя полное изнеможение. Расслабишься.

Если хочется, можно ещё раз провести очищение пространства.

Дарование долгой жизни

Если ты хочешь, чтобы гаргуля имела неограниченный срок жизни, дабы её можно было передать своему приемнику или забрать с собой в следующую жизнь, надлежит запитать её от какой-либо стихии, а затем провести дарование долгой жизни.

1. Стихия для гаргули избирается сообразно её цели, исходя из следующих соответствий:

Земля	Работа, деньги, фермерство, плодородие, стабильность, здоровье, продовольствие, экология, защита природы, старость, строительство, физическая работа; ежедневные потребности, такие как еда, жильё и т.д., а также обучение основным принципам.
Воздух	Мысли, память, обучение, преподавание, гадание, предсказание, письмо, организация, создание теорий, пристрастия, интеллектуализм, путешествие и формирование мыслей.
Вода	Глубокие эмоции, спокойствие, сострадание, вера, высшие формы любви, преданность, дружба, исцеление ран, восстанавливающий рост, деторождение, семья, спокойствие, медицина, комфорт, ясновидение, женитьба, сотрудничество, переговоры, красота, отдых, медитация, рыболовство, верность.
Огонь	Сношение, низшие эмоции, энергия, успех, война, борьба, формирование твёрдости характера, соревнование, атлетические усилия, жизнеспособность, терроризм, гнев, насилие, защита, освящение и закон.
Эфир	Духовность, магия, власть.

Запитка проводится в пороговое время (на восходе или закате Солнца, в полдень или в полночь), в полумраке, и осуществляется следующим образом.

Ощутишь себя совершенно открытым для мира. Затем совершишь одно из двух:

- 1) Представишь себя той стихией, из которой желаешь создать гаргулю. Поднимешь руки вверх, ладони смотрят друг на друга. Представишь между рук сосуд или ящик. При выдохе воображай, как вся Стихия, с которой ты работаешь, удаляется вместе с воздухом и наполняет сосуд между рук. Будешь делать это до тех пор, пока сосуд не будет лопаться от стихийной энергии.
- 2) Будешь набирать энергию нужной стихии до тех пор, пока она начнёт переливаться через край. Затем поднимешь руки над головой, образовав подобие арки. Начнёшь заполнять пространство между ладонями самой сущностью избранной стихии – основными свойствами, которыми она обладает.

Потом раздвинешь руки: пускай сосуд или сгусток парит в воздухе перед тобой. Возьмёшь прибор, связанный с избранной стихией. Его концом коснёшься сосуда, и скажешь:

*Рождённый <такой-то стихией>, от силы моей!
Жизнь получивший, по воле моей!
Тело и силу свою обретая,
восстань и живи!
Я так желаю!*

Далее следует провести наречение и зачитать гаргуле её задачи. Если не хочешь совершать сие отдельно, вместе предыдущего можно зачитать другое заклинание:

*Называю тебя <имя>
Иди и соверши <то-то и то-то>.
А когда выполнишь эту задачу,
растворись и повсюду воссоединись с <название стихии>.
Если не исполнишь приказ к <число и время>,
растворись в ничто и повсюду воссоединись с <название стихии>.
Да будет так!
Исполни заданное!*

Далее совершает закрытие обряда: можно ощутить, что отсоединяешься от тех сил, которые только что привлёк, или просто сказать: «Храм закрыт».

2. Дарование долгой жизни заключается в том, что для «направления заряда жизни» не используют свою кровь или какие-либо иные вещества, а призывают духов, каждого из коих просят наделить гаргулю тем, что олицетворяет этот дух. Т.е., Управителя Воды просят наделить гаргулю качествами Воды, и т.д.

В качестве сиих духов избираются локапалы. Локапалы (санскр. «охранители мира») – властители и хранители сторон света. Везде, кроме западной каббалы, для каждой стороны указывается только 1 дух. В каббале-же их указывается несколько, но не обязательно вызывать всех, можно назвать имя любого одного для каждой стороны света.

	Майя	Сиу	Монголы	Айлатна	Кельты	Скандинавы	Иранцы	Буддизм	Западная каббала
Север	Ахау	Тункан	Хан Сокто	Меанот	Гогледд	Норди	Хафтаринга	Вайшравана	Габриэль, Тарлис, Амабиэль, Этаран, Паймон
Восток	Болон	Вакиньян	Атай Улаан	Сафраил	Дуираин	Аустри	Тиштрия	Дхритараштра	Рафаэль, Сераф, Карасказ, Хамабиэль, Коммиссорос, Маймон
Запад	Итцамна	Унктехи	Хан Хормаста	Архалем	Горлеун	Вестури	Ванант	Вирупакша	Михаэль, Шэруб, Гаргатэль, Таризель, Табизель, Базль
Юг	Уак	Такуш-кашкан	Алиган Сагаан	Таграам	Дехев	Судри	Сатаваеса	Вирудхака	Уриэль, Ариэль, Тарквм, Гуальбарэль, Эгин

У ацтэков и китайцев локапал пятеро, причём китайцы каждого из них называют множеством разных имён:

	Ацтэки	Китайцы
Север	Тецкатлипока	Хэй-ди, Сегуанцзи, Чжуан-Сюй, Жу-шоу
Восток	Тлалок	Цан-ди, Тайхао, Чжу-юн
Запад	Кетцалькоатль	Бай-ди, Байчжаоцзюй, Сюань-у
Юг	Шипе-Тотэк	Чи-ди, Янь-ди, Чибяону, Гоу-ман
Середина	Тлальтекутли	Хуан-ди, Ханьшуню, Хэ-бо

Индусы считают, что сначала локапал было четверо, но после того, как Брахма низверг царя Нахуши, Он увеличил их число до 8-ми, а затем до 11-ти, дабы усилить охрану Земли:

	Индуизм	Шиваизм	Шактизм
Север	Кубера	Хара	Тара
Северо-восток	Сомма	Махинаса	Содаши
Восток	Индра	Капалин	Чиннамаста
Юго-восток	Сурья	Бхайрава	Дхулавати
Юг	Яма	Мритью	Багала
Юго-запад	Агни	Маньюман	Камала
Запад	Варуна	Ишвара	Бхуванешвари
Северо-запад	Вайю	Кала	Матанги
Зенит	Брахма	Паратман	Кали
Надир	Вишну	Рохита	Бхайрави
Середина	Шива	Ардхакету	Вишварупи

Иногда считается, что локапалы являются светлыми божествами и в противоположность им существуют «тёмные локапалы», которых используют для призвания демонов и зарядки тёмных вещей:

	Чернокнижие	Гозтия	Сатанизм	Майя
Север	Амабис	Самаэль	Бехемот	Закаль
Восток	Некас	Тагирион	Сатан	Хакаль
Запад	Дискон	Гамализель	Левифан	Экель
Юг	Аторн	Арэб-Зэрэк	Баал	Каналь

Каждой стороне света соответствует свой определённый дух Ветра, коих часто призывают после или вместо локапал:

	Славяне	Греки	Римляне	Шумеры	Майя	Каббала
Север	Сиверко	Апарктиас	Септэнтрио	Устур	Махукутах	Цафон
Северо-восток	Подсеверяк	Борзус	Аквилон			
Восток	Всточень	Кайциас	Вультурнус	Сед	Балам-Киче	Мизрах
Юго-восток	Обедник	Эуроз	Соланус			
Запад	Закатник	Зефуроз	Фавониус	Наттиг	Балам-Ак-Аб	Маарав
Северо-запад	Паужник	Драциус	Цирциус			
Юг	Вешник	Нотус	Нотус	Ламас	Ики-Балам	Даром
Юго-запад	Осенник	Липс	Африкус			

Каждой стороне света соответствует своя стихия, и, таким образом, каждый локапал связан с определённой стихией. В разных системах сии соответствия различаются, но в наиболее древних они одинаковы и выглядят так:

Север – Земля
Восток – Воздух
Запад – Вода
Юг – Огонь
Середина – Эфир

Лишь только у китайцев эти соотношения совершенно иные:

Север – Вода
Восток – Дерево
Запад – Металл
Юг – Огонь
Середина – Земля

Соотношения по сторонам света особенно важны для составления ритуального круга, чтобы знать в какой стороне круга символы или имена власти какой стихии разместить.

Независимо от того, какая стихия для гаргули избрана основной, локапалы должны наделить её качествами всех стихий. Для этого разжигается костёр, и ты представляешь свою гаргулю Солнцу (или любой другой планете, если решил учитывать планетарное влияние) и локапалам, прося у каждого вдохнуть жизнь и силу в только что рождённую гаргулю и умножить её возможности. Желательно проводить сие под звуки бубна. В конце нареки гаргулю и соверши 1-е кормление.

Некоторые делают проще – создают гаргулю сразу из 4-х стихий: создаётся несколько отдельных сгустков каждой стихии, затем сгустки соединяются в один, и читается заклятие сопряжения стихий: «И'я'атья Хэт иш вроб 'ие 'Ахие».

После сего гаргуля поселяется в домик, кой (предпочтительно, но не обязательно) имеет вид знака соответствующей стихии:

Земля	Жёлтый либо цвета земли куб или коричневый треугольник с вершиной, направленной вниз, и линией, проходящей посередине, разделяя его вершину от основания.
Воздух	Голубой или жёлтый шар или жёлтый треугольник как треугольник Земли, но с вершиной, направленной вниз.
Вода	Голубой или серебряный лунный месяц или голубой треугольник с вершиной, направленной вниз.
Огонь	Красный треугольник с вершиной, направленной вверх.
Эфир	Чёрный шар или овал.

Затем через некоторое время должно совершиться следующее:

- если это гаргуля Воздуха, она должна побывать во смерче или урагане: прочно привяжешь на длинную ленту к чему-нибудь так, чтобы домик гаргули болтался на ветру, как бумажка);
- если это гаргуля Земли, она должна побывать при землетрясении: привязав к ленте или верёвке, поймашь во время землетресения трещину в земле и уронишь предмет туда, а потом откопаешь;
- если это гаргуля Воды – дождёшься сильного половодья или наводнения и искупаешь домик гаргули в нём;
- если это гаргуля Огня – надо, чтоб молния ударила в её домик.

Чем мощнее сила стихии проявит себя, тем сильнее будет гаргуля.

Гаргуля, прошедшая через подобное оживление, будет совершенно разумна и обучаема. Сильна настолько, насколько сильна стихия, давшая ей жизнь, но с течением времени может стать ещё сильнее. Непокколебимо верна своему создателю, или тому, кому создатель обяжет её быть верной, – переманивание и перепрограммирование такой гаргули исключено. Она почти вечна, т.к. питается изначальной силой породившей её стихии в любом проявлении этой стихии, и может существовать столько, сколько существует проявленная Вселенная. Способна найти своего создателя (если он не передал её верность кому-то) и в новых его рождениях, если создатель прожил достаточно долго, чтобы существо накопило достаточную память. Уничтожить его может только сам создатель, либо Управитель Стихий (локапал).

Групповой способ

Выше я свёл воедино составные части многих похожих друг на друга обрядов и упражнений, чтобы рассмотреть создание гаргули шаг за шагом. Однако, существуют быстрые способы, кои не всегда вписываются в эту схему в полной мере. Один из них называется «Нептунский ключ» и совершается только группой магов; его и рассмотрим.

Подготовка

Нептунский ключ включает в себя 3 составляющие:

- 1) белая свеча – для её создания понадобится белый свечной воск, котелок для расплавки воска и печь;
- 2) океанический ладан – 3/4 чайной ложки чёрных маковых семян, 1,5 ч.л. полыни, 1 ч.л. сандала, 1/2 бензойна (эфирного масла), 1/4 мускусного масла, 1/2 масла амбры;
- 3) вспомогательные основы: набор из разноцветной, закалённой в печи глины; контейнер для онгона; речная вода; океанский песок или речные камешки; маркер, пишущий по стеклу; резинка; ткань для прикрывания ею контейнера; немного высушенных креветок.

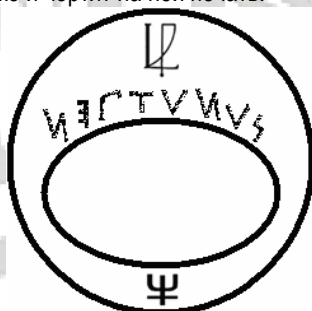
Позволишь ингредиентам настояться в течение 24-х часов перед использованием.

Перед тем, как смешать всё в общую массу, опустишь высушенные креветки в масло приблизительно на 1 час.

Обряд

Проводится на следующий день после приготовления океанического ладана – желательно подгадать время так, чтобы это была пятница (день Венеры = ОСы). Требуется 1 ведущий и не меньше 2-х участников.

0. Перед началом обряда ведущий разогревает печь.
1. Начиная действо, участники вслух заявляют о намерении: «По воле нашей создаём себе помощника на время сновидения, чтобы доставил он нас, куда пожелаем».
2. Участники берут каждый по одной глиняной плашечке и чертят на ней печать:



Вверху – старый знак Нептуна, под ним старолатинским шрифтом написано «Нэптунус», в самом низу – одна из версий обычного знака Нептуна. В овале поместишь сигил своей гаргули, кою намереваешься сейчас создать – сигил сам собой придёт тебе на ум. В том-же овале, под сигилом, напишешь её имя (желательно, тоже латинскими буквами, хотя сие не столь важно).

3. Каждый участник воображает свою гаргулю в желаемом облике.
4. Простерев открытые ладони к печати, каждый участник читает призыв:

*Я взываю к самому глубокому океану,
к затонувшему королевству Посейдона!
Приди, Сотрясатель Земли, в этот храм!
Яви исполнение желаний!
Да будет создан <имя гаргули>,
чтобы мне пособлять в сновиденьях!*

5. Как только почувствуется ответная энэргия, каждый участник через себя и свои руки направляет её на печать и всю плашечку в целом, при этом, закрыв глаза, шёпотом повторяя имя гаргули до тех пор, пока её облик сам собой вспыхнет устойчивым и ярким.

6. Ведущий забирает заряженные плашечки и помещает их в печь. Пока гаргули готовятся, созревают, участники должны закрыть глаза и взывать каждый к своей гаргуле до тех пор, пока та не приготовится и не остынет.

7. Ведущий растапливает воск. В это время каждый участник берёт контейнер и насыпает туда немного песка, наливает речной воды, добавляет немного океанического ладана. Затем ставит туда глиняную плашечку, которую ему подаёт ведущий, прикрывает тряпочкой и закрепляет резинкой. На контейнере следует изобразить ту часть печати, где сигил и имя гаргули. Ведущий подаёт участникам растопленный воск и каждый мажет им поверхность своего контейнера.

8. Все смеются.

Далее каждый участник куда-нибудь убирает свою гаргулю на 9 дней и лишь затем начинает ею пользоваться.

Общение с существом

Когда существо обретает дом (поселяется в предмет), ты можешь работать с ним как пожелаешь и как запрограммировал.

Общаться с гаргулей намного легче, чем с обычным духом. Чтобы наладить канал связи с духом, надо долго медитировать на его знаки, читать воззвания и т.п., и даже после этого его голос будет восприниматься лишь через яснослышание. Дух находится вне тебя, потому и сложно. А гаргуля это всё равно что твой 6-й палец, 3-я рука или 2-я голова. Чтобы «пообщаться», например, со своей рукой, тебе достаточно сосредоточиться на ней и что-то подумать, и рука вмиг дернется или сдвинется. Точно так-же и тут: гаргуля это твой новый орган, который ты отрастил. Стоит тебе сосредоточиться на нём, как он тут-же тебя слышит и приходит в действие.

Прежде, чем начинать общение, надлежит наладить связь с гаргулей. Для сего надобно ежедневно общаться с ней. Допустим, ты садишься в удобном месте, ставишь перед собой домик существа или сигил или оба сразу. Смотришь на эти объекты и делаешь взгляд слегка затуманенным, затем расслабляешься и убираешь из головы лишние мысли. После этого ты пытаешься воспринимать различные образы в уме. Получив ясное сообщение от гаргули, похвалишь её. Общение наладится довольно легко и быстро.

Голос гаргули слышится чётко и громко, не надо этого пугаться. Прикосновения гаргуль похожи на прикосновение к паутине, позже они могут стать такими-же основательными, как прикосновение другого человека. Даже если гаргуле не прописана задача сопровождать тебя во сне, она всё равно может там появляться.

Когда связь налажена, начинается общение, кое может осуществляться одним или несколькими из следующих способов:

- 1) призывное слово власти или заклинание;
 - 2) условный призывный жест;
 - 3) молитва;
 - 4) обряд призыва;
 - 5) маг повторяет имя гаргули и представляет её сигил, в ответ на что она включается и признает в нём хозяина;
 - 6) маг берёт в руки домик гаргули и начинает разговаривать с ним как ребёнок со своей игрушкой – нежно и заботливо, затем входит в транс и слушает голос гаргули;
 - 7) маг входит в транс и воображает как его гаргуля выходит из домика, затем маг посылает ей своё чувство ласки, любви, привязанности или уважения;
 - 8) маг каждый раз воображает, что при призыве находится в каком-то одном и том-же месте (подойдёт астральный храм, см. гл. 11), где гуляет бок о бок со своей гаргулей;
 - 9) маг просто выключает мысли и настойчиво ждёт, пока услышит голос своей гаргули.
- 5-й способ наиболее удачен. При желании можно добавить к нему какие-либо составляющие других способов.

Если для призыва используешь алтарь, то, помимо сигила, хорошо-бы положить туда «магический аттрактор» – вещь, относящуюся к цели, на которую запрограммирована гаргуля, или-же вещь, соотносимую со стихией гаргули.

Земля	округлый гладкий тяжёлый камень, горсть чистой сухой земли
Воздух	птичье перо, семена одуванчика, сухая солома
Вода	горный хрусталь, прозрачное стекло (4 осколка или шарик)
Огонь	слегка обгоревшая сухая деревянная палочка, неиспользованные спички, неиспользованный уголь
Эфир	магнит, сперма

Когда гаргуля призвана, надлежит слушать её голос, кой в зависимости от Стихии бывает таков:

- Земля – голос низкий, речь замедленна;
- Воздух – отстранённый высокий и звонкий голос, речь быстрая;
- Вода – текучий, плавный и музыкальный говор;
- Огонь – настойчивый и уверенный голос, порой с долей гнева;
- Эфир – голос непредсказуем, но часто бывает добрым и отстранённым, порою слегка насмешливым.

Обычно гаргули в качестве приветствия говорят что-то вроде: «Хозяин... ты звал меня?» или «Я здесь, мой господин... приказывай». Как только голос услышан или получено какое-либо иное неопровержимое присутствие гаргули (ветер, холодок, шум, какие-то особые чувства или видения), надлежит дать ей корм (при способах №5 и 6 он даётся сразу), а затем объяснить чего ты от неё хочешь в этот раз. Объяснять можно словами, воображая образы или-же сочетая то и другое. Если используешь слова, то полезно воображать туннель, по которому они уходят в левый глаз гаргули, так она лучше слышит.

Когда гаргуля поняла приказ и улетела его исполнять, тотчас-же разрежешь, как ножом, невидимую нить, соединяющую тебя и гаргулю, и перестанешь вспоминать о гаргуле, дабы твои мысли не задерживали её и не тянули вернуться раньше срока.

Можно следить за работой гаргули по средствам ясновидения или маятника. Во 2-м случае поднесёшь маятник к онгону – если маятник колеблется, значит: гаргуля уже вернулась, а если он не движется, значит: она ещё работает над выполнением поставленной задачи.

Если срок выполнения задания истёк, а гаргуля не возвратилась в онгон, усиленным воображением или прописанным способом призовёшь её, после чего снова отправишь на выполнение поставленной задачи. Это можно повторять до тех пор, пока твой приказ не будет исполнен.

Когда гаргуля выполнит приказ, поблаговаришь её и скажешь, что она может возвращаться в свой дом до следующего вызова (время которого можно сразу-же обозначить). За успешное исполнение задания всегда хвали гаргулю – это крайне важно, т.к. если потом ты вдруг станешь её ругать, она очень хорошо это поймёт и исправится.

Выкармливание

Прежде, чем гаргуля начнёт полноценное существование, её нужно подпитывать в течение некоторого времени. Обычно хватает двух седмиц подпитки по часу-полтора каждый вечер после захода солнца.

Призвав гаргулю, рассмотришь как она выглядит. Если образ плоский, сделаешь его объёмным. Сосредоточишься на образе и будешь насыщать его энергией, удерживая при этом в своей голове назначение гаргули и передавая ей эту цель в виде набора образов и ощущений, при этом время от времени повторяя имя гаргули.

Вообразишь гаргулю как можно ярче и плотнее со всех сторон, объёмно и в цвете. Спустя некоторое время образ начнёт оживать.

Подкачаешь её ещё немного и затем мысленно отделишь от себя питающую связь.

Теперь сосредоточишься на гаргуле, мысленно произнесёшь её имя и скажешь: «Живи!».

Некоторые вместо этого упражнения повторяют «Наделение жизнью» 40 дней подряд, иногда даже по 2 раза в день.

Когда гаргуля значительно отяжелеет от ежедневного выкармливания, можно кормить её 1 раз в 3 дня, потом ещё реже. А потом научить её кормиться самостоятельно, а самому кормить её только до и/или после исполнения поставленной задачи.

Кроме установленного выкармливания, время от времени вспоминай о гаргуле и её назначении, тем самым освежая её небольшим количеством энергии.

Обучение

Придумаешь несложный и не слишком длинный урок, не выходящий за рамки прописанных способностей гаргули. Мысленно создашь картину, соответствующую прохождению данного урока, и поместишь в неё гаргулю. Далее под твоим руководством гаргуля должна успешно исполнять необходимые действия. Ты не должен терять из виду цель урока, и гаргуля должна действовать согласно твоей воле.

Пусть гаргуля пройдёт несколько таких уроков, дабы укрепиться в своих основных способностях. Желательно проходить не больше, чем в 1 день по 1-му уроку.

Натаскивание

Обучение было воображаемым, натаскивание-же имеет дело с настоящими свершениями.

Сие годится для существ, созданных на основе общей области влияния, и применяется для их большей гибкости. Допустим, если твоя гаргуля не только сновидец-помощник, который помогает тебе осознаться, но мастер на все руки в области сновидений, то некоторое время вызывай его при всякой надобности – сегодня прикажи ему помочь осознаться во сне, завтра прикажи отвести тебя в определённую локацию, послезавтра прикажи принести тебе готовую карту твоего Личного Мира Сновидений, в другой день прикажи причащить тебе лазутчика или отвести в астральное место силы, и т.д. Т.е. существо должно быть опробовано в осуществлении различных задач его области влияния.

Существа с большим сроком жизни, как правило, создаются именно на основе общей области влияния.

Говоря о натаскивании, часто вспоминают о пространственных существах, ибо они и созданы для того, чтобы ими так пользоваться. Это объёмы или накопители для хранения и сбора целительной или магической энергии. Единственная задача таких существ: собирать нужное и отдавать тебе по требованию. Они преобразовывают в целительную энергию такие источники как уличный свет, солнечное тепло, задымление

городского воздуха, излучение сотовой связи, электрический ток проводов, различные радио и телесигналы, и т.п. Можно натаскать такое существо, чтобы оно перегоняло силу из живого в мёртвое или обратно. Создание связей с некромиром вызывает очень мощные эффекты.

Натаскиванием так-же считается то, когда ты свято веришь, что любые успехи в задуманном деле ниспосланы тебе именно твоей гаргулей.

Натаскивание в разы улучшает качество работы гаргули, как-бы разгоняет её до предельных оборотов.

Астральное создание

Вместо всех предложенных способов, гаргулю можно создать в астрале, и это происходит очень быстро. Начинают обычно с создания подсказчика или целителя, затем переходят к более сложным гаргулям.

Создание подсказчика

Шаг 1. днём подумать о том, что тебя беспокоит, какой нерешённый вопрос у тебя есть.

Шаг 2. вообразить как должен выглядеть и как должен себя вести человек или иное существо, которое-бы полностью тебя понимало, могло выслушать, могло помочь советом.

Шаг 3. вообразить, что разговариваешь с ним, с твоим подсказчиком.

Шаг 4. оказавшись в сновидении, поискать там своего подсказчика.

Шаг 5. когда найдёшь, поговорить с ним.

Особо сильные сновидцы могут создать подсказчика сразу в сновидении, просто вылепив его из энэргии пространства и вложив цель.

Ответы подсказчика надо хорошенько обдумать и решить – следовать-ли им? Подсказчика создают только в том случае, если Посредник не появляется или не хотя с ним общаться.

Но лучше возжелать встретиться в сновидении с каким-нибудь учителем, охранителем, духом и т.п. При встрече спроси, можно-ли увидеться с ним ещё раз. Затем попроси учений.

Как создавал подсказчика, так-же можешь создать себе защитника, любовницу и вообще кого угодно или совместить все эти черты в одном образе.

Создание целителя

Так-же как создавал подсказчика, можно создать целителя.

Кроме ответов на вопросы о твоём здоровье, можно попросить целителя, чтобы он тебя вылечил в сновидении, а наяву ты-бы был здоров.

Можно не создавать целителя, а возложить его обязанности на уже созданного подсказчика. А ещё лучше вообще ничего такого не создавать, ибо ты обладаешь всеми силами и незачем придавать им внешний вид.

Астральное общение

Вне зависимости от поставленной цели, само собой будет случаться так, что гаргуля иногда будет являться тебе во сне или ты будешь ощущать там её присутствие. Но это ещё не всё, чем исчерпывается астральное взаимодействие с ней.

После 2-дневного очищения своего ментального плана и астрального тела войдёшь в ОС или совершишь ВТО. Затем взойдёшь на самую высокую точку в своём мире. Позовёшь гаргулю. Если увидишь яркий блеск, значит: гаргуля услышала тебя и пришла.

Затем её надо «обработать»: ласкового зверька обласкать, сурового воина почтить, бесформенное существо – понять. После этого гаргуля в твоих руках превратится в талисман. Его можно надеть на шею, положить в карман, проглотить – кому как больше нравится.

Действовать талисман начнёт в течение 3-х дней после любого события, которое как-либо заденет тебя. Первое его действие ощутить несложно – внезапное тепло по всему телу, большой прилив сил.

Любое неосторожное желание может стать для духа талисмана руководством к действию. Потому надо держать себя в руках. Иногда гаргуля будет самостоятельно открывать и закрывать канал общения.

Тут очень важно предварительное очищение и наработанный канал. Если этого не будет, то вместо твоей гаргули на зов может прийти какая-нибудь гадость.

Проводить такое действо не обязательно. Особенно желательно оно лишь для тех, кто в качестве онгона решил избрать своё собственное тело.

Подчинение и/или уничтожение чужой гаргули

Делается сие лишь в том случае, если тебе не страшно нарваться на месть со стороны создателя гаргули. Гораздо проще и увлекательнее создать свою гаргулю, чем отнимать чужую. Но, однако, если на тебя нападает чужая гаргуля, в качестве защиты очень хорошо подходят способы её подчинения.

Чтобы перепрограммировать сотворённое кем-то создание, необходимо знать его имя, знак и цель, и надо преодолеть привязанность существа к своему создателю. Если ты не знаешь ни имени, ни знака, ни цели данной гаргули, то поразмысли над тем, для чего она создана или по какой причине её послали напасть на тебя. Оценив все её действия, составь фразу, описывающую природу этой гаргули (например: «Уничтожать сильных магов») и на основании сего дай ей имя. Разумеется, хозяин этой гаргули назвал её иначе, но если ты правильно оценил назначение гаргули, то данное тобой имя в некотором роде тоже затронет её и тоже будет иметь над ней власть. Затем сотвори из этого имени сгил. Далее можно нанести имя и сгил на листок бумаги, свернуть его в трубочку и заткнуть в бутылку, а затем провести обряд уничтожения гаргули, в ходе которого разбить бутылку и сжечь листок. Если-же уничтожения не предполагается, то просто дай чужой гаргуле новое имя, слегка измени облик, подкорректируй свойства и пересели её в другой предмет.

Следует учесть, что ты можешь привлечь к себе настолько сильное существо, которое не сумеешь приручить. Или у него будет такой набор возможностей и качеств, что, взяв его себе, ты понесёшь ответственность за сделанные им поступки. Это как взять относительно взрослого ребёнка из детдома – он может признать тебя матерью и благодарно помогать тебе, а может превратить твою жизнь в ад. И ты никогда не узнаешь всех тонкостей, заложенных в него создателем, а ведь у него вполне может быть прописана дополнительная задача неким хитрым способом уничтожить того, кто попытается его перепрограммировать.

Гораздо легче подчинить себе тех существ, которых люди создают бессознательно. В таком случае через этих существ можно управлять их создателями и пить их силу самому или питать свою гаргулю.

Зависимость

К своей гаргуле лучше всего относиться как к другу. Тогда её личность будет более полноценной, сама она будет более преданной и задания исполнять будет более успешно.

Но если ты слишком трепетно относишься к своей гаргуле, вскоре тебе уже трудно будет представить, как можно обходиться без подобных существ. Если это такая-же зависимость как, например, от еды, которую ты можешь есть в разное время и в разном количестве, а иногда можешь запросто устроить голодовку, то всё в порядке. Но если ты начинаешь зависеть от гаргуль больше, чем от чего-бы то ни было другого, начинаются трудности. Например, были писатели, которые полностью отдавали своё вдохновение на волю «творческих гениев», а некоторые игроки, полностью ставившие свой доход на 3 карты, амулет или «существо удачи», становились бедняками и кончали жизнь самоубийством. Так что, создавая гаргулю, помни, что она только для помощи в твоих делах, но она не будет делать всё вместо тебя, да и со многими делами ты вполне в состоянии справиться сам безо всякой помощи со стороны своей гаргули.

Есть множество историй о том, как отражение в зеркале начинает жить своей жизнью и постепенно меняется с человеком местами – он оказывается в Зазеркалье, а отражение занимает его место в видимом мире. Это – последствие крайней степени зависимости от гаргули.

ГЛАВА 3: ГОЛЕМ

Слово образовано от ивр. «гелем» - «необработанный, сырой материал», «глина», или от урд. «голимар» - «обжигание глины».

Големом называется гаргуля, созданная на основе какого-либо живого существа. Если при поселении духа в амулет, дух не лишается свободной воли, а просто соглашается помогать тебе, то здесь ты берёшь какое-либо живое существо (например, это может быть дух камня или душа умершего человека) или её часть, и вкладываешь в неё свою установку так, что она почти полностью забывает о своей воле, почитая твою волю за свою.

Иногда голема связывают с той иерархией духов, с которой ты работаешь. В таком случае имя ему должна дать именно иерархия или один из иерархов, а не ты. Такой голем будет очень мощным и долговечным, будет иметь много возможностей.

Говорят, что в Атлантиде существ создавали сразу здесь, не вселяя в них ничего готового, что обитает в тонком мире, тогда как гиперборейцы работали только с тем, что возникло в тонком мире само, т.е. воздерживались от творения гаргуль, и мыслили так: «Зачем оживлять мёртвое, когда кругом полно живого?». Говорят, что один из повелителей Атлантиды почитал титана Гермия и под его влиянием была написана «Книга големов». О самом Гермие говорят, что это молодой титан, называемый Плачущим Богом, ибо он приходит в мир для того, чтобы испытать людей, и кто не выдерживает, тот умирает.

Арабский способ

Достанешь кувшин с закручивающейся крышечкой.

Около полуночи откроешь крышечку и произнесёшь над кувшином суру «Ночь могущества» из «Корана», и затем суры в такой последовательности: 54, 37, 71, 76, 44, 50, 20, 26, 15, 19, 38, 36, 43, 72.

После сего назовёшь духа заранее придуманным именем и закроешь кувшин крышечкой.

При необходимости обращай к кувшину и говори, в чём помочь. В срок от суток до трёх месяцев помощь будет оказана.

Способ чёрных магов

В субботу в полночь, на тёмную Луну, придёшь на кладбище, взяв с собой 5 чёрных свечей, самородную серу, чёрный оникс (или любой другой чёрный камень) и стерильную иглолку.

Раздевшись, нарисуешь на земле пентаграмму и поставишь на каждый её конец по свече. Зажжёшь серу и в полночь скажешь: «Уже полночь. Врата Гадеса открыты и Тьма лежит на земле».

Возьмёшь камень, поддержишь в левой руке, и 2 раза произнесёшь: «Я вызываю Демона, во имя силы Трёх! Абшаллах, Нейяр, Сэптня! Входи в камень!»

Затем мысленным взором ты увидишь пурпурное сияние вокруг камня. Это значит, что необходимые силы вошли в камень и можно их программировать: «Отныне имя тебе ____, ты служишь мне, ____! Да будет так!».

Ты можешь просить этого Демона-голема о чём угодно. Когда он исполнит твоё желание, в замен накормишь его 3-мя каплями своей крови.

Если камня коснётся солнечный свет, Демон убежит из камня и покинет тебя, сбросив настройки, делающие его твоим големом. Потому не позволяй свету касаться камня. И лишь когда Демон станет тебе не нужен, бросишь камень на солнечный свет.

Способ дьяволопоклонников

Из дуба или осины вырежешь фигурку. Она должна быть не очень большой, форма может быть любая.

Как только закончишь работать над фигуркой, поставишь её в укромное место, а сам ночью пойдёшь на болото или на берег озера, пруда – любого водоёма со стоячей водой. Там наполнишь водой небольшую ёмкость и, не оглядываясь, вернёшься назад.

Следующей ночью возьмёшь эту ёмкость с водой, вытащишь фигурку из укромного места. Поднесёшь ёмкость близко к своему лицу и в течение не менее чем 5-ти минут без перерыва будешь наговаривать на воду слово НАРАН, заряжая им воду. Потом окунёшь в воду пальцы левой руки и, говоря «Прочь! Прочь!», окропишь фигурку, чтобы природный дух, который жил там ранее, был изгнан, и фигура стала пустой и готовой принять в себя иную Силу.

Возьмёшь большой кусок чёрной ткани, в полночь белым мелом нарисуешь на ней раскрытый человеческий глаз – один из символов присутствия дьявольской силы в этом мире.

Теперь пойдёшь в тёмное глухое место. Лучше всего подойдёт заброшенное сельское здание, лесная чаща или подвал. Придя в это место, приберёшься там. Затем зажжёшь чёрную свечу, нарисуешь на полу или начертишь на земле круг, в него положишь чёрную ткань с нарисованным глазом.

Перережешь горло жертве (желательно использовать белого голубя) и окропишь её кровью нарисованный на ткани глаз и саму ткань, говоря при этом:

*Кровью жертвы да пагубным делом
я призываю из проклятых пустот, из заповедной глубины
демонические стаи.
Идите на запах крови и вселите силы свои в новый сосуд ваш,
который суть мой слуга, и имя которому — ____!
Идите! Наполните!
Именем Крхата, Маланема, Крхемеля!
Да будет так!*

Едва замолкнув, сразу-же возьмёшь принесённую с собой деревянную фигурку и быстро поставишь её на окропленную кровью ткань. Затем остатками крови окропишь саму фигурку. После чего быстро потушишь свечу и уйдёшь, не оглядываясь и оставляя фигурку там.

Через трое суток ночью возвратишься и заберёшь фигурку себе. Теперь в ней живут дьявольские свирепые силы, образующие сознание голема.

Когда станешь что-то поручать голему, выражай свою просьбу ясно и внятно, чётко визуализируя при этом желаемое изменение, которое хочешь привнести в мир, ибо дьявольские силы больше ориентируются на твои мысли, чем на слова. Единственное, о чём нельзя просить, это целительство, ибо всё равно не будет исполнено.

Как только выразишь просьбу, режь жертву и окропляй фигурку кровью; когда просьба исполнена, окропи ещё раз. Если не вознаграждать голема таким образом, дьявольские силы покинут фигурку, а перед тем, как уйти в свой мир, проучат тебя.

Способ некромантов

1. версия Пути Погребения

9 дней будешь соблюдать смертный пост (не приближаться к женщинам и даже не смотреть на них, вкушать только собачье мясо и чёрный хлеб, выпеченный без соли и дрожжей, пить неперебродивший виноградный сок).

На 6-й день подготовишь отловленного накануне чёрного пса (предпочтительнее использовать самцов короткошерстных пород), выбрив ему на лбу пентаграмму и смазав выбритые места щёлочью. С 6-го дня до проведения обряда корми пса только кровью лошади, коровы или человека.

Так-же 6-й день подготавливается помещение, где будет проходить обряд. Окуришь помещение смесью белены и корня азиатской мандрагоры. Поскольку в большом количестве этот дым ядовит, мандрагору можно заменить вдвое меньшей частью цветов дурмана вонючего. Посреди помещения установишь алтарь, а стены завесишь полотнами, сшитыми из саванов. Если не можешь достать саваны, используй чёрный шёлк или чёрный бархат, либо сам сшей необходимое количество саванов и 9 суток выдержи их закопанными в кладбищенской земле.

В любой день поста или постепенно подготовишь предметы, необходимые для ритуала:

- ритуальная чаша;
- набор ножей или ритуальный нож;
- жезл;
- свеча из воска с корнем мандрагоры или обычная чёрная свеча.

В 9-й день встанешь к алтарю, на котором лежит пёс. Подняв жезл, будешь повторять призывание, по ходу чтения впадая в транс:

*Взываю к Гекате, змеевласой повелительнице псов!
Силой смерти и властью тлена призываю Тебя!
Яви свою волю и да прибудет она со мной!*

По окончании чтения совершишь «Ритуал подготовки живого тела», заключающийся в послойном вскрытии грудной полости с остановкой сердца вручную.

По окончании одного, снова возьмёшь жезл и прочитаешь твоё личное обращение к Гекате.

После чего прочитаешь Малое Заклинание Подъятия:

*Да прибудет со мной сила Повелительницы Теней!
Властью Гекаты и моей волей закликаю тебя!
Восстань, тварь, и исполни мои приказания!
Именами Высших и демонами Ада закликаю тебя!
Восстань, тварь, и исполни мою волю!
Силой пентаграммы и могуществом Слова Творения закликаю тебя!
Восстань, тварь, и будь моим слугой, пока я не отпущу тебя!*

Затем присвоишь псу редкое, не встречающееся в твоём окружении, имя, которое будешь использовать для призывания его духа. Потом прикажешь псу быть твоим слугой и всюду следовать за тобой, оберегая и подчиняясь.

Ударишь труп жезлом.

Далее отнесёшь труп на перекрёсток, который обычно используешь в обрядовых целях, и закопаешь там на обочине.

Через трое суток в своём рабочем помещении призовёшь голема-пса для выполнения первых поручений.

2. версия Пути Костей

Достанешь череп не очень крупного животного (лучше всего собака), неповреждённый и с зубами.

Подержишь его в каком-нибудь месте, но не дома.

Ты пытаешься наладить контакт с достаточно злобным духом, который прикреплен к черепу, и в котором присутствуют элементы личности мёртвого животного. Действуй очень осторожно, пока этот дух привыкнет к тебе.

Не делай никаких выпадов по поводу злобности данного духа, но и дай понять, что ты главный, не смей прогнуться под его выпадами, - а они будут, он будет пробовать тебя на вкус, пытаться понять, кто ты и зачем оторвал череп от тела, будет пытаться пугать, нападать. Ничего не делай, только усилием воли можешь попытаться подавить – мысленно сказать «Я сильнее», дав понять, что ты – хозяин.

Пусть пройдут убывающая луна и растущая, после чего надо будет совершить ритуал.

В полнолуние в то место, где держишь череп, принесёшь голубя или кролика – сие будет жертвой. Затем начертишь круг и огородишь его особыми свечами, содержащими компоненты тела (желательно – жир). Желательно, чтобы круг и свечи были на расстоянии метра друг от друга. В кругу устроишь алтарь, на кой положишь череп, жертву, нож и чашу.

Сочинишь обращение к божеству и заклинание подчинения.

Когда всё готово, зажжёшь свечи по часовой стрелке. Из круга теперь не выходишь до завершения обряда.

Прочитаешь обращение к божеству, после чего принесёшь жертву, путём отделения головы от тела. Время нужно подгадать так, чтобы принесение жертвы происходило в сумерках – начнёшь засветло, закончишь затемно.

Кровь соберёшь в чашу. Из чаши нальёшь часть крови в выемку на затылочной части черепа и часть на лобную долю. Остальную часть крови нальёшь себе в руку и из руки выльёшь её на зубы черепа, чтобы дух знал, кто хозяин. Нанося жертвенную кровь на череп, трижды читаешь заклинание подчинения.

Закончив, поблаговаришь за помощь то божество, к которому взывал. Потом потушишь свечи против часовой стрелки. Ритуал окончен.

Голем будет выполнять твои приказы, но не забывай время от времени его прикармливать, ибо если он оголодает, то может кинуться на тебя. Чтобы в случае чего защититься от него, надо разбить череп.

3. версия Пути Праха

Найдёшь могилу человека, умершего насильственной смертью. Такой человек всегда желает отомстить тому, кто его убил, - тем самым, он стремится ожить и потому голем из него создать проще. Хорошие големы ещё получают из душ тех людей, которые желают магическим путём продолжить начатое дело, т.е. имеют потребность жить.

Как только найдёшь подходящую могилу, или, в случае смерти с пролитием крови, само место смерти, надо получить согласие духа на его проявление в качестве голема. Иначе это будет совершенно недопустимое насилие. Чтобы получить его согласие, проведёшь следующий обряд.

Слава Святогору, переметную суму поднимающему!

Слава Святогору, со святых гор сходящему!

Слава Святогору, по русской земле ходящему!

Слава Святогору, из гроба встающему!

Будешь повторять сие многократно покуда войдёшь в транс.

Далее можно просить прийти любых русских богов, кроме Рода и Лютобора, ибо Род – высший небесный бог, а Лютобор – высший бог Пекла, потому их призыв является святотатством.

Потом ещё раз прочитаешь «Слава Святогору...» и затем скажешь:

Кама-Лока течёт вниз!

*Священными именами Святогор, Лютобор, Кащей, Перун, Радигост, Руевит,
я открываю 6 врат!*

Это откроет врата между мирами.

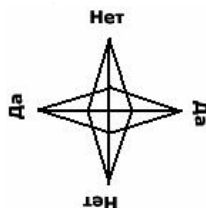
Далее ещё раз прочитаешь «Слава Святогору...»

После сего можно общаться с духом. Общение следует начинать с наступлением темноты, в полночь, либо в час ночи.

Тот, кто хоронил покойника, может перенести скелет или урну с прахом в замкнутое помещение, которое не тронет ветер, чтобы ответ был более чётким. Но круг людей, которые могут иметь право это сделать, не следует расширять до всех, кто был на похоронах. Так-же те, кто хоронил, могут принести домой землю с могилы и провести для получения ответа обычный спиритический сеанс.

Для получения ответов используешь один из двух способов:

- 1) повесишь над зеркалом маятник, а на зеркале начертишь сие:



- 2) устроишь жаровню в свете красного фонаря.

Колебания маятника свидетельствуют об ответе, а дым жаровни приобретает формы различных символов, которые можно истолковать.

В случае с маятником, скажешь: «Дух, ответь мне посредством великого отвеса!», а в случае с фонарём: «Дух, ответь мне посредством великого волшебного фонаря!»

Во время ответа можно произносить «Слава Святогору...», но не обязательно.

Если дух дал согласие на проявление, можешь начать сие сразу-же или в другой раз снова прийти на это место. Разница лишь в том, что при задавании вопроса ты можешь иметь с собой помощника, а при создании голема ты обязательно должен быть один. Время выбирается то-же, в которое ты задавал духу вопрос, или полночь.

Для усиления обряда вначале можно произнести:

Кама-Лока течёт вниз!

*Священными именами Род, Шур, Пращур
я открываю 6 врат!*

Далее идёт обязательная часть:

(Имя, отчество, фамилия), я возвращаю тебя во явь!

Я возвращаю тебя в срединный мир!
Я делаю тебя плотным!
Я делаю тебя сильным!

Теперь сядешь так, чтобы место смерти или нахождение гроба было справа от тебя, если ты хочешь создать призрака, или слева от тебя, если хочешь создать голема. Закроешь глаза и будешь дышать только носом.

Вообразишь себя внутри бесконечного объема льда, внутри монолитной глыбы льда бесконечного размера. Ты сидишь в ней в той-же позе, что и на самом деле, и на тебе там одета та-же самая одежда. Заметишь, насколько крошечное расстояние отделяет тебя от бесконечного ледяного монолита. Будешь ощущать холод, идущий от поверхности окружающего тебя льда и осознавать, а так-же чувствовать прочность этой холодной поверхности и осознавать бесконечные размеры глыбы льда. Ты должен почувствовать холодную бесконечность, выраженную глыбой льда.

После начала визуализации возникнет страх, но – только у начинающего мага. Несмотря на страх, надо продолжать.

Если ты сел слева от могилы, то постепенно возникнет ощущение, что кто-то сидит справа от тебя и медитирует, а если ты сел справа, то этот кто-то возникнет слева.

В это время вообразишь ледяную поверхность, окружающую твоё тело, как монолитную, твёрдую и холодную. Не обращая внимания на появляющегося призрака, будешь представлять ледяную поверхность всё крепче, твёрже и холоднее. Почувствуешь и осознаешь бесконечность льда в других направлениях, чем то, в котором находится призрак, а всю толщу мирового льда осознаешь как бесконечность.

Призрак, сидящий неподалёку, будет ощущаться более чётко, но не надо делать его объектом внимания. Необходимо продолжать медитацию, осознавая бесконечность льда.

Энергетическая подпитка тебя и проявляющегося призрака будет усиливаться. Страх в данном случае является основным средством энергетической подпитки, ибо страх – это выделение силы. Но источником страха в данном случае является Бесконечность, которая не может приводить к негативу, а Лёд представляет собой символ сохранения и порядка, поэтому вся энергия в любом случае уйдёт в правильное русло.

Медитацию лучше продолжать 2-3 часа, после чего откроешь глаза.

Прекратить медитацию и открыть глаза нужно осознанно, т.е. не советуется прекращение медитации по причине невыносимой усталости и невыносимого страха. Если такие ощущения появляются и их невозможно предотвратить, следует отложить прекращение медитации до того момента, покуда медитацию можно будет закончить как осознанное завершение процесса.

Если ты сидел справа от могилы и хочешь подчинить духа, то по завершении медитации наречёшь его новым именем и поставишь задачу, которую он должен исполнить, затем возьмёшь земли с его могилы или прикажешь ему вселиться в какой-либо предмет или человека.

Если-же ты сидел слева, то учти, что производимые тобой призывы вызвали духа, который будет помогать призраку становиться всё более плотным. Он останется с тобой навсегда, повредить он тебе не сможет, но данную медитацию ты должен будешь повторять много раз вплоть до того, покуда призрак обретёт достаточно силы. Следующая медитация всегда будет сильнее предыдущей.

Готовый призрак, вне зависимости от того, сделал-ли ты его своим слугой или големом, сможет физически воздействовать на любые явления реальности.

Возможно, что призрак сможет появляться видимым полностью в темноте, видимым полностью на свету, плотным и осязаемым. Так-же возможно полное воскрешение мертвеца – в любом случае, физически бессмертного, восстановившего все свои знания, навыки, особенности личности и воспоминания из прошлых жизней. Так-же возможно, что воскрешенный будет в большой степени проявлен с астрального плана бытия на физический, но меньше, чем ты.

Проявление призрака, при выполнении этой техники, произойдёт в любом случае. Степень проявления зависит от силы некроманта. Воскресить-же может только очень сильный некромант, много раз практиковавший данную технику.

Славянский способ

У славян голем имеет множество названий: людок, людвик, пикулик, крсек, дребен, лутоня, телюшок... Состоит оный из 2-х частей, каждая из коих так-же имеет своё название.

1. Курдуш

В полночь выйдешь из дома, возьмёшь заранее приготовленную живую курицу или петуха, левой рукой схватишь за шею да скажешь:

Послужи мне, милый курдуш (заранее придуманное имя)!
Пособляй во всех делах моих, ____!
Будь моим навсегда, ____!
А-А-А!..

С последними словами повалишь курицу на пень, топором отрубишь ей голову и скажешь: «Мо».

2. Колобок

Сохранилось 2 способа приготовления этой части:

- 1) *царский*: тесто из 3 лопаток муки крупчатки, 25 яиц и 3 гривенок говяжьего сала;
- 2) *простонародный*: пресное тесто, для коего собраны все остатки муки и поскрёбки квашни.

По мере замешивания теста надобно приговаривать: «Чёрное дело творю, лутонюшке тело леплю!» и вкладывать в тесто мыслеобразы, связанные с той целью, кою голем будет исполнять.

После того, как несколько раз перемешаешь, кинешь в тесто отрубленную голову курицы да немного крови её польёшь.

Из теста должно получиться толстую, круглую лепёшку в виде хлебного кома, кой к концу выпечки разбухает до формы шара.

Скандинавский способ

В голема нужно вложить:

1. эфир – твоя энергия и энергия объекта;
2. астрал – создай в голове внешний вид голема;

3. долговечность – объект, выносивший голем. Это может быть камень или дерево. В данном случае будет рассмотрен вариант с камнем – в нём гомункул будет зреть дольше, но получится более покладистым.

4. дыхание жизни – кровь.

Найдёшь в горах небольшой камень, размером с крупное яблоко. Ты будешь удивлён, но в нём есть живой дух. Увидев этот камень, ты сразу поймёшь, что это именно то, что нужно. Важно: он должен быть не слишком твёрдым для осуществления на нём насечек. Принеся камень домой, бережно вымоешь его в тёплой воде.

Теперь нужно установить с ним связь. Для этого на убывающей луне завернёшь его в ткань и положишь себе под подушку или под кровать.

В первые дни растущей луны, пока все спят, достанешь его, развернёшь. Выключишь свет и зажжёшь свечи. Возьмёшь надфиль (напильник по камню или металлу) и выцарапаешь на камне:

1. слово власти всего Футарка: АЛУ (Анзуз, Лагуз, Уруз);

2. имя слуги (придумаешь сам и запишешь рунами);

3. три руны, выражающие будущие обязанности голема (например: Феху, Уруз, Одаль – из этого получится неплохой домовый).

Затем омоешь надписи на камне, смывая опилки.

Уложишь камень на блюдо или поднос. Возьмёшь стержень и в 2-3 метрах от камня направишь его остриём в сторону камня. Стержень выступает как фильтр, не пропуская в создаваемое существо лишних энергий. Стержень это палочка, она может быть изготовлена из металла или дерева, но не из камня, ибо камень обладает личностью.

Через стержень направишь в камень свой эфир и увидишь, как энергия образует в камне шарообразный сгусток, из которого вылезают корни, оплетающие камень. Вместе с энергией через внутреннее зрение передашь образ будущего существа. Затем конец направляемого потока вернёшь в себя, после чего перекрестишь в камне концы потоков – вошедшего и вышедшего, и в точке пересечения отделишь эти потоки, чтобы внутри предмета был замкнутый поток, идущий по кругу. Если этого не сделать, голем начнёт сам себя дорисовывать и выйдет из-под твоего контроля.

После сего уберёшь камень до полнолуния, он будет развиваться. Если к полнолуннию будет предположение, что он ещё не вызрел, стоит ждать следующего неба с полной луной. Когда он наконец созреет, ты об этом узнаешь, почувствуешь.

Тогда, ночью, в свете пламени свечей, освободишь его – мысленно войдёшь в камень и вытащишь гомункула оттуда. И вдохнёшь в него душу – прольёшь кровь, окрашивая слово АЛУ.

После чего заговоришь с големом, назвав его по имени. Шёпот, раздающийся в голове, будет его ответом.

К нему нельзя относиться как к рабу, стоит уважать его. Слуга не будет жить в камне, но будет с ним связан. Так можно плодить стражей и злых духов природы. В горах можно через стержень вкладывать в камни мыслеобразы и они будут прорастать, вторгаясь в мир погодных бедствий. На всё это нужно очень много силы и опыта.

Способ Магов Крови

Из крови можно очень легко и быстро создавать чёртиков-слуг, они называются «Крох».

Для быстрого действия достаточно прочитать заговор, выражая намерение, и усилить его каплей крови (своей или жертвенной). И вот сам собой создается Крох, который мчится исполнять поручение. Для более медленного действия, выберешь человека, ощутишь кровь внутри него, а потом ощутишь, как Крохи поднимаются из его крови и идут к тебе.

Крохи бессознательны, но за счёт Памяти Крови кажутся сознательными. Можно самому войти в них и управлять, а можно поставить цель и отослать их выполнять. Кровь очень восприимчива, программируются Крохи очень быстро.

Лучше всего поселить Крохов в какой-нибудь предмет, иначе они могут поселиться у тебя в груди. Можно их вживлять в кровь другого человека, или создавать сразу там, не вынимая, пускай и живут в ком-то другом. Но даже если и так, всё равно надо создать предмет с сигилом их подчинения, чтобы было куда их призывать для повиновения. Предметом должен быть камень, а именно гематит, - чертята его любят, им там удобно. При случае этот камень легко перестроить на любые нужные вибрации. Получится почти как «лампа Алладина»: что-то нужно – взял камень с полки, сформировал желание, потёр, и пошло дело. Дерево Крохи не любят, металлы тоже не очень, хотя серебро и медь сгодятся, но всё-же гематит – это самое лучшее, только надо брать обязательно «живой», не обработанный.

Чтобы уничтожить Крохов, надо ощутить, как они спекаются (кровь-же всё-таки) и затем растворить их в Ксин-Кро (Море Крови, общая вселенская масса крови). Если кто-то убьёт твоего Кроха (что маловероятно), его можно запросто собрать снова. Если-же противник его сожрал, можно восстановить чёртика прямо внутри противника.

Есть мнение, что Крохи быстро рассыпаются, а если Крохов постоянно не занимать заданиями, то они будут досажать своему хозяину. Они получаются довольно напористыми, потому второе вполне вероятно. А чтобы не рассыпались (в том случае если тебе надо, чтобы Крох жил долго), желательно создать Кроха из своей крови, порезав средний палец одной руки и надавив на порез подушечкой большого пальца другой руки.

Более сложный Крох называется Мто. Для его создания сначала сделаешь из дерева небольшой кумирчик такого облика, каким желаешь видеть Мто. Затем, в заранее выбранный день, в туманном месте, прочитаешь воззвание к Богам Крови и, отдельно, к Кингу. Прольёшь жертвенную кровь на голову кумирчика, затем по энетгетике ощутишь образовавшийся сгусток. После чего попросишь Кингу:

*Дай ему Крови Своей,
о Отец Мой, Кингу!
Аззарасайя! Аззарасайя!*

Если данный обряд сопряжён с некромантией, то после ощущения сгустка, вселишь в него чью-либо душу, а вместо просьбы к Кингу прочитаешь воззвание к Гекате:

*Мать!
Надели творение рук моих Мёртвой Жизнью!
Гекас Гекас Эстэ Бебелой!*

Если навыки позволяют, вместо того и другого можно просто включить во Мто Искру Истока, Частицу Хаоса или любую иную субстанцию, задающую его сопричастность нужному потоку.

Затем скажешь:

Именем (Отца моего Кингу, Матери моей Гекаты, или Силой Вечной и Предвечным Абсолютом – смотря что использовалось)

нарекаю тебя ____!
Служи мне отныне и до века!
Я – твой хозяин, и повелитель твой – я!

На спину кумирчика можно нанести печать того божества, которое ты призывал для дарования жизни Мто, а на грудь сигил, сделанный специально для этого голема.

7 дней будешь хранить кумирчик обёрнутым в бинт или любую иную тряпку, смоченную в той крови, коей он был освящён.

На 8-й день достанешь его, поддержишь в руках, поставишь недалеко напротив себя и вообразишь в области его предполагаемой аджны синий пульсирующий молниями шар – это твоё средство общения с ним. Будешь усиливать пульсации шара и легонько время от времени поворачивать его в разные стороны до тех пор, покуда Мто не подаст знак, что он жив и слышит тебя. Когда он откликнется, назовёшь его по имени и сожмёшь своей волей.

Мто может не только долго жить, но может даже стать самостоятельным, независимым от тебя существом. И горе тебе тогда, если окажешься ты слабее сей Первородной Твари!

Энергетический способ

Сначала надо вообразить, как будет выглядеть голем, и насытить этот образ нужной энергией.

Потом нужно добавить в этот пустой образ особую сущность, которая отвечает за жизнь живого существа. Например, у человека её можно назвать сознанием физического тела, т.к. она поддерживает его работоспособность. Такую сущность можно забрать у умирающего, либо призвать из пространства, попросить у богов.

Затем в этот образ, оживляемый сущностью-жизнеподдержательницей, следует вселить какого-либо духа. Обычно для этого призывают проекцию какого-либо божества, либо берут «бесхозные» души.



Этот гальдрамюнд выводит в некое место, похожее на реку лавы в гористой местности. Вокруг реки медленно вращается Океан Творения.

Река лишь кажется рекой, на самом деле там нет воды, но там есть души. Они видятся чёрными, как и положено душе-тени – единственному, что остаётся после распада всех оболочек. Это души тех людей, кто когда-то жил и каким-то образом заслужил такую судьбу, что их души можно использовать для своих целей. Они могли бы быть растворены или направлены на переработку и по пути туда умелый маг может забрать любую душу для использования в своих целях.

К реке следует подойти сбоку и выковырять из неё одну из душ. Следует сразу-же навязать ей цель её существования, обозначив себя как её хозяина, и сразу-же дать ей новое имя и сигил. Иначе она станет слишком резвой и вырвется. Лучше, чтобы кто-нибудь помогал тебе в этом.

Души, которые ни разу не воплощались, находятся в другом месте и как-бы спят. Они тоже чёрные, но вокруг них имеется туманно-белый шар. За ними можно ходить в том случае, чтобы женщина забеременела и родила человека с этой душой.

Телемский способ

Данный способ исполняется в течение месяца. Весь месяц надлежит сохранять молчание о своей работе.

1. Выберешь духа, связь с которым ты хочешь наладить или упрочить. Такой дух называется «даймон». На основе представлений о даймоне будет создана гаргуля, затем в неё войдёт часть этого духа, преобразуя гаргулю в голема.

2. В начале месяца изготовишь и освятишь талисман, который должен исполнять роль маяка и вместилища силы, необходимой для воплощения даймона в тебе. Талисман должен быть чем-то таким, что можно носить с собой, но в то-же время он должен выражать сущность даймона так, как ты её понимаешь. Так-же талисман должен являться овещением договора между даймоном и тобой, и может так-же быть использован как объект, на котором ты приносишь магические клятвы.

3. Раз в день сотворишь сигилу, олицетворяющую твоё желание установить связь с даймоном, и включай её, будучи в трансе. Начертание сгилы должно варьироваться, каждый день ты должен создавать отличающуюся от предыдущей сгилу. Можно каждый раз использовать разный способ создания сгилы.

4. В течение дня, каждый час, представляй своего даймона. Хорошо, если это будут не только зрительные образы, т.е., даймон должен быть настолько реален, насколько это возможно – вплоть до звука его дыхания или приятного запаха его одеяний.

Во время визуализации произноси короткое заклинание, описывающее суть твоей работы с даймоном или описывающее те энергии, из которых ты творишь его образ. Очень хорошо для данной цели подходит стихотворение св. Патрика:

*Я вооружаюсь сегодня всей Мощью небесной,
Светом солнца, Сиянием луны,
Яркостью пламени, Быстрою молний,
Напором ветров, Глубиною моря,
Твёрдостью земли и Крепостью скал!*

Данное заклинание не должно повторять слова вызова, который ты будешь совершать позднее.

Продолжительность упражнения – 2-3 минуты.

5. Каждый вечер, помимо ежедневных упражнений, совершай краткое призывание своего даймона, не доводя до отождествления. Слова могут быть как придуманными тобой, так и отрывками из более сложных ритуалов. После призыва создашь образ своего даймона, но в отличие от 4-го упражнения, удержишь его дольше, от 10 минут до получаса. Или можешь проснуться ночью, на 10 минут, чтобы совершить краткий вызов своего даймона, после чего мягко отходи ко сну, удерживая даймона в мыслях, и пытаясь таким образом пригласить его в свои сны.

6. В течение месяца будешь изображать своего даймона всеми доступными способами – от рисунков карандашами (можно нарисовать мандалу с даймоном в середине) до стихов и песен.

7. Раз в неделю будешь совершать полный вызов своего даймона с последующим отождествлением, по всем правилам своего искусства, в меру своего знания и разума. Пример – «Либер Самех» Алистера Кроули.

После отождествления проведёшь ещё один вызов – от лица даймона в себе, который обращён к даймону вне тебя – так, однажды отождествившись с идамом, тибетские маги вызывают к тому-же идаму от лица идама в себе. 1-й раз вызов проводит маг, и обращается к даймону от своего лица, а во 2-й раз вызов проводит даймон, обращаясь сам к себе.

8. В конце месяца совершишь полный вызов даймона полностью в изменённом состоянии сознания, коего тебе надлежит достичь до начала вызова. Способ достижения транса может быть любым, за исключением наркотических веществ – ввиду опасности спутать своего даймона с духом субстанции, принятой внутрь. Не исключено, что даймон сам подскажет тебе предпочтительный способ достижения транса, или ты можешь сам его спросить и он тебе ответит.

Любое изменение, произошедшее в течение седмицы с тобой или твоими деяниями (например: увеличение удачи, повышение общего процента эффективных сигил) должно строго заноситься в дневник. Если никаких перемен не заметно (что вряд-ли возможно), советуется проверить подоплёку своих желаний и сами желания, и в конце выяснить, действительно-ли ты желаешь соединения своей сущности с даймоном.

ГЛАВА 4: ВОЛЬТ

По целевому назначению изваяния можно разделить на 5 видов:

- 1) чур – фигурка, в которую поселена душа-тень предка или душа-тень животного;
- 2) кумир – изваяние, в которое поселена проэкция кого-либо из великих мастеров, или на которое в определённое время или при определённых обстоятельствах спускается проэкция кого-либо из небесных богов или-же поднимается проэкция кого-либо из обитателей Нижних Миров;
- 3) истукан – изваяние или фигурка, в которую поселена гаргуля или элементаль;
- 4) кукла – фигурка, в которую временно помещается часть души живого человека, чтобы колдун мог через сие управлять сим человеком;
- 5) чучело – большая куклоподобная фигура, которая временно отождествляется с кем-либо из богов, с целью повлиять на бога путём различных манипуляций с его временным изваянием (за неисполнение повелений или ради их исполнения славяне сжигали чучел, северные индейцы били чучел дубинами, китайцы убирали фигурку с алтаря и лишали привычных приношений, а однажды даже посадили в тюрьму).

Вольт относится к №4. Вольт это куколка, внутрь которой помещены волосы, ногти, части одежды, личная вещь или пепел от снимка человека, которого ты желаешь приворожить, заставить болеть или убить. Иногда через вольт лечат (например, если у человека сломана, делают одну руку вольт, а потом приделывают ему недостающую руку) или создают связь с Союзником, но это бывает крайне редко. Поскольку за счёт помещения в куколку вещей или субстанций, связанных с тем человеком, создаётся связь с ним и куклой, и затем ты управляешь человеком по своей воле, вольт может быть признан разновидностью голема.

У славян вольт назывался «ерничинка», что указывает на использование в данном колдовстве яри – состояния ярости, гнева, настоящей злобы. В деревенской магии он называется «гога», что образовано от библейского «Гог и Магог» - 2 народа, нашествие которых потрясёт мир незадолго до 2-го прихода Мессии, что в данном случае переосмыслено как фигурка для боевого воздействия. В Культе Альяха вольт именуется «нинга» - т.к. «нин», «нун», «нон» в нескольких древних языках является обращением к женщине, то здесь намекается на то, что у древнеарийских народов работа с вольтами преимущественно относилась к женской магии или-же с помощью вольта мужчины колдовали на женщин.

Использование вольта называется «эвольтирование» или «инвольтация», что происходит от латинского слова «involver» – «нападать», «завладевать».

Выбор материала

Материалом для изготовления может быть:

- глина (обычно – голубая или жёлтая) – самый лучший материал, держит влияние очень долго, закрепляется обжигом;
- воск – природный пчелиный осветлённый; если купленный в церкви, то обязательно, чтоб был неосвящённым;
- парафин – только в том случае, если нет возможности достать воск; после разогревания он крошится;
- пластилин – вольт делается красным, цвета кожи или-же каждая часть делается по цвету соответствующей чакры;
- хлеб – при негативном воздействии можно потом скормить бродячей собаке;
- солёное тесто;
- лёд;
- снег – лепят снеговика, вокруг него разводят костёр, снеговик тает – враг погибает;
- земля – если могильная (желательно – с могилы человека, с таким-же именем, как жертва), то в вольт входит ещё и какой-нибудь кладбищенский дух, которого можно заклясть на одержание жертвы или для иной помощи в вольтовании;
- капитошка – так называется любая ёмкость с водой, используемая в качестве вольта, это может быть не только пузырёк с водой, но даже презерватив (не позднее 3-х дней после использования); иногда сие используется отдельно, а иногда затыкается пробкой и вставляется дном вверх в вольт из другого материала; чтобы разрядить капитошку, надо всего лишь слить воду;
- солома;
- нитки – собираются в несколько сложений и из них собираются детали тела;
- проволока – проволочный каркас обматывается изолентой, длинными кусками материи или бумаги;

- ткань – в том случае, если на вольт будет приклеена фотография во весь рост вольта; такой вольт набивается шерстью овцы (желательно – нечёсаной) или опилками (желательно – от гроба);
- дерево – предпочтительно трухлявое или сухое; или можно зачистить кусок живого дерева от коры и вырезать лицо жертвы (привязки в этом случае кладут к корням или привязывают к стволу);
- металл;
- камень;
- сушёные полые овощи (тыква, дыня, кабачок);
- растения – перевязывают высушенные растения и делают подобие куклы; для лечения человека такой вольт сушат под мягким лунным светом;
- скорлупа – в яйце осторожно делается небольшая пробоина, содержимое выливается, вместо него закладываются привязки;
- кости – кости вываривают, чтоб на них не осталось кусков мяса, затем из костей собирается скелет куклы, который обшивается тканью;
- кожа животных – возьмёшь столько кожаных шнурков, чтобы их количество делилось на 9 без остатка (9, 18, 27, 36 и т.д.); сложишь 2 шнурка пополам и обмотаешь 2,5 см верхней части ещё одним шнурком снизу вверх витком к витку; на последнем витке сделаешь узел, а из оставшихся концов сошьёшь петельку для подвешивания, - получится что-то вроде кожаной кисточки; затем отделишь по 3 шнурка с каждой стороны кисточки и заплетёшь их в косичку; чтобы косички не распадались, затянешь концы тонкой ниткой или шнурком; примерно посередине кисточки сделаешь пояс, туго связав все шнурки, исключая кисточки, изображающие руки; на концах двух длинных шнурков, торчащих из-под «юбочки», завяжешь по узлу, - так получатся ноги;
- органы животных (сердце, лёгкое, печень, почки) – внутрь одного любого органа кладутся привязки;
- след – сам по себе является вольтом; вырезается из земли;
- снимок – сам по себе является вольтом; если жертва на снимке видна не в полный рост или не видны какие-либо части тела, снимок наклеивается на лист бумаги и недостающие части тела дорисовываются; лучше всего такой снимок, где жертва смотрит лицом на тебя;
- рисунок на бумаге – на туловище пишется имя;
- рисунок на песке – цветным песком насыпают на земле изображение жертвы, затем плюют на него, мочаться и опорожняются, сопровождая сие пожеланиями всяческого зла, или-же на берегу реки, рядом с водой, рисуют на песке изображение жертвы головой к воде, затем курят и, выпуская дым на изображение и желая жертве зла – при этом вода постепенно смывает изображение и вместе с тем жертва постепенно заболевает или умирает.

Какой вольт лучше? Никакой! Сам по себе он не может быть сильным или слабым. Всё зависит от количества привязок, твоих усилий и твоей личной силы.

Сбор привязок

Перед тем, как изготовить вольт, соберёшь привязки и решишь в какую часть и сколько будешь их добавлять:

- кровь добавляется в туловище, на кровь не воздействуют (никаких наговоров, добавления воды и пр.);
- волосы с головы добавляются в голову, на них тоже не воздействуют;
- сперма и волосы с интимных мест добавляются в половые органы объекта: возбуждённый член у мужчин (лепить его нужно именно возбуждённым) или половую прорезь у женщин (желательно сделать её припухшей – возбуждённой);
- месячная кровь не добавляется в половую прорезь, а смешивается с воском и добавляется в туловище;
- кусочки ногтей добавляются в руки;
- кожа добавляется в туловище;
- если есть одежда, ткань или нечто подобное, то вольт после изготовления одевается в одежду, сшитую из этого;
- если есть снимок (желательно – цветной) или образец почерка, то пепел от этого добавляется в туловище.

Если привязок несколько, то они добавляются в соответственные части вольта (например, если есть ноготь, то он-же взять с руки, потому и добавляется в руку), при этом каждая часть лепится отдельно и лишь затем части объединяются в фигурку. Если-же привязка только одна, то она добавляется в туловище, во все части или в комок (если материалом избран воск, глина, пластилин или тесто), из которого будет затем сделан вольт.

Можно сделать и полный скелет. Тогда кости делают из дерева, внутренности имитируют ватой. Закладывают куриное сердце, желудок и прочие потроха. Поверх куклы шьётся «кожа» из эластичной ткани, в которую добавляют хотя-бы одну нитку с одежды, которую носила жертва. Волосы делают из обычных или шерстяных ниток, их шьют или клеят во все места произрастания оных. Образцы слюны смешивают с древесными листьями. Лицо просто рисуют по материалу. Вместо глаз пришивают пуговицы.

Если вольт деревянный или металлический, то привязки просто кладут внутрь или приклеивают снаружи.

Если нет никаких привязок, можно написать или выжечь на вольте имя жертвы или расписать его в виде ликхиты (см. ч.II, гл.2, п.5). Некоторые советуют взять замену привязки у животного (например, если нужна менструальная кровь жертвы, а достать её невозможно, то её берут у собаки), но в данном случае должно быть очень сильное отождествление замены с жертвой, иначе может пострадать животное.

Изготовление

Вольт должен быть изготовлен только своими руками!

При изготовлении вообразишь жертву и будешь создавать вольт поверх этого образа.

Омовение и наречение

Возьмёшь вольт в левую руку. Смочишь указательный палец правой руки в Кагоре или в крови животного и проведёшь им на голове вольта крест или просто капнешь туда с руки. Вместо этого можно представить, что в вольт ударяет молния.

Если ты намерен убить жертву или навести порчу, то при этом скажешь: «Нарекаю тебя ...» и далее укажешь имя жертвы или ФИО, можно добавить и дату рождения. Если используется только имя, его можно читать наоборот, тем самым творя как-бы тёмную сторону нужного человека. Если-же ты намерен поработить человека (приворот, отнятие памяти, сильное внушение), то наречёшь его новым именем: «Ты, (имя жертвы), нарекаю тебя (новое имя)!». Если имя жертвы неизвестно, следует называть жертву по признакам и тоже наречь её новым именем: «Тот, кто сделал то-то и то-то, при таких-то обстоятельствах, я нарекаю тебя ____!».

При наречении можно, как младенца, купать вольт в чаше с вином или в ванночке с кровью животного, хотя это не обязательно.

След и снимок не требуют ни наречения, ни омовения.

Для закрепления можно призвать какие-либо силы, дабы они создали связь меж вольтом и жертвой. Арии, например, читали следующее заклинание (перевод дан приблизительно и неполный):

эйе гхе ах арат-ту-хезэр	О ты, Великий Арат-ту-Хезэр,
сэт ду зпаил	создай связь!
эйе гхе бештамед-нон-кату	О ты, Бештамед-нон-Кату,
кхад ду мансунэм	будь свидетелем моих деяний, глядя с высот.
эр дабу дамабу дархабтурет	
авао тшае яжемош табаштур	

Затем обернёшь вольт в чёрную ткань и так оставишь на одну ночь (у себя дома или в земле, но ни в коем случае не на кладбище), чтобы привязки пропитали его. На следующий день можно приступить к воздействию.

Подготовка

Перед воздействием можно провести небольшой пост на воде и хлебе, испытывая ненависть или иные соответственные цели чувства к жертве.

Если при обряде предполагаешь зажечь свечи (обычно – красные или чёрные, от одной до 13-ти), то предварительно каждую из них натрёшь чем-нибудь, приговаривая установку на свою цель – например, «Ты, (имя), поскользнись и сломаешь себе ногу!». Количество повторений не должно превышать 100 раз для каждой свечи, можно предусмотреть одинаковое повторение для каждой (например: по числу используемых свечей).

Если предполагаешь использовать благовоние, с ним ничего дополнительно проделывать не надо.

Воздействие

Проводить следует ночью.

Самое главное: помни, что работаешь не с вольтом, а посредством вольты – с человеком. Поэтому в заклинаниях иногда говорят: «Я не куклу протыкаю, а тебя, (имя), к себе прикрепляю» (если приворот).

Сначала повторяют наречение (омовение повторять не нужно).

Затем обычно в вольт втыкают иглы или спицы, лучше всего – серебряные или новые цыганские, предварительно раскалив их на свече. Иногда сие заменяют шипы боярышника. Иногда в вольт втыкают булавки в течении 3, 9, 30 дней или просто до той поры, покуда проклятие исполнится, или при одном обряде втыкают их несколько раз (81 – наибольшее число раз). Подойдут и гвозди (предпочтительно – из гроба или найденные на кладбище).

Места для втыкания игл выбираются, исходя из цели:

- если приворот, то в сердце или половые органы;
- если порабощение, то в голову;
- если порча – в соответствующую чакру.

Иногда необходимые места перевязывают – например, мужской член можно перетянуть верёвкой.

Если вместо игл используется нож, то его кончик направляют так-же в соответствии с целью:

- если хочешь повлиять на разум (заставить принять решение, закодировать от алкоголя, вызвать/убрать головную боль) – на голову;
- если хочешь повлиять на чувства (сделать душевнее, добиться дружеского расположения) или лечить желудок – на область солнечного сплетения;
- если хочешь повлиять на страсти (вызвать/убрать половое влечение, отнять/вернуть мужскую силу) или лечить органы таза – на пах;
- если хочешь снять/навести порчу – на все 3 указанные точки.

Направив нож, почувствуешь как твоё желание протекает через нож и уходит в вольт. Если цель негативная, можно при этом сделать порез в нужном месте.

Вместо использования ножа, можно наговорить на бусину злое пожелание, а затем этой бусиной выстрелить из лука или трубки в нужное место вольты.

Если материал позволяет, можно отламывать от вольты те части, кои хочешь вывести из строя.

А можно и просто сделать гробик и похоронить вольт, затем отпеть и засыпать. Тогда тот человек умрёт.

Если не используется никаких инструментов, сложишь пальцы рук треугольником (кончики пальцев одной руки касаются кончиков пальцев другой один к одному) и наложишь получившийся треугольник на вольт.

После или во время сего читается подходящий заговор.

Иногда в голове вольты делают дырку и сквозь неё помещают в него свёрнутый трубочкой лист с тем заклинанием, кое читали при воздействии. Дырку потом залепляют пластилином или ещё чем-нибудь.

Если ты сильнее своего врага – всё сбудется. Обычно жертва начинает чувствовать недомогания через седмицу и гибнет в течение 40 дней, но бывает и быстрее.

Управление движениями человека

Если в вольт поселить какого-либо духа, который тебе подчиняется, то с его помощью можно управлять движениями тела человека.

Для сего принесёшь любую кровавую жертву, затем воззовёшь к своему божеству, а после того произнесёшь заклинание:

Т-К-Н-А-С-О-Н!

<Имя духа>, войди через эту куклу в <имя врага>.

Полностью подчиняйся моим приказам!

Покот ис нарииус!

Дай мне видеть, что ты будешь делать!

Если ты согласен, скажи «Иа».

После того, как услышишь «Иа», сядешь на стул, поставишь перед собой волшебное зеркало и, глядя в него, увидишь своего врага. Отдавая приказания духу, сможешь управлять врагом, как тебе заблагорассудится.

Окончание

Если в ритуале прописано, что после проведения вольт необходимо уничтожить, то там-же, обязательно, должен быть указан способ уничтожения (закопать, утопить, сжечь). Если такового нет, то после окончания обряда обязательно завернёшь вольт в чёрную тряпку. Хранить вольт будешь там, где его никто не найдёт. Храни до тех пор, покуда не захочешь, чтоб его действие прекратилось. Он может пересохнуть и развалиться, но можно его починить.

Выбрасывать его или мять ни в коем случае нельзя. Если надо уничтожить вольт после хранения, то прогревай его с добавлением обычной соли, покуда он не развалится. Соль вытянет всё, что было заложено в вольт, и его материал можно будет использовать снова, хотя лучше его выбросить.

Иногда до восхода Солнца вольт закапывают под порогом жертвы, чтобы тот человек топтал его ногами и тем самым сделал-бы воздействие более пагубным.

Особые вольты

Вольт, не похожий на жертву

Приведу 2 примера из греко-римской магии.

1) Если влюблённый хотел, чтобы дама обратила на него внимание, он должен был сделать из смеси воска с дёгтем, смолой или другими подобными веществами фигурку собаки длиной 8 пальцев, написав там, где располагаются её ребра, определённые магические слова. Другие магические слова или имена существ, следовало написать на дощечке, куда устанавливалась фигурка собаки, а сама дощечка помещалась на треножник. Затем влюблённый должен был произнести магические слова, написанные на фигурке собаки, и начертанные на дощечке имена. После этого собака или рычала и кусала влюблённого, или лаяла. Если она рычала и кусалась, то любовь оставалась безответной, а если лаяла, то дама приходила к влюблённому.

2) Влюблённый должен был сделать 2 восковые фигурки: одну в виде Ареса, а другую в виде женщины. Женская фигурка должна была быть коленопреклонённой, со связанными за спиной руками, а мужская – стоять над ней и держать меч на её горле. На руках и ногах женской фигурки надо было написать имена демонов. После этого влюблённому следовало взять 13 бронзовых игл и втыкать их в руки и ноги женской фигурки, приговаривая при этом: «Я протыкаю (руку или ногу), чтобы она могла думать обо мне». Затем он должен был написать магические слова на свинцовой пластинке и привязать её к фигуркам верёвкой, имеющей 365 узлов. Обе фигурки и пластинка закапывались в могилу того, кто умер молодым или был убит. Затем произносилось длинное заклинание, обращённое к подземным богам, и, если всё было сделано правильно, женщина вскоре отвечала влюблённому взаимностью.

Такой вольт это, скорее, не связь с жертвой, а связь с теми силами, кои будут воздействовать на жертву. Можно назвать сие временным кумиром.

Живой вольт

Выбирается животное, нарекается именем жертвы, затем истязается. Обычно используют жабу, кою держат в глиняном горшке.

Для временного наказания человека (чтобы посидел, подумал, или выполнил нужное действие), его именем нарекают рыбку, для которой делают небольшой пруд или сажают в аквариум. Если планируется потом освободить человека от чар, то подойдёт карась, т.к. эта рыба живучая, в противном-же случае подойдёт любая аквариумная рыбка. По истечении нужного срока следует снять заклятие и выпустить рыбку в естественный водоём.

К живым вольтам можно причислить и случаи, когда болезнь перекладывают на другого человека или его тень – по сути, изгоняют из себя духа болезни и вселяют в другого.

Съедобный вольт

Когда появилось отчётливое чувство голода, приготовишь себе трапезу, в состав которой обязательно должно входить:

- мясо и хлеб – плоть жертвы;
- красное вино (можно – креплёное) – кровь жертвы;
- помидор или другой овощ или фрукт (апельсин, например), который можно высасывать – жизненная сила жертвы.

Если хочется съесть больше, остальные продукты тоже надо отождествить с различными органами жертвы или его тонкими телами. Например: сосиска может выражать половой член, а 2 разбитых яйца в яичнице – глаза, и т.д.

Поглощая пищу, будешь осязать или хотя-бы воображать её связь с жертвой. При этом в мозгу следует непрерывно повторять фразу отождествления – например, откусывая бутерброд: «Хлеб и мясо – плоть (имя жертвы)», запивая вином: «Кровь (имя) пью!» и т.д.

Перед началом трапезы можно призвать каких-либо духов, упомянув в призыве: «Мясо и хлеб – то плоть (имя)» и т.д., и затем: «Разделите со мной эту трапезу!». Если приглашались духи, доедать и допивать всё самому нельзя, надо хоть немного оставить духам. После трапезы – поблаговаришь призванных.

Самый простой съедобный вольт – яйцо. Напишешь на нём имя жертвы или нарисуешь её лицо. Далее можно творить что угодно: если разобьёшь яйцо (например, об стену или выбросив из окна) – жертва разобьётся при несчастном случае; начнёшь варить – у жертвы поднимется давление, и т.п.

Самый мощный съедобный вольт делается из колбасы, т.к. колбаса это мясо, а жертвой является физическое тело жертвы, что тоже является мясом. купишь полбатона варёной колбасы, полностью очистишь, и ножом обрежешь батон так, чтобы он выглядел как человек. Если сварить эту колбаску, пожарить, откусить что-то от неё или скормить собаке – всё это скажется на жертве.

Чтобы использовать съедобный вольт во благо, перед каждым принятием пищи надо говорить себе, что, например, хлеб это плоть божества, которому ты поклоняешься или подобием коего хочешь стать, а вино – это его кровь, и т.д. При этом вкус еды изменится. Или можно испечь пирог, на коий нанести руны, и затем, вкушая кусочек с одной определённой руной, ощущать как свойства этой руны переходят в тебя.

Вольтоидол

Индейцы отоми во многих ритуалах используют бумажные фигурки, с помощью которых стремятся привлечь силу тех духов, кого изображают эти фигурки. Фигурки должны привлечь эту силу чем-то таким, что соотносится с нужным духом. Например, фигурка, олицетворяющая богиню Госпожу Воду, создана из собранной в бутылку воды из священного источника, и прикреплённых к ней бумажных фигурок, с надетыми на всё это миниатюрными нарядами. Другой пример: фигурки злых ветров обычно вырезаются из салфеток, и им подносят зловонный фимиам и сальные свечи, которые сделаны из жира животных, что символизирует плотоядную природу сих ветров. После ритуала фигурки злых духов обычно закапывают или оставляют в безлюдном месте, фигурки-же добрых духов пускают по воде или оставляют дома.

В сибирском шаманизме фигурки изготавливают для вселения в них духа болезни, которого изгоняют из больного. Чтобы дух вошёл в фигурку, её не обязательно делают привлекательной для него или похожей на него, - вместо этого в неё, возле неё или по дороге к ней кладут приманку в виде приношений – табак, огурцы или ещё что-то. Наиболее часто фигурку делают из теста, затем берут в рот немного молока и наговаривают на него, потом выплёвывают это молоко в оставшееся тесто, скатывают из него шарик и вставляют этот шарик-приманку внутрь фигурки. После того как дух войдёт в фигурку, её выносят из дома и закапывают в отдалённом месте.

Вольтотерафим

Индейцы хиваро называют сие «цанца», «тсантса». Цанца это отрубленная голова врага, особым образом уменьшенная в размере.

Взяв свежесрубленную голову врага, с помощью очень острого инструмента (подойдут ножницы для потрошения дичи) сделаешь надрез вокруг скальпа, начиная со впадины на задней части шеи. Очень важно учесть, чтобы линия надреза не касалась волос и заканчивалась на лбу, как раз там, где начинают расти волосы, - это помогает скрыть надрез.

Делая мягкие, но уверенные движения, приподнимешь кончики надреза, и постепенно снимешь всю кожу с черепа и мускулов лица, принимая все возможные меры, чтобы не повредить её.

Имеются 2 способа продолжения изготовления цанцы.

а. Внутри этого мягкого покрова положишь круглый камень, размеры которого должны быть чуть меньше, чем размеры головы. Камень должен быть нагрет до температуры кипящего масла.

Зашьёшь рану и увлажнишь лицо начинающим бродить фруктовым соком. Для этой помывки подойдёт и вино, в которое ты положишь гранатовые корки или кожуру любого другого фрукта, богатого дубильными веществами.

После сего выставишь цанцу на солнце на 8 часов, сохраняя от мух.

На следующий день удалишь швы и заменишь камень другим, тоже горячим, как и первый, но меньшего размера.

Повторяя эту процедуру каждый день, до тех пор, пока давшие усадку ткани прекратят дальнейшее сокращение, наконец, получишь уменьшенную голову.

Чтобы предохранить цанцу от порчи, необходимо положить кусочек камфары в её рот. Следать это нужно перед первой операцией, т.к. позже губы, которые следует сшить швом, затвердеют и не дадут возможности это сделать.

б. Кожу будешь варить таким образом, чтобы волосы не осыпались. Когда голова уварится до половины своего размера, достанешь её из воды и высушишь. После тщательной очистки внутренней поверхности головы, зашьёшь веки и разрез на затылке. Останутся лишь рот и отверстие от перерезанной шеи. Через шейное отверстие насыпешь в голову горячую гальку, и будешь трясти голову, чтобы она не деформировалась по мере того, как стягивается кожа. Обожёшь волоски на лице и завяжешь шейное отверстие, после чего засыпешь в рот горячего песка, чтобы завершить усыхание головы.

Остывший песок высыпешь, кожу окрасишь в чёрный цвет, губы зашьёшь. К этому времени голова станет размером не больше кулака.

Пробьёшь отверстие на макушке и проденешь в него верёвку. Завернёшь полученную цанцу в ткань и будешь хранить в глиняном сосуде, который стоит в таком месте, о котором знаешь только ты. Доставай цанцу и носи на шее только по праздникам или как вспоможение при сложных ритуалах, ибо каждая цанца вмещает в себя муйсак – дух мёртвого человека, коего ты подчинил посредством изготовления цанцы. Для того чтобы не допустить побега муйсака, зашьёшь губы и веки высушенной головы, а в ноздри заталкаешь шарики из хлопка.

Групповой вольт

Аристотель, будучи учителем Александра Македонского, обучал его не только философии, но и магическим наукам. Однажды он дал Александру несколько восковых фигурок в закрытом на засов ящике и строго наказал ему никогда не расставаться с ними или, в крайнем случае, доверять их только самому верному человеку. Аристотель научил Александра произносить магические формулы всякий раз, когда он поднимал или опускал ящик. Фигурки представляли солдат армий, противостоявших Александру. Некоторые из них держали в руках картонные мечи острями к себе, другие – направленные вниз копьё, у третьих были луки с порванной тетивой. Все они лежали в ящике лицом вниз. Передавая Александру фигурки и слова власти, Аристотель верил, что это даст ему возможность сделать своих врагов подобными этим восковым солдатам в ящике, так что они не смогут выступить против него.

Других примеров группового вольта история не сохранила. Но не мудрено догадаться, что тут суть здесь в том, что если надо поразить нескольких противников, они должны быть объединены чем-либо – они должны быть солдаты одной армии, рабочие одного завода, люди с одной целью и т.п. Вольт в данном случае будет воздействовать на них через эгрегор, объединяющий их.

Защита

Если совершается злобное воздействие, стоит обезопасить себя от «отката судьбы», от обратного удара. Это можно сделать 5-ю способами:

- 1) творить сие не только своими силами, но и призвать духов, чтоб помогали;
- 2) одеть маску какого-либо божества, войти в его ментальный образ или нанеси на лицо его знаки, и совершать все действия от его имени;
- 3) ощутить, что находишься за пределом этого мира, вне досягаемости всех сил, и действуешь оттуда;
- 4) не поминать плохим словом человека, на которого делается вольт;
- 5) действовать без сожаления.

Но это защита только от судьбы. Если-же ты слабее жертвы или она является магом, то она всё равно сможет найти тебя и отомстить.

Если ты нашёл вольт, сделанный на тебя, лучше всего провести весь обряд, коим он был создан, в обратной последовательности. Если этот обряд неизвестен, просто сожги вольт. Если известно, что вред нанесён через вольт, но сам вольт обнаружить не удалось, проводи обряды для снятия порчи.

ГЛАВА 5: ГОМУНКУЛ

Название произошло от латинского «*homunculus*» - «человечек».

Это голем, который поселён в куклолку или статую и может ею управлять – говорить из неё, ходить, водить её руками.

Достоверных способов создания гомункула не сохранилось. Имеются лишь сомнительные указания, которые, по всей видимости, сначала были алхимическим символизмом, а потом стали пониматься буквально и дополняться на основе искажений и предрассудков.

Способ каббалистов

Этот способ не сохранился, но о нём существует множество преданий, основные положения коих я здесь перескажу.

Целью создания гомункула могло послужить что угодно. Кому-то просто любопытно изучить процесс творения, кому-то нужен слуга, кому-то безотказная женщина, а кто-то хочет, чтобы гомункула все принимали за него самого. Допустим, твой противник имеет могущественный одноразовый артефакт, против которого тебе не выстоять. Тогда, выдав гомункула вместо себя, ты даёшь противнику возможность разрядить артефакт и заодно уверить его в своей смерти. В крайнем случае, можно просто отвлечь внимание противника – пока он будет бороться с гомункулом, это даст тебе время для ответных действий и временное превосходство в магической силе, растроченной противником на твою копию в лице гомункула. Если-же ты просто хочешь, чтобы люди думали, будто гомункул это ты, лучше показывать его издали и не давать никому с ним разговаривать. В крайнем случае, пускай он отвечает односложными фразами.

Гомункул создавался из красной глины, в которую добавляли плоть или труп какого-либо существа. Предполагается, что самый первый гомункул был создан из плоти, будучи несчастным случаем какого-то великого волшебника, проводившего опыты с возвращением к жизни человеческих тел. Гомункула из плоти более легко сделать, чем любой другой вид, потому что они сделаны из органического материала, который когда-то жил. Позже, процесс был модифицирован, чтобы использовать некоторые пластичные материалы, для производства более сильных гомункулов.

Обычно гомункулу придавали очертания человека, но вообще это мог быть любой образ, воплощённый в глину. Жизнь входила в него, когда над ним произносили одно из имён Яхве, а на лбу писали слово «*emeth*» («правда»). По другой версии, следовало на бумажке написать одно из имён Яхве, затем отнести гомункула на берег реки, 7 раз обойти вокруг него по кругу в правую сторону, и потом положить ему в рот эту бумажку.

Гомункул хотя и обладает некими проявлениями Жизни, но в нём нет Души, ибо её заменяет мыслеобраз вложенный магом. Все гомункулы имеют несколько общих черт: на них не действуют никакие яды и они не могут быть затронуты заклинаниями влияющими на разум (обездвиживание, обаяние, страх), поскольку не имеют собственного разума или-же разума, слишком похожего на человеческий.

Гомункул не был рождён, он был создан, и потому его магическая сила будет такой-же, как у его создателя, и от создателя она будет зависеть. Если его создавал тёмный маг, то и магию он будет применять тёмную, а светлая навсегда закрыта для него. При этом он будет находиться всего лишь на одну ступень ниже, чем тот, кто его создал.

Гомункулы не могут порождать детей, т.к. предание их семени возможности именно рождения, неподвластно никому из смертных, и даже бессмертных. Отсюда многочисленные слухи о том, что гомункулы бесполой. Ещё говорят, что у них нет половых органов, ибо Создатель не даёт им их, а если таковые и создаются, то находятся в пассивном состоянии.

Физические особенности заключаются в том, что гомункул может иметь какие-либо внутренние аномалии, кои могут помогать ему. Например, 2 сердца, что позволяет крови быстрее перетекать по венам, или несколько дополнительных костей, не заметных для внешнего зрения.

Ожив, гомункул оставался нем, но был очень сильным и мог выполнять любую тяжёлую работу, а так-же разные домашние дела, но ни при каких обстоятельствах не мог покинуть дом. Обычно маг вечером клал гомункула в сундук, а утром выпускал, чтобы ночью, во время сна мага, гомункул не натворил-бы чего лишнего.

Гомункул очень быстро рос, буквально с каждым часом становясь всё больше и сильнее, пока, наконец, не достигал размеров, не позволяющих управлять им. Чтобы гомункул подчинился воле хозяина, необходимо было дотронуться до его лба (а дотянуться до него становилось всё труднее и труднее) и выскрести первую букву – тогда слово «*emeth*» сокращалось до «*meth*» («он мёртв»), гомункул терял свою жизненную силу и превращался в то, из чего и был первоначально сделан – в сухую глину.

Многие считают, что гомункул обязательно умрёт через 20 лет после своего создания. Но это не так. Он живёт как простой смертный. А если имеет подпитку, то будет почти бессмертен, пока жив его создатель. Об этом ещё говорят, что гомункул может умереть, если его создателя слишком долго нет рядом, ибо может оборваться подпитка. Чтобы такого не произошло, самого гомункула и источник его питания связывают с каким-нибудь артефактом. Если гомункул достаточно разумен, он будет охранять этот артефакт всеми силами, ибо он является для него источником жизни.

Способ индейцев майя

Майя называли гомункула «алуш», что можно перевести как «карлик» или «обитатель зарослей». Чаще всего алуша создавали для охраны поля с посевами, чтобы он отпугивал воров, но имелись и другие алуши, которые могли быть хранителями любых других мест.



Алуш выглядел в виде толстого голого человечка приятной наружности, размером не более двух ладоней в высоту. Его вылепливали из смеси влажной глины с мёдом, а иногда из воска. Из остатков глины могли сделать ему оружие или помощника (например, собаку). Иногда в процессе изготовления добавлялась кровь нескольких животных, чтобы алуш приобрёл качества, свойственные только им, например – ловкость лисы, чистоту голубя и т.п. Если алуш должен был охранять поле, на него обычно надевали соломенную шляпу и делали ему сандалии.

Чтобы вдохнуть в алуша жизнь, следовало 13 раз сделать подношение богам в виде напитка сака. Затем алуша приносили в то место, которое он должен охранять, и прятали там. Например, если он должен охранять поле с посевами, его прикрывали камнем. Но могли и просто построить ему домик под деревом.

Потом надо тщательно втереть 9 капель своей крови в рот алуша; а если для него созданы помощники, то и в их лица тоже. Это – первое кормление. Если после него алуш исчезал, значит: он обрёл жизнь.

Покуда алуш необходим, следовало по несколько раз подносить напиток сака в его домик, чтобы алуш был добр к своему хозяину и продолжал служить. Ныне сака заменяют сигаретами, водкой или посоле (блюдо из кукурузы). Если хозяин забудет положить еду, алуш может дёргать его за волосы или трогать за лицо. Помимо того, алуш самостоятельно питается энергией ночи, особенно в полнолуние.

Алуш может отпугнуть нежелательного человека не только ощущением своего присутствия. Он может кидаться камнями, стучать по дереву, издавать свист, доносящийся сразу с трёх сторон света, и совершать мелкие пакости: прятать вещи, менять вещи местами, насылать наваждение, а так же разрушать строения.

Алуша можно увидеть только ночью или в тёмном месте, когда он исполняет свои обязанности, днём же он спит или превращается в камень. Увидевший алуша может заболеть, если немедленно не запоёт, т.к. пение не нравится алушу и раздражает его. Если кто-то увидел алуша, он не должен рассказывать об этом сразу же, а лишь спустя несколько дней, иначе будет наказан страшной болезнью.

Если увидевший алуша чувствует недомогание, он должен взять листья растения сипче и совершить 9 подношений напитка сака на своём поле и в том месте, где он видел алуша.

В том случае, если алуш охранял поле, после сбора урожая его следовало разбить о камень, иначе этот участок начинал оскудевать. Сделать это необходимо только в полдень, пока алуш спит. Точно так же следовало поступить и в любом другом случае, когда возникала необходимость избавиться от алуша. Однако, существует поверие, что раз алуш оживляется при помощи крови мужчины, то убить его может только кровь женщины, а ещё лучше – моча девственницы.

После смерти своего хозяина алуш поступает в распоряжение Юм Кааша – бога лесов и посевов, либо в помощь духам пещер и сенотов, многие из которых охраняют древние города и сокровища, спрятанные от алчных человеческих глаз.

У славян алуш известен как Полевой Дед, Полевик, Гречуха или Жыцень, приставленный охранять хлебные поля; а если женского рода, то Ржаница или Обилуха. Его любимое время – полдень. Поселяют сего духа в полосках ржи, либо в какой-нибудь норе. В конце посева его загоняют в последний дожиночный сноп и приносят на гумно или в дом земледельца. Этот сноп наряжают куклой и ставят на почётном месте, под образами, веря, что его пребывание в доме приносит благословение.

Способ чернокнижников

Данный способ называется «Помещение душ людских в неживые предметы независимо от воли первых». Полное и верное его описание недоступно, потому следует быть весьма осторожным с тем, что сказано ниже.

Изготовишь из глины изваяние, подобное телу, необходимого размера, исходя из цели:

- 1) если нужно похитить что-нибудь, то изваяние должно быть малым;
- 2) если убить кого-то – большим;
- 3) если же разрушить чей-нибудь дом – огромным.

Малое изваяние

1. В ночь со среды на четверг изготовь из сплава двух третей золота и одной трети ртути таковой оберег:



Освятишь его главными именами преисподней: «Аскалон, Флоре, Нешамусблум, Горго, Элиас, Ататмос, Карекс, Аннато, Баалберит, Гтана». Затем, призвав в свидетели твоей искренности всех Верховных учителей Зла, принесёшь клятву князьям 4-х сторон света (см. гл. «Гаргуля», п. «Дарование долгой жизни») и тем, что в самом низу, и 4-м Ветрам, - клятву во твёрдости и недобродетельности намерений своих, ибо нет успеха там, где колеблется делающий дела Тьмы.

Повесишь оберег на шею изваянию из глины, которое намереваешься использовать. Если сорвать оберег, то изваяние утратит возможность двигаться.

2. В ночь с понедельника на вторник будешь в 4-угольном помещении, расположенном ниже уровня земли. Помещение должно освещаться светом одной единственной свечи. Здесь и будет проводится дальнейшее.

3. Для обнаружения нужной тебе души воспользуешься зеркалом, сделанным из 8-угольного куска бычьей кожи величиною с ладонь, помещённым в оправу из железа.

Окропишь своё чело настоем из мандрагоры и будешь наблюдать, не появились-ли какие-либо образы в зеркале. Ты можешь увидеть мрак, озаряемый жёлтыми вспышками, или быстро бегущие гроззовые тучи и сверкание молний среди них. Затем пред тобою возникнут врата, сделанные словно из бронзы и запёртые на тяжёлый засов. Это значит, что вход в Королевство Мёртвых открыт. Вслед за этим мгла пробежит по образу, подобная мутной воде, и в ней узришь лица умерших.

4. Когда одно из них приблизится, и ты сможешь разглядеть его как следует, ударишь плетью из конского волоса в середину 6-конечной звезды, начертанной на полу пред тобою, и скажешь следующие слова: «Именем Каакринолаас, Алиас, Кассимола, заклинаю тебя, вор и убийца, пришедший на мой зов, войти в новое тело, которое я для тебя создал. Такова моя воля, да будет так».

В этот миг изваяние подаст первые признаки жизни, и, не раньше, чем это случится, но не позже, чем оно подойдёт к тебе, ты должен спрятать плетё в магический сундук, ибо в ней заключается твоя власть над ним, и когда ты сочтёшь, что раб твой тебе не нужен, сожги плетё, но ни в коем случае не позволяй ему к ней прикоснуться, ибо тогда участь твоя будет воистину ужасна.

Магический сундук называют ещё шкатулкой для хранения вольта. На крышке шкатулки следует вырезать свою личную подпись, на передней стороне (где находится замок) должен быть изображён воин с мечом, на задней - тэтраграмма, на левой (относительно замка) – собачья голова, на правой – сокол, и, наконец, на нижней – свастика из 4-х крыльев (направление вращения – против часовой стрелки), или могущественный Sinister Magnum.

Когда изваяние подойдёт, объявишь ему, что, отныне он обязан повиноваться тебе словом и делом во имя Верховных Учителей Зла.

5. Чтобы отдавать приказания, возьмёшь плетё в руки и скажешь, какое дело должен выполнить твой слуга – он услышит тебя, где-бы не находился в этот миг.

Огромное изваяние

Оберег применяется точно таким-же образом – его вешают статуе на шею.

Далее читают воззвание Абизбэла, надев на себя чёрный оникс:

*акхем льямантериос нормакс хел аза ниаз дискон дэй
эммет
нерматос ааб ксан дэй альма роах
эт настис аальбет зариатнатмик
нор дискон абизбэл*

Чёрный оникс необходим для связи с изваянием, потому его носят на себе, не снимая. Единственный способ прервать связь – похоронить камень в могиле казнённого преступника, поместив его на грудь трупа.

Душа, искомая для вселения в изваяние, должна быть злой, или-же потребует помощь существ сильных и опасных, кои обладают мудростью Зла уже очень давно.

Вместо свечи воспользуйся светильником. Вот состав масла для него: неосвящённый елей, жир эфиопа, мускус, амбра, сера, порошок мяты и какие-нибудь благовония Чёрной Луны.

В треугольнике, очерченном охрой, в жертву приносится младенец, на животе коего предварительно выжжена гексаграмма с буквами Алеф, Хе, Айн, Мем, Вав, Тау (образуя слово «Ахамот» - Великая Тьма), написанными против часовой стрелки.

Если не допустить ошибки, то Зло, вселившееся в статую, не будет присутствием разумного существа, но всего лишь силой, хотя и весьма великой, и твой разум направит её на то, на что сочтёт нужным направить. Но знай, что силе этой противна всякая помощь ближнему и спасение всякой жизни, и гнев Абизбэла может обратиться против того, кто пренебрёг этим.

Способ Карла Сигизмунда Меца

Возьмёшь цветную человеческую жидкость и оставишь её гнить сперва в запечатанной тыкве, потом в лошадином желудке 40 дней, пока не начнёт жить, двигаться и копошиться, что легко заметить. То, что получится, ещё несколько не похоже на человека, оно прозрачно и без тела. Но если потом, ежедневно, в тайне и осторожно, с благоразумием будешь питать человеческой кровью и сохранять в продолжение 40-ка седмиц в постоянной и равномерной теплоте лошадиного желудка, то произойдёт настоящий человеческий ребёнок, имеющий все члены, как дитя, родившееся от женщины, но только весьма малого роста.

Для иных-же свойств требуется растолчённый алмаз, смешанный с соком мандрагоры и металлом Венеры, дабы гомункул мог существовать не только в бутылки, но и вне её. Роса, собранная с папоротника в полнолуние и прокипячённая с железом, дабы гомункул смог разговаривать. А ежели при изготовлении заменить человеческую кровь на кровь оборотня – гомункул обретёт способность оборачиваться любым зверем и птицей, и лишь в рыбу не сможет он перекинуться.

На новолуние в пятницу изготовишь бутылку из хрусталя или лучшего стекла, и покроешь её соответствующими знаками.

После того, как образуется ребёнок, требуется пересадить его в подготовленную бутылку и выращивать в темноте 3 года. Будь осторожен – любой свет и любой нескромный взгляд могут убить гомункула, и тогда неисчислимые бедствия обрушатся на дом убившего.

Гомункул сможет давать многочисленные советы на древнеэльфийском языке, следование которым возвысит обладателя гомункула над прочими смертными, принесёт много пользы и радости и послужит причиной смерти внимающего советам. Также способен гомункул изготовить Философский Камень, являющийся панaceей и обладающий способностью при метком броске превращать в золото что угодно.

Также соответствующим подбором ритуалов и зелий можно создать гомункула, наделённого необходимыми тебе способностями.

Способ Парацельса

В колбу-реторту поместишь свежую человеческую сперму, затем запечатаешь сосуд и закопаешь его на 40 дней в конский навоз. В течение этого времени созревания будешь непрестанно произносить заклинания, кои должны помочь зародышу обрести плоть. По истечении срока откроешь колбу и поместишь в среду, температура которой соответствует температуре лошадиных внутренностей. 40 седмиц маленькое существо, родившееся в колбе, будешь ежедневно подпитывать небольшим количеством человеческой крови.

Если всё сделать правильно, на свет появится младенец, который затем вырастет до нормальных размеров и будет отвечать на самые сокровенные вопросы.

Способ розэнкрэйцеров

В сосуде смешаешь майскую росу, собранную в полнолуние, 2 части мужской и 3 части женской крови от чистых и целомудренных людей. Сосуд этот поставишь на умеренный огонь, отчего внизу отложится красная земля, верхняя-же часть отделяется в чистую склянку и время от времени подливается в сосуд, куда ещё подливается один гран тинктуры животного. Через некоторое время в колбе будет слышен топот и свист, и ты увидишь в ней два живых существа – мужинку и женинку – совершенно прекрасных...

Путём определенных манипуляций можно поддерживать их жизнь в течение года, причём от них можно узнать всё что угодно, ибо они тебя будут бояться и почитать.

Способ Папыса

Из яйца чёрной курицы выпустишь белок величиною в боб и дополнишь мужским семенем. Отверстие замажешь, приложив слегка смоченный кусочек девственного пергамента. Положишь яйцо в навоз в 1-й день мартовского новолуния, и через 30 дней из него выйдет маленькое чудовище, сходное по виду с человеком. Спрячешь его в тайное убежище и будешь кормить семенами нарда (в других версиях: семенами конопли) и земляными червями.

Пока оно живо, неизменное счастье будет сопровождать его владельца.

Для уничтожения убивается обычным оружием, останки сжигаются. Некоторые считают, что если умрёт гомункул, созданный сим способом, то умрёт и его создатель.

Деревенский способ

В понедельник вскоре после весеннего равноденствия выкопаешь корень Брионии (Переступень), отрежешь обе конечности корня и зароешь его ночью в самую середину могилы. В продолжение 30-ти дней будешь поливать его коровьим молоком, в котором утоплена летучая мышь, а на 31-ю ночь выкопаешь и высушишь в печке, вытопленной вербеной. Затем завернёшь в лоскут савана и будешь носить при себе.

Истинный способ

Создавая голема, вложишь в него программу на то, чтобы он рос и по мере роста менял свои вибрации невидимого тела на частоту вибраций видимого тела. Онгон для него создашь из гибкого материала, дабы гомункулу было проще им управлять.

Алхимики старались создать онгон из плоти. На 2-м месяце беременности брали оплодотворённую яйцеклетку женщины и как можно более близко воспроизводили нормальные условия роста плода вне матки. Белая Тинктура была в этом случае копией околоплодной жидкости, а Красная Тинктура заменяла кровь.

ГЛАВА 6: РОБОТ

Предшественниками роботов можно считать *механизированные кумиры*. Это были идолы божеств с какими-либо дополнениями. Например, в глазницы могли быть вставлены кристаллы или другие камни, которые могли блестеть и отражать. В идол могли вделать трубку, чтобы жрец говорил через неё от имени божества. Могли быть встроены механизмы, за счёт которых голова идола поворачивалась. Позднее эта затея перешла в пыточное ремесло. По приказанию спартанского тирана Набиса была сооружена Апега – железное подобие его жены, названное её именем. Полибий вот так описывает применение этой машины:

Если-же кто начинал уверять, что денег у него нет, и отклонял требование тирана, Набис говорил ему примерно так: «Кажется, я не умею убедить тебя; полагаю, однако, что моя Апега тебя убедит». Так называлась супруга Набиса. Чуть он только произносил эти слова, как являлось упомянутое выше изображение. Взяв супругу за руку, Набис поднимал её с кресла, жена заключала непокорного в свои объятия, который вплотную прижимался к её груди. Плечи и руки этой женщины, равно как и груди, были усеяны железными гвоздями, которые прикрывались платком. Всякий раз, как тиран упирался руками в спину женщины, и потом при помощи особого снаряда мало-помалу притягивал несчастного и плотно прижимал к груди женщины, истязуемый испускал крики страдания. Так Набис погубил многих, отказывавших ему в деньгах.

В 1808-1814 подобная машина использовалась инквизиторами в Толедо и называлась Железной Девой. Она выглядела в виде статуи, изображавшей деву Марию: позолоченный нимб на голове, знамя в правой руке, с плеч ниспадают складки шёлкового одеяния, а под ними кираса. Вся её передняя часть была утыкана шипами остриями наружу. Её руки имели шарниры и их движение обеспечивалось механизмом, расположенным за перегородкой, в теле Железной Девы. Когда перед этой статуей ставили осуждённого, Дева медленно раскрывала объятия, будто-бы собиравшая нежно прижать его к груди. Но когда всё-таки прижимала, осуждённый оказывался проколотым в разных местах на глубину 2-3 дюймов. В начале 16-го века в Нюрнберге была изобретена другая Железная Дева – она выглядела в виде железного шкафа в облике типичной горожанки того времени. Когда осуждённого закрывали в этом шкафу, острые длинные гвозди, которыми была усажена внутренняя поверхность груди и рук Железной Девы, вонзались в его тело. Затем, после смерти жертвы, подвижное дно шкафа опускалось, тело казнённого сбрасывалось в воду и уносилось течением реки.



Самый простой вид робота называется *чудесным механизмом*. Это были особые игрушки, созданные на забаву царям да на удивление их гостям. Например, халиф аль-Мухтар любил изумлять посетителей багдадского двора огромным злато-серебряным деревом, в кроне которого на все голоса распевала целая стая механических птиц, сверкающих глазами, выполненными из драгоценных камней. Основным источником энергии для таких хитроумных механизмов обычно служила вода, которую с помощью людей или животных нагнетали в специальный резервуар.

Чуть более сложный вид именуется *службой-игрушкой*. Такие роботы человекоподобны, могут совершать ограниченный набор движений вроде ходьбы, поворота головы, поднять-опустить руки, открыть-закрыть веки. Иногда они могли даже переносить с места на место какие-либо вещи или ударить кого-нибудь. Известно, что такая игрушка была у Ивана Грозного и называлась «железным мужиком», а некоторые его современники имели так-же и «железную бабу». Такую-же игрушку с обликом Петра I-го создал Яков Брюс и назвал «персоной». В XVIII-XIX веках в Европе были созданы «механические люди», приводимые в действие с помощью пружин, шестерёнок и рычажков, они играли на музыкальных инструментах, отдавали изумлённым зрителям честь и даже рисовали.

Ещё более сложный вид называется *помощником-игрушкой*. Это робот, в которого вселяли голема. Такие роботы могли совершать более-менее осмысленные действия, а не только обусловленные механизмами. На создание такого робота монах-доминиканец Альберт Великий, живший в XIII-м веке, затратил 30 лет. Зато он создал железную служанку, которая умела ходить, двигать руками и даже говорить. Однако, Фома Аквинский, ученик Альберта, посчитал сие дьявольским творением и разбил молотом.

Существовала особая разновидность *помощника-игрушки*, знание о которой называлось *Защитными и Наступательными Чудесами*. Мастером этого знания был Вергилий – сын царя Бугии из Ливии, проживавший в 96-192 г. в Неаполе и считавшийся перерождением знаменитого римского поэта Вергилия. Авторы XII века приписывают ему следующие изобретения:

- Бронзовая Муха и Золотая Пиявка защищали город от нашествия мух и пиявок;
- Бронзовая Лошадь препятствовала повреждению спин у городских лошадей;
- Мраморная Голова Истины способствовала благопристойному поведению женатых людей в городе, ибо откусывала руку неверным мужьям и жёнам;
- статуя на Капитолии, соответствующая провинции или царству, которое замышляло предательство против Рима, звонила в колокол и указывала в том направлении, откуда ожидалась угроза – нечто вроде Золотого Петушка из одноимённой сказки Пушкина.

Как видим, эти роботы были способны не только выполнять встроенный набор действий, но и принимать самостоятельные решения. Отличие их от обычных *помощников-игрушек* состоит в том, что они, помимо прочего, были способны ещё и излучать определённые энергии посредством вселённого голема, а так-же соответствующих камней и зеркал.

Самый сложный вид это *боевой робот*. Помимо вселения духа, тут использовались технологии предыдущих цивилизаций, связанные с программированием и прочим. Если верить грекам, Гефест соорудил для Зевса медного или бронзового великана по имени Талос, чтобы тот охранял остров Крит. Этот цельнометаллический великан с рогатой головой (рога, очевидно, были антеннами) имел всего одну «кровеносную артерию», которая проходила у него с головы до пятки, где была заткнута «медным гвоздём». Когда колдунья Медзе удалось вытащить этот «гвоздь» из артерии, Талос истёк чёрной маслянистой кровью и потерял всю свою силу. Эта «кровь» могла быть горючим или смазкой, позволяющим роботу двигаться. Помимо того, в китайских летописях упоминается некий 4-глазый и 6-рукий Чи-Ю, который мог питаться железом, камнями и песком, легко преодолевать самую пересечённую местность и даже перелетать препятствия. Вместо ушей у Чи-Ю было что-то наподобие резубцев – очевидно, антенны. Уже упоминавшийся маг Вергилий, как говорят, создал Механическую Стражу – всадники на конях охраняли по ночам город от воров, бродяг и убийц. Такие роботы порой обожествлялись – греки, в отличие от здравомыслящих минойцев, обожествили Талоса, а вавилоняне причислили к демонам дильмунского робота-стража Хумбабу, которого славяне называли Железным или Гвозденым Человеком. Известна славянам и Железная Баба, коя описывается как низкорослая старуха с железными грудями и железными крюками, коими она хватает тех, кто без спроса приходит на охраняемое ею поле, огород или к колодцу.

Способы изготовления роботов по древним технологиям не известны широкой общественности, хотя ещё в начале VIII-го столетия арабский изобретатель Ибн аль Раззар ад-Джазари написал «Книгу знаний об удивительных механизмах» со множеством рисунков.

Следует отметить, что к роботам иногда причисляют и другие изобретения, опережающие своё время или-же доставшиеся от прошлых цивилизаций. К таким редкостям можно отнести, например, созданный Вергилием Мясной Ящик, который напоминал современный холодильник: мясо в нём сохранялось от порчи неопределённо долго.

ГЛАВА 7: ТЕРАФИМ

По поводу слова «терафим» существуют разные мнения:

- оно произошло от арабского слова со значением «дарить благо и изобилие»;
- его можно перевести с арабского как «мерзость»;
- оно происходит от арабского слова «маска»;
- его основу составляет хетто-хурритское слово со значением «дух», «демон»;

- оно переводится как «ангел».

Учёные говорят, что терафимы это еврейские пенаты, Елена Рерих терафимами называет талисманы, учение «Калагийя» терафимом называет одно из тонких тел человека. В переводе «Ветхого Завета» с иврита на другие языки слово «терафим» почти всегда заменено словом «идолы». Некоторые называют терафимами мумий, а некоторые – гаргуль.

На самом деле у евреев слово «терафим» имеет 2 значения:

- 1) статуэтка с духом предка внутри (чур);
- 2) статуэтка в виде человека.

И как раз во 2-м значении это слово употреблять наиболее верно. Только были это не просто статуэтки с очертанием человека, но в них добавлялись мумифицированные человеческие останки, чтобы дольше продержат в статуе душу сего человека. Бывало, что выкапывали скелет и на все его кости «наращивали» статую, словно новую кожу. А бывало и так, что человека живьём замуровывали в статую.

Славяне-же иногда убивали человека или животное, выбранное по жребию, и закладывали в фундамент при постройке дома, чтобы дух убитого был хранителем дома. Все отсеки дома настраивались своим внешним видом на органы убитого, зарытые в соответствующих местах фундамента. Например, если духом-хранителем дома был конь, то на крыше делали конёк, а на задней стене дома вешали хвостик из соломы. Позднее вместо людей и животных стали по углам дома закапывать растения, при этом разговаривая с ними. Так дом становился живым существом. Беломорцы даже писали на избе имя этого существа и называли избу его именем.

У тамплиеров был терафим Бафомёта – кумир, обтянутый кожей младенцев и обмазанный их жиром. Некоторые терафимы выглядели подобно египетскому Серапису, отчего и родство этих слов, ибо Т переходит в С, а Ф в П (я даже слышал как слово «терафим» произносили как «серапин»). Большинство терафимов имели форму младенца, но некоторые были и в рост человека.



Халдеи выставляли терафимов под свет определённых планет, чтобы те наделили их своими добродетелями и возможностями.

Некоторые приверженцы каббалы во время особых церемоний отрубали голову первенцу, затем высушивали и бальзамировали или-же вырывали волосы, посылали солью и помазывали елеем. После чего под язык, посыпанный солью и политый маслом, клалась небольшая золотая или медная пластина с выдавленным на ней именем нужного демона, ангела или бога. Затем подвешивали эту голову на стене своей комнаты, зажигали перед ней свечи или лампы, вызывали указанного духа и, упав ниц на землю, спрашивали о будущем, и дух отвечал им устами сией головы.

В русском чернокнижии для этой цели используется голова козла: с наговорами её наполняют травяными и животными ингредиентами, выдерживают разные сроки, и затем задают ей вопросы и она отвечает.

О нечто подобном сообщает Диодор Сицилийский:

Семела, дочь Кадма, вследствие перенесённого испуга, родила семимесячного ребёнка, Кадм распорядился последовать обычаю его страны и даровать ребёнку сверх-земное происхождение, которое обеспечило-бы ему жизнь после смерти, заключив его тело внутри золотой статуи и сделав из него идола, для которого был установлен особый культ и ритуал.

Как видно из изложенного, терафим есть нечто среднее между чуром, големом и гомункулом. Это мог быть человек, из головы коего сделали сосуд для проявления духов, и это мог быть кумир, подобный чуре, содержащий в себе какие-либо останки человека. Иногда терафим используют как вольт для влияния на ту Идею, кою выражает человек, чьи останки взяты для создания терафима.

Существуют так-же особые «масляные терафимы», которым статую заменяет масло. Делаются они следующим образом: в ванну со специально приготовленным маслом помещают труп с отрезанной головой так, чтобы труп лежал неподвижно, а голова плавала вокруг него. По уверению Раокриома, такой терафим способен отвечать на вопросы и давать знаки, срок его существования может быть очень долг.

Бывает и так, что берут отдельную часть мертвеца, особым образом заряжают, и используют прямо так, ни во что не вмуровывая. Считать-ли сие терафимом? Я думаю – нет. Но для примера приведу выдержку из «Магического трактата» Гелиодора, где описывается как раз такое:

Возьми старый человеческий череп, омой его чистой водой на протяжении трёх ночей, затем заверни в чистую ткань, ступай на перекрёсток трёх дорог и напиши у черепа на лбу следующие имена: Mrouak, Sariak, Loutzephер. Затем возьми ребро повешенного, сделай из него обруч, положи в обруч шкуру чёрной кошки, поставь череп на шкуру и произнеси такие слова: «Заклинаю вас именами, начертанными на лбу этого черепа: покажитесь мне и правдиво ответьте на все вопросы, которые я задам». Затем ступай с миром, оставив череп на перекрёстке. Когда-же запоют петухи, возвращайся и заведи его. Храни его в тайне ото всех. Когда пожелаешь задать ему вопрос, постись 3 дня, не вкушая даже хлеба и воды. Задай ему свои вопросы в ночное время, и он откроет всё, что ты захочешь узнать.

ГЛАВА 8: АВАТАРА

«Аватара» с санскрита переводится как «нисхождение» и означает воплощение какого-либо бога в человеческом теле. Согласно преданиям, божества воплощаются для того, чтобы развлекаться, совершать подвиги или давать учения.

Когда кто-то заявляет о себе как о воплощении какого-либо бога, обычно это мало что значит. Подлинному аватару должны сопутствовать особые обстоятельства рождения. Если божество само захотело воплотиться, оно предварительно является будущей матери в видениях и снах и совокупляется с ней в своём облике, в виде света или наложением рук. При этом, имеет-ли женщина половую связь с мужчиной или нет, не всегда имеет значение.

Но, кроме таких чудесных случаев, опытный маг может сам принудить какое-либо духовное существо родиться в мире людей. Такая аватара будет разновидностью голема, ибо она будет частично зависима от воли мага.

Индийский способ

Женщина должна пойти в священное место, посвящённое тому божеству, воплощение коего она желает родить. Если-же она желает зачать более низкое существо, пускай идёт в лес или найдёт подходящее место рядом с водой. В этом месте она должна зачать и сюда должна ходить молиться, если желает остальное время находиться дома.

Лучше всего рассчитать, чтобы зачатие пришлось на 11-ю и 13-ю ночь лунного месяца, на дни полной или новой луны, на время солнечного или лунного затмения. Эти дни неблагоприятны для зачатия обычных детей, но для аватар могут быть в самый раз.

Следует так-же учесть, что в чётные дни месячных зачинаются мальчики, а в нечётные – девочки. Для зачатия мальчика наиболее благоприятен 6-й и 8-й день, а для зачатия девочки – 7-й и 9-й.

Сумерки – время, когда в лоно женщины с семенем мужчины могут войти развоплощённые существа, т.е. духи или призраки, стремящиеся вновь обрести грубое тело. Рассвет тоже является пороговым временем, когда Врата между мирами открыты, но на рассвете наиболее вероятно в лоно могут войти более высокие существа вроде богов и их подданных.

Перед совокуплением для зачатия супруги должны поститься хотя-бы 1 день, созерцать образы, связанные с избранным духом, читать его мантру, пребывать в радостном настроении и медитировать при этом на свою кровь в теле, насыщая её всем этим. Во время совокупления они должны продолжать чтение мантры, а женщина должна представлять своего мужа в облике избранного духа. При этом, один супруг или оба (смотря, кто хочет управлять аватаром) должен вложить часть своей души в зачинаемый плод, иначе он не будет подчиняться.

Телемский способ

Примерно 3 месяца в плоде отсутствует душа. Затем он привлекает Эго такой природы, чтобы его природа и наклонности, могли соединиться с Эго и дать жизнь. Если подходящая комбинация не находится, результатом будет выкидыш, мертворождённый или от рождения невменяемый. В последнем случае плод захватывается некоей глупой нечеловеческой душой или человеческой душой с необычным набором качеств.

Тело – лишь дом духа. Кто знает, кого можно поселить в этот дом? Маг может найти способ создать препятствие какой-либо Человеческой Душе, и вызвать Воплощение некоторого нечеловеческого создания, такого как элементал, планетарный дух или душа умершего. Так, например, может появиться красноречивое воплощение Тириэля, или пригодное для войны воплощение Графизеля.

Вот главные сложности для этого:

1. человек (даже невоплощённый) так силен духом, что препятствовать ему в деле срочной необходимости является задачей величайшей тонкости;
2. необходимо выбрать духа, подходящего для плода. Так, если ребёнок по причине физической наследственности будет вялым, подавленным и слабым, то вызывать в него духа Нахизеля, Рафаэля, Ханизеля или Анаэля будет бесполезно.

Возьмёшь подходящую женщину, желающую помогать тебе в этом деле. Полностью разъяснишь ей все необходимые предосторожности и необходимый образ жизни. Пусть её гороскоп, если возможно, будет подходить к природе предполагаемого аватары; например, чтобы получить воплощённого Духа Блага, Юпитер должен быть в Рыбах с хорошими аспектами Солнца, Венеры и Луны, и без значительных аспектов с противоположными свойствами.

Далее возьми подходящего мужчину; лучше себя самого или другого мага; и пусть его гороскоп, насколько это возможно, также сочетается с природой работы.

Пусть мужчина и женщина ритуально совокупаются продолжительное время (но особенно в то время, которое астрологически подходит для данной работы) в подготовленном храме, обставленном таким образом, чтобы он подходил для предстоящей цели. И пусть они горячо и постоянно желают успеха работы, не обращая внимания на все другие желания. Это продолжается до тех пор, пока не случится зачатие.

Далее пусть женщина будет скрыта и увезена в подготовленное место. Это место должно быть великой пустыней, ибо там редко скитаются человеческие души, желающие воплощения.

Далее пусть великий круг будет очерчен и специально освящён подходящим образом; и пусть часто выполняются изгоняющие формулы Сфирот, и особенно Кэтер, вплоть до 5 или 7 раз в день. Вне этого круга женщина никогда не должна выходить. Пусть разум женщины будет укреплён для того, чтобы отвергать все ощущения, кроме желаемого духа. Пусть постоянно возжигается благовоние этого духа, пусть вокруг присутствуют только его цвета, и пусть все остальные окружающие вещи будут иметь форму его символов.

Далее он должен уверенно и постоянно вызываться в должно освящённом храме, женщина помещается в великий треугольник, в то время как ты из круга ежедневно производишь правильный Призыв для Материального Появления. И пусть это делается дважды в день: 1 раз пока она бодрствует, и 1 раз пока она спит.

И пусть движения плода станут праздником по Приёму Духа. С этого времени ты можешь не совершать Изгнаний.

Во время хода Беременности пускай Дух получает силу путём Подзарядки (так что весь период этой работы становится расширенной во времени работой по формуле Искусства Вызывания). Пусть женщина постоянно обучается посредством слов, книг и картин соответствующей природы, чтобы всё это вместе привело к защите и поддержке Духа и к его действительному развитию.

И пусть роды женщины будут продлены или ускорены насколько это возможно, чтобы они произошли в более подходящее для ребёнка астрологическое время.

Рождённый ребёнок должен быть посвящён, очищен и освящён в соответствии с формулами планеты, элемента или знака, воплощением коего он является.

Теперь появилось существо в совершенной человеческой форме и со всеми силами и привилегиями рода человеческого, но с исключительными свойствами особой выбранной силы и со всем знанием и мощью этой её сферы. Это существо является твоим порождением

и зависит от тебя, для него ты Единый Бог и Господь, и оно должна служить тебе. Поэтому вся та часть Природы, к которой оно относится, является твоим владением, и ты становишься Магистром.

Будь осторожен, хорошо выбирай свой объект, и не жалея сил и труда в Начале Работы, ибо получить урожай из столь тонких посевов есть великое событие; такое достижение, повторенное ещё раз, является признаком изумительной изначальной силы. Такой чудесной силой может обладать только 1 человек, рождающийся 10 раз за 10 000 лет.

Способ Кulta Альяха

Найдёшь селение, расположенное вблизи Врат, кои имеют вид кругов, выложенных из камней, или множества глыб, стоящих по окружности и зачастую испещрённых знаками. Затем найдёшь девственницу или юную вдову, не имеющую детей, рождённую и проведшую всю свою жизнь поблизости от Врат. Если у подходящей женщины есть муж, верным знаком является то, что он умрёт как раз в это время, когда ты задумал найти женщину.

Соорудишь деревянную комнату из досок толщиной не менее двух пальцев и шириной не менее половины язн. Высота и ширина комнаты – 10 локтей, длина – 20, меньшие стороны обращены строго на восток и на запад. В середине восточной стены из того-же дерева устраивается особая дверь шириной и высотой в 5 локтей, коя держится на медных петлях, укреплённых сверху таким образом, что её открывают, поднимая вверх. Расстояние между дверью и полом должно быть небольшим, но позволяющим двери свободно открыться.

Перед дверью сделаешь ещё одно помещение, примыкающее к комнате – такой-же ширины и высоты, длиной от 7 до 8 локтей, с отверстием напротив двери достаточного размера, чтобы ты вместе с женщиной мог без труда проникнуть в помещение.

На полу Комнаты угольной пылью изобразишь Звезду Кадаша. Напоишь женщину питьём из листьев ката и корня мандрагоры, и головой на запад положишь в Звезду.



Для привлечения Существа из-за Грани подложишь под дверь кусок никем не ношеной красной ткани, пропитанный потом, мочой и менструальной кровью избранной женщины.

Когда всё готово, встанешь за дверью, и будешь многократно читать формулу проложения дороги во Тьме: «Нхригар Зенешту Ифааму Хеселем Гхте Фтаар», покуда ощутишь, что некие слои пространства, подобное слоям кокона, пронзаются, разрываются или расступаются вокруг тебя и вокруг всего помещения. Как только сие произошло, 7 раз прочтёшь «Гимн Червя», приглашающий существо из-за Грани зачать ребёнка с этой женщиной, делая паузы длиной 8 хвиль 18 мгновений после каждой части гимна.

- I. рлех цах анамм [...]
 - утмор тев эзэяй нлаа нлаа
 - ннимг хар таг нэйзарнт
 - коругон иссоуо най зним нлаа
 - тлаа кан маньим кваох хуун экхлаар нлаа нлаа
 - тлайян агготро муон поббир хваан зним нлаа
 - йир зтат гйла хлал ктао лхазм
 - йиг нелхар йим нлан зарг млаа тнэм
- II. рлех цах анамм даргономел
 - врвтиг нисзэй нлаа нлаа
 - ннимг хар таг нэйзарнт
 - тланналман ззот эннэмеррэй зним нлаа
 - тлаа кан вииггон зимейяг нлаа нлаа
 - тлайян вергоатх тэйтамош зним нлаа
 - йир зтат гйла хлал ктао лхазм
 - йиг нелхар йим нлан зарг млаа тнэм
- III. рлех цах анамм хмотрайн
 - ётал ософ злем сот

ннимг хар таг нэйзарнт
бэштабэш апат зимп сот
тлаа кан кугмахамон злем сот
тлайян гхумдшат анмалейяа зимп сот
йир зтат гйла хлал ктао лхаэм
йиг нэлхар йим нлан зарг млаа тнэм

IV. рлех цах анамм [...] злем сот
[...] злем сот
ннимг хар таг нэйзарнт
[...] зимп сот
тлаа кан [...] злем сот
тлайян зойонотрар хманхалуе тьеонг зимп сот
йир зтат гйла хлал ктао лхаэм
йиг нэлхар йим нлан зарг млаа тнэм

V. рлех цах анамм хвайхвот
блебсахта волх нлаа нлаа
ннимг хар таг нэйзарнт
алхлорувее ибмаланаши зним нлаа
тлаа кан тьятанлалаш свегхоннуфон нлаа нлаа
тлайян арвэрб' луохт тхоннадур зним нлаа
йир зтат гйла хлал ктао лхаэм
йиг нэлхар йим нлан зарг млаа тнэм

VI. рлех цах анамм масдимис
умстмаат жонор'н нлаа нлаа
ннимг хар таг нэйзарнт
пештирамгар салао наххорупуш зним нлаа
тлаа кан ханэнэрим заолла нлаа нлаа
тлайян вапаргон алогхооллоа крхат зним нлаа
йир зтат гйла хлал ктао лхаэм
йиг нэлхар йим нлан зарг млаа тнэм

VII. рлех цах анамм йизидиах
нмоллан кхатапасар злем сот
ннимг хар таг нэйзарнт
лаасверй умкрхаам асголлаа зимп сот
тлаа кан ваабинотон злем зэйнт
тлайян знтнаонайя погор заман зэйнт зэйнт
йир зтат гйла хлал ктао лхаэм
йиг нэлхар йим нлан зарг млаа тнэм

Если во время чтения заклинания дверь будет подниматься, как будто от сильного ветра, ни в коем случае не заглядывай в комнату. Свидетельство прихода Существа с целью зачатия есть громкий шум и грохот, доносящийся из неё.

После ритуала разрушишь и сожжёшь комнату.

Доколе младенец не выйдет из утробы, не позволяя матери удалиться от её дома.

Родивший ребёнок, скорее всего, будет мальчиком, ибо женщины-Заклинатели рождаются редко, во времена особенно сильного волнения Той Стороны. То, что младенец родился от союза смертной женщины и существа с Той Стороны узнают по следующим признакам:

- пятна странных и необычных очертаний на груди и животе;
- очень тёмные белки глаз, каких у простого смертного не бывает;
- ребёнок растёт намного быстрее или намного медленнее обычных детей.

Но эти признаки или какой-либо 1 из них могут исчезнуть в возрасте от 6 до 8 седмиц, или отсутствовать, могут появиться позднее, или могут то появляться, то пропадать в очень редких случаях и при особых обстоятельствах.

Возмужав, дитё станет Заклинателем и, скорее всего, убьёт свою мать, сохранив её кровь, чтобы открыть Врата, дабы впустить в мир Лики Отражений и Чудовищную Их Поросль, от которой происходит сам. Помешать этому может только расположение звёзд.

ГЛАВА 9: ЗОМБИ

Слово произошло от названия ядовитого снадобья на языке эве, и переводится как «живой мертвец».

Это гомункул, созданный в человеческом теле на основе его души. Или он может быть создан на основе любой другой души, но поселённый в человеческое тело. Обычно для этого берётся тело только что умершего человека или у человека вызывают искусственное состояние смерти, чтобы ещё при жизни сотворить с ним сие.

Африканский способ

Сначала одним из 4-х способов совершается кража души:

- 1) в полнолуние колдун идёт к дому жертвы, и, прижавшись губами к щели в двери, высасывает душу из жертвы и помещает её в плотно закупоренную бутылку;
- 2) под подушку умирающего колдун кладёт сосуд с магическими предметами и травами, которые вытягивают у него душу;

- 3) из кладбищенской земли и костей покойников колдун готовит специальный порошок, заговаривает его и рассыпает перед дверью намеченной жертвы;
- 4) колдун подмешивает в пищу жертвы «порошок-зомби» или натирает её им.

Известно 3 версии рецепта порошка зомби:

- 1) Рыба-иглобрюх, высушенная на солнце 2-5 дней и измельчённая в порошок, который ни в коем случае нельзя вдыхать, чтобы не отравиться. Жаба-ага («буфо маринус») или голубая квакша. Её сажают в тёмную ёмкость и не кормят 3-5 дней, после чего подсаживают к ней морского червя, окропленного спиртом. Утром жабу и червя убивают, сушат на солнце и растирают в порошок. Кишки и головной мозг рыбы-попугая. Любая часть рыбы-ёжа. Чёрный порошок (перемешать в равных долях селитру, серу и виноградный или ивовый древесный уголь). Тальк (сойдёт обычная детская присыпка). Кладбищенская пыль, собранная на новолуние кисточкой с натуральными волосами. Хорошо просушенный и истёртый в порошок желчный пузырь чёрной свиньи, мула, быка или коровы. Небольшой кусочек свиной кожи или кожи ребёнка – высушенный и нарезанный на тоненькие полосочки. Красное вино. Галлюциногенные травы или грибы.
- 2) В закрытую ёмкость помещается жаба-ага и морской червь. После скорострительной смерти обоих от выделений яда и нехватки кислорода в ёмкость добавляют толчёных многоножек, тарантулов, семена тча-тча, семена красного дерева, листья анакардии западной, листья бресиллет. Всё это измельчают в порошок, а ёмкость помещают на 2 дня в землю. Затем добавляют растения маман гуэпес (*Urea accifera*) и мамаша (*Dalechampia scandens*) – они вызывают различные тропические болезни и зуд, который заставляет жертву расчесать кожу до крови и дать возможность порошку попасть в кровь. Затем кожа белой древесной лягушки растирается в порошок с двумя сушёными тарантулами и добавляется жаба-буга с 4-мя различными видами рыб фугу.
- 3) Втрёшь живому человеку в кожу немного яда рыбы фугу. Эффект от этого – как от соприкосновения с нервно-паралитическим веществом, свойствами которого обладает алкалоид рыбы фугу – тетрадоксин. Шок, испытываемый человеком от алкалоида настолько велик, что нарушается связь между астральным и ментальным телом, и в итоге человек не может управлять физическим телом. Он впадает в глубокую кому с почти полным отсутствием сердцебиения и дыхания, и у него полностью исчезает память. В этом состоянии натрёшь его тело соком растения называемого «стиония». Это усилит кому и невозможность восстановления связи астрального тела с физическим.

Заклинания повторяются постоянно во время приготовления смеси, в какой-то миг во время её усушки и постоянно во время зомбирования. Но эти заклинанья не передаются письменно.

После втирания смеси или после принятия её вместе с пищей человек не способен мыслить, он может только выполнять приказы и поддерживать свою жизнь за счёт инстинктов, присущих физическому телу и командам ментального тела, обеспечивающих поддержку существования. Теперь можно любым способом внедрять в него любую программу. Если используешь для сего заклинанья, то следует посвятить этого человека Владыке Смерти.

После сего дай ему новое имя и добейся, чтобы он откликнулся. В случае неповиновения бей кнутом. Дать новое имя в данном случае нужно для того, чтобы человек утратил своё истинное Тело Имени, т.к. в этом случае у него сразу настанет беспамятство и можно будет с лёгкостью внедрить в него новую ментальную модель личности или вселить какого-либо духа.

Если человека в этом состоянии сочли мёртвым и похоронили, в полночь следует раскопать могилу не позже, чем на 1-3 день после погребения. Затем произнесёшь имя жертвы. В ответ умерший силится приподнять голову, поскольку ты владеешь его душой. Как только он приподнимает голову, на долю секунды поднесёшь бутылку с пленённой душой к носу трупа и чуть приоткроешь её. Теперь мертвец оживлён. Вытащишь его из могилы, закопаешь могилу и, произнося заклинанья, проведёшь жертву мимо её дома. После такой процедуры она уже никогда не сможет узнать свой дом и попытаться туда вернуться. Затем отведи новоиспеченного зомби в свой дом и дай выпить колдовской настой из ядовитых растений.

Сотни подобных существ используются на рисовых полях Малайзии, работают на шахтах и выполняют другую тяжёлую работу, отличающуюся монотонностью и повышенной трудоёмкостью.

Не корми зомби слишком много, ему вполне достаточно жидкой похлёбки да объедков со стола. Если зомби отведал мяса или кто-нибудь из живых назовёт его по имени, то он придёт в гнев и будет страшен.

Зомби, созданного таким способом, можно убить при помощи обычного оружия. Они не чувствительны к боли и довольно живучи, поэтому их советуется поражать сразу в голову.

Русский способ

Выкапывается свежий покойник и оживляется путём вселения в него злого духа или голема, созданного на основе души этого умершего. Мертвец хотя и будет работоспособен, но будет продолжать разлагаться, а потому прекратит всё существование, когда тело придёт в негодность.

Энергетический способ

Создашь 5 матриц:

1. «Душа» - центр всего организма гаргули. Создаётся с использованием любой энергии. В неё необходимо заложить главенствующую задачу (например: проводник по мирам), а так-же заложить опознавание тебя как хозяина и разрешение на приём всего, что ты внесёшь в гаргулю.
2. «Сердце». Создается с намерением накопления энергии для движения, которая должна поступать из окружающей среды (очень хорошо для этого прописать использование земного притяжения). Эта матрица, по приказу главенствующей, должна посылать «намерение» движения в энергетические узлы конечностей.
3. «Дополнительные матрицы». Должны осуществлять вышеуказанные функции. Должны быть подключены только к главенствующей матрице. Они должны вбирать и отправлять часть энергии, которая поступает из главенствующей матрицы.
4. «Энэргообращение». Течение энергии должно проходить в таком порядке: Сердце → Душа → Сердце → Энэргоузлы → Сердце. Это полный круг. Но между главенствующей и дополнительными матрицами должно быть ещё и малое энэргообращение с функцией «туда-обратно».

5. «Энергоузлы». Должны быть на каждом суставе скелета тела. Они представляют собой сосуды для хранения большого количества энергии, чем в ширине потока энергообращения. Это для того, чтобы посылаемое по каналу намерение движения превращалось в физическую фазу, не задействовав раньше времени энергию идущую по каналу, т.к. существует промежуток между поступлением намерения и перехода намерения в физическое движение. Энергоузлы существуют именно для того, чтобы действие происходило без перерывов, а так-же энергоузлы задают правила движения (сгиб сустава в указанном месте, в указанную сторону).

Объединишь 5 матриц в одну общую и вложишь её в тело мертвеца.

Далее приступишь к оживлению. Для сего советуется заряжать энергией 2-ю матрицу с одновременным открытием энергообращения, - до тех пор, пока 2-я матрица начнёт самостоятельно качать энергию и запустит физическое сердце.

Далее предстоит самое сложное: научишь зомби слышать тебя, ходить и всему остальному, что требуется для осуществления цели, ради коей ты создал это зомби.

Немецкий способ

Данный способ даёт вселение духов в тело мертвеца, кое можно использовать с разными целями, в том числе и для создания зомби.

Изготовишь золотое кольцо, на внешней поверхности коего выгравированы имена «Brimer, Suburith, Tranauit», а на внутренней «Lyroth, Beryen, Damaup». Когда имена будут выгравированы, в воскресенье до рассвета пойдёшь к текущей воде и поместишь кольцо туда, и оставишь на 5 дней.

На 6-й день вынешь его, и поместишь в гробницу, дабы оно оставалось там в пятницу и субботу.

В воскресенье, до рассвета, вынешь кольцо из гробницы. Затем выйдешь из города под чистое небо, в удалённое и тайное место. Начертишь круг мечом, и на нём с помощью опять-же мечом начертишь следующие имена и фигуры: *[тут в рукописи 15-го века следует схема из 3-х concentрических колец с вписанной пентаграммой, на коей повторены имена, нанесённые на кольцо, а так-же нанесены астрологические знаки и указано место, где должен стоять маг].*

Когда это будет начертано, войдёшь в него как показано, поместишь меч под колени, возьмёшь кольцо в руку, и, обратившись лицом к югу, произнесёшь призывание:

*Я призываю вас, все демоны написанные на кольце,
Отцом, и Сыном, и Святым Духом,
и всемогущим Богом, создателем небес и земли,
и господом нашим Иисусом Христом, сыном его,
и преславной девой Марией, матерью его.
Итак, я призываю вас, о Бример, Субурит, Транайрт, Лйрот, Бэриэн, Дамай,
всеми святыми Рая,
и восьмью священными именами Господа: Тэтраграмматон, Оэль, Мэссиас, Сотэр, Адонай, Альфа и Омега, Сабаот,
и святыми именами девы Марии, кои есть: Королева, Цветок, Роза, Лилия, Лестница, Мудрость, Жизнь, Сладость, Милосердие и Надежда,
и Раем небесным и земным,
и всеми ангелами и архангелами, Престолами и Силами,
и всеми вашими Принцами, Королями, Лордами и Начальниками,
и вашим Адом,
и всем, что в нём есть,
дабы все вы,
скованные и связанные моей волей и силой,
пребывали отныне умиротворёнными, чтобы я не боялся,
и освятили-бы это кольцо так, чтобы оно обрело силу,
а именно, что когда я помещу его на палец мертвеца, один из вас войдёт в него, и он будет казаться живым в той-же похोжестьи и форме.
Аминь.*

Когда произнесёшь сие, 6 духов появятся у круга, требуя кольцо, которое ты им отдашь. После этого они удалятся, и ты так-же должен покинуть круг, взяв с собой меч, и не разрушая круг.

На 6-й день вернёшься с мечом и, обратившись лицом к югу, скажешь:

*Я призываю вас, о Бример, Субурит, Транайрт, Лйрот, Бэриэн, Дамай,
дабы вы пришли ко мне без промедления,
неся освящённое кольцо,
так, чтобы когда я помещу его на палец живого, он упадёт как мертвый,
и когда я сниму его, он вернётся в прежнее состояние,
и когда я помещу его на мертвеца, дух войдёт в него, и он будет казаться живым, как раньше.*

Затем скажешь это-же, повернувшись к западу, потом к северу, потом к востоку.

Повернувшись к востоку, увидишь как некто прибудет на коне, и, прибывая к кругу, скажет: «Бример, Субурит, Транайрт, Лйрот, Бэриэн и Дамай посылают тебе это освящённое кольцо, но говорят, что не могут прибыть сами, так как это не подобает; испытай силу кольца, и если оно не будет иметь той силы, что ты требовал, они говорят, что будут готовы прибыть к тебе, когда-бы ты не пожелал».

Возьмёшь кольцо и скажешь ему: «Благодарю тебя и их». Когда ты это скажешь, он немедленно удалится, и ты тоже должен покинуть круг, полностью его уничтожив.

Держи кольцо при себе, укутав в белую ткань.

Когда пожелаешь, чтобы кто-то показался мёртвым, так, чтобы все сочли, что в нём нет жизни, надень кольцо ему на палец, и он покажется трупом, а когда ты его снимешь, он вернётся в прежнее состояние. А когда ты пожелаешь, чтобы труп казался оживлённым, надень кольцо как выше сказано, или привяжи его к руке или ноге, и в течение часа он восстанет в той форме, которой обладал при жизни, и будет говорить перед всеми живым голосом, и будет способен на это в течение 6-ти дней, потому что каждый из этих духов будет оставаться в нём 1 день. Коли пожелаешь вернуть его в предыдущее состояние раньше этого срока, сними кольцо.

Способ сновидцев

Будучи в осознанном сне, найдёшь нужного человека и заведёшь его там в такое место, откуда он не сможет выбраться самостоятельно. В частности, можно отвести его к своему духу-помощнику и попросить, чтобы тот держал его у себя. Наяву этот человек впадёт в кому, и можно будет сделать из него зомби.

ГЛАВА 10: ДРУГОЕ Я

Другое Я это ментало-эфирный двойник, имеющий качества, которыми его создатель не пользуется в обычном состоянии своего сознания. В этом двойнике нельзя выйти из тела, но в нём можно качественно изменить своё состояние, своё восприятие мира, за счёт чего и может произойти выход из тела.

Способ Орена Зарифа

Сядешь на стул, зажав между коленями стеклянную банку объёмом 1,5-2 литра с крышкой. Мысленно войдёшь внутрь своего физического тела. Мысленно съёжишься внутри своего физического тела и станешь значительно меньше размером. Когда станешь достаточно маленьким, войдёшь в банку. Для этого можно вообразить, что постепенно опускаешь туда ноги, руки и т.д. Оказавшись в банке, вообразишь, что изнутри закрываешь крышку, при этом закрывая её физическими руками. Остановишь дыхание и ощутишь себя внутри банки, чувствуя нарастающее удушье. Когда нехватка воздуха станет нестерпимой, переведёшь взгляд в своё физическое тело и начнёшь дышать. Получится, что в физическом теле таким образом освободится твоё другое Я, более чистое и сильное, и, возвращаясь в тело, ты вернёшься именно в это другое Я, а более грязное Я останется в банке. Можно оставить его там на любой срок, например: до вечера. Когда решишь вернуть своё Я из банки, сядешь, опять с банкой между коленей, откроешь её, ощутишь себя внутри неё, и выйдешь. Затем разрастись на объём всего тела. Делай так 24 дня по 5-10 хвиль в день. Это время, достаточное для того, чтобы более чистое Я стало наработанным двойником. Двойника низшего Я, вышедшего из банки, можно посылать с поручениями такого рода, чтобы оно чистилось или развивалось. Например: если послать его в спортзал, то ты похудеешь. А двойник чистого Я, который остался в физическом теле, является более сильным, ему можно давать более важные поручения, например: он может лечить людей, и сам никогда ничем не заразится. Каждое новое Я имеет свой цвет: Я-1 – чёрно-синеалое, Я-2 – белое, Я-3 – синее, Я-4 – красное и т.д. Таких Я в физическом теле можно делать много, и каждого программировать на любую цель. Просто возьми ещё одну банку, и помести туда чистое Я точно так-же, как помещал туда грязное Я, и тогда, вернувшись в тело, ты вернёшься в ещё более чистое и ещё более сильное Я. Потом можно взять ещё одну банку и т.д. Самое важное: всегда потом собирать всех двойников обратно, чтобы не было разбросанности сознания.

Способ тайшинов

Алтайские шаманы считают, что путешествовать по Миру Снов легче всего в образе ребёнка, ведь в детстве мы бродили по Сновидениям легко и непринужденно, пока мир взрослых не затянул нас в свои ловушки и не обессилил своей невероятной серьёзностью. Это верно ещё и потому, что многие духи Верхних Миров являются в виде детей. Этот образ шаманы называют «Аши» – «Внутренний Ребёнок». Чтобы создать другое Я в виде Аши, нужно погрузиться в воспоминания детства, и, особенно, детских снов. Большое внимание при этом следует обратить не столько на то, что ты там видел, сколько на то, как ты себя чувствовал. Прочувствовав достаточное количество воспоминаний, ощути, как создаёшь из них образ себя как Аши, формируешь тело Аши. Перед сном вспоминай свои детские ощущения лёгкости. Легко и естественно стань маленьким и парящим. Это придёт изнутри. Ты просто позволяешь этому произойти.

Телемский способ

Проводить лучше в пороговое время: рассвет, закат, полдень, полночь.

1. Принятие божественной формы

Принимая образ какого-либо божества, маг связывает своё личное сознание с аспектом своего Наивысшего, Божественного Гения, - гармоничного по отношению к природе тех Сил, к которым он затем будет обращаться. После чего любой ритуал совершается уже не только силой личной Воли мага, но так-же мощью и властью божества, с которым отождествляет себя маг.

Допустим, ты желаешь обратиться к Силам Света, чтобы они сделали что-то для тебя. В таком случае следует принять божественную форму того божества, которое управляет Силами Света. Это может быть, например, Хормаста-хан, т.к. считается, что он правит 33 царствами тэнгигов (небесных духов, созданных из Света) и любое его желание исполняется сразу-же.

1. Изучишь изображения избранного божества. Если неизвестно как оно изображалось, тогда медитируй на него, дабы у тебя в уме создался некий его образ.

2. Закроешь глаза. Внутренним зрением визуализируешь образ божества. Он должен быть огромного размера, возвышающийся в полный рост. Следи за тем, чтобы тщательно воссоздать все детали внешнего облика божества, каждую черту. Если он что-то держит в руках, во что-то одет, сидит или стоит в определённой позе – всё это следует вообразить в точности.

Придашь Божественной Форме соответствующий цвет. В случае с Хормаста-ханом это будет ярко-жёлтый с примесью оранжевого. Если-бы ты избрал Кришну, цвет был-бы синий, и т.п.

Сотворишь Знак Входящего, открывающий врата в мир магии, и, сделав один шаг вперёд, войдёшь в Божественную Форму, вообразив при этом, как Его образ постепенно совпадает с твоим собственным телом или окутывает его.



Знак Входящего:

Широкий шаг вперёд левой ногой. Руки параллельно земле выбрасываются вперёд. Тело выгибается вперёд насколько возможно.

В этом необходимо упражняться до тех пор, пока не удастся полностью овладеть мастерством создания и отождествления с образом и с тем, кто стоит за принимаемым Образом. Свидетельством успеха является необыкновенное чувство внутренней силы и мощи, которое охватывает тебя при выполнении сией практики.

3. Встанешь, вытянув руки.

Сделаешь носом глубокий вдох, представив при этом, что имя божества входит в тебя вместе с дыханием.

Позволишь этому имени медленно спуститься вниз от лёгких к сердцу, солнечному сплетению, пупку, половым органам, и так до самых ступней ног.

Будешь вибрировать имя несколько раз, одновременно визуализируя Божественную Форму, окутывающую твою ауру. Отождествляя себя с божеством. Не спеши. Слейся с ним, объединяя своё сознание с его сознанием. Затем, полностью, насколько это возможно, вообрази себя им и прими Божественную Форму, стань им!

При осуществлении вышеописанного осознание чего-либо, кроме Формы и Имени, должно быть полностью уничтожено; и чем больше потребуется времени, чтобы возвратиться к нормальному восприятию, тем лучше.

Есть ещё другой, более короткий способ. Расслабившись и закрыв глаза, мысленно сделай шаг вперёд из тела и обернись. Увидев тело, стоящее перед тобой, вообрази как оно изменяется, становясь фигурой нужного тебе божества. Повернись и шагни назад в своё тело. Ощути перемены.

Желающие развить астральное тело могут вместо божества вообразить себя самого и проделать принятие божественной формы, почитая себя как божество. В таком случае вместо имени божества используется своё имя (обычное или магическое), выходить из образа не нужно никогда, «Действо» и «Выход» совершать не нужно.

Можно принимать Божественную Форму своей гаргули, если она создана как майя-дэха или мастистэль.

II. Действо

Совершается любое действие от лица божества.

Например, если ты принял образ Хормаста-хана, то можно начать вызывать Силы Света: «Я – Хормаста-хан, тот, чьи желания исполняются мгновенно! Где вы, тэнгиры, где вы, те, чей я хан? Идите ко мне, могучие тэнгиры, идите и слушайте моё повеление!». Когда ощутишь, что призываемые явились, огласи им свою волю и отправь исполнять.

Если воздействие направлено не на кого-то, а на себя самого, то можно поговорить с самим собой от лица того божества, чью Форму ты принял: «Ты, (имярек), слушай меня и повинись! Я, Хормаста-хан, велю тебе немедленно выздороветь!» и т.п.

Если Божественную Форму предполагается использовать как майя-дэха, то в качестве действия надлежит поглощать ею энергию солнечного света.

III. Выход

1. Закроешь глаза. Внутренним зрением на несколько мгновений снова соединишься с Божественной Формой, которую ты ранее принял. Снова создашь Образ божества, окутывающего твою ауру. Обратишь внимание на все детали, цвета и другие особенности Божественной Формы.

2. Сделаешь один шаг назад, выходя из Образа. Делая это, перестанешь отождествлять себя с Божественной Формой полностью, отделив себя от Образа.

3. Сотворишь Знак Молчания, и будешь оставаться в этом положении, пока рассеиваешь Образ. Внутренним зрением снова представишь божество, возвышающееся перед тобой. Медленно визуализируй, как Божественная Форма постепенно рассеивается и меркнет, пока она окончательно не исчезнет.



Знак Молчания:

После знака Входящего надо вернуть левую ногу на полшага назад за правую. Правый указательный палец поднести к верхней губе или-же вставив меж губ. Рука при этом сжата в кулак.

Но можно не выходить из Божественной Формы, а всосать её в себя через солнечное сплетение или макушку, дабы каждый раз при случае сразу отождествляться с ней. Самые отчаянные могут попробовать заснуть, не выходя из Божественной Формы. Желающие обрести сиддхи воображённого божества могут и вовсе никогда не снимать его Образ с себя, постоянно медитируя на свою тождественность с ним (при этом Образ закрепляется путём его всасывания в солнечное сплетение).

Однако, если маг не достаточно подготовлен, то, своевременно не сняв с себя принятую Божественную Форму, существует немалый риск получить психологическое расстройство или развить в себе манию величия.

Встраивание новой личности

Общий метод

Выберешь подходящего человека. Лучше противоположного пола, т.к. будет использоваться сэксуальная магия. Постараешься изгнать из него прежнюю личность. Для этого вызовешь у человека любопытство к себе, введёшь его в замешательство или транс и будешь программировать новую личность. Делается это постепенно, раз за разом.

Затем проводится обряд, при коем ты заполняешь тело человека своей энэргией (для этого надо иметь огромный запас силы). Чёрные маги в качестве заполнителя тела используют свою кровь, т.е., например, обмазывают или поят человека своей кровью.

Тантрики делают так, чтобы новая личность и её энэргия соответствовала их Шакти, являясь её земным воплощением.

Человек, подвергнутый такому действию, становится чем-то вроде зомби, но более разумным. Его присутствие рядом с магом даёт магу дополнительные силы и возможности, за счёт чего объём его силы увеличивается в 2-3 раза. Можно сделать такого человека своим слугой (во всех отношениях, в том числе и в половом).

Однако, рано или поздно возникает желание и необходимость избавиться от этого человека. Чтобы обзавестись новым человеком, старого нужно уничтожить или обесточить (забрать из него свою силу и встроенную личность).

В дао-инь к этому вопросу подход более человеческий: даос создаёт ментальный фантом своей возлюбленной и вселяет его себе в живот, тем самым укрепляя связь со своей тантрической парой и укрепляя свой бессмертный зародыш.

Метод некромантов

Сперва изложишь свою волю на листе бумаги: «Я, <магическое имя>, пред лицом Духов Смерти, желаю получить власть над душой _____, над его жизнью и смертью. Пусть моя колдовская воля поработит его. Пусть _____ не знает ни покоя, ни сна, доколе не будет моя воля исполнена. Да помогут мне в этом Подземные Боги!». В нижнем углу листа нарисуешь свой личный колдовской знак и сделаешь отпечаток кровью из левого мизинца. Всё это на кладбище сожжёшь в пламени чёрной свечи.

Дабы ослабить жизненные силы человека, предназначенного стать вместилищем духов, закажешь по нему панихиду.

Затем ты должен опоить жертву сонными травами, либо прийти к нему во время его естественного сна. Действуя так, чтоб он не проснулся, изобразишь на его лбу знак, означающий порабощение человека волей колдуна. После чего встанешь у изголовья спящего и скрестишь руки на груди.

Убедившись, что магическая связь с душой установлена, шёпотом зачитаешь проклятие:

Ветры, завывающие во чреве Земли!

Слепые, тёмные, опустошающие!

Приходящие из подземных пустот, я зову вас!

Дуновения смерти, похищающие жизнь, властвуйте!

После чего над грудью жертвы железом начертишь спираль, закручивающуюся противосолонь, и молвишь трижды:

Смрад нижних слоёв земли, уничтожь душу, оставь тело!

И далее снова трижды:

Да угаснет твоя воля, да помрачится твой разум!

Когда жертва будет являть собой пустой сосуд с чуть тлеющей искрой жизни, тебе надлежит наполнить оный своими колдовскими флюидами, что означает создание нового существа, подчиняющегося лишь твоей воле. Для сего протянешь руки к телу жертвы и, пропуская Силу через себя, молвишь:

Силой своего колдовства я забираю твою жизнь и создаю новую!

Да войдёт она в твоё тело и да будет властвовать вечно!

Служи мне верно и подчиняйся только моей воле!

Да будет так!

Жезлом дотронешься до лба жертвы и скажешь:

Нарекаю тебя _____!

Служи мне верно и всегда исполняй мою волю!

Да будет так!

ГЛАВА 11: ТУЛЬПА

Тибетское «тульпа» (sprul-pa) является переводом санскритского «нирмита» или «нирмаана», что значит «строить», «создавать».

Тульпой называют гаргулю, коя имеет видимый и даже осязаемый образ. Обычно она выглядит как человек, а именно – её создатель, но может выглядеть и иначе.

Уровень духовности и разумности у этих созданий значительно ниже, чем у человека, поэтому они опасны. А ещё они опасны потому, что как только тульпа оказывается наделён жизненной силой в достаточной мере, чтоб играть роль полноценного живого существа, он начинает стремиться освободиться от власти своего создателя. Это происходит почти механически, подобно тому, как ребёнок покидает материнскую утробу, когда его тело развилось достаточно, чтобы стало возможным самостоятельное существование. Иногда он может вступить в борьбу со своим создателем и даже убить его. Может случиться так, что тульпа, будучи послан с некой миссией, не вернётся обратно и начнёт собственные странствования в качестве полубессознательной и исполненной зла куклы. То-же самое может случиться, когда его создатель умрёт, не успев растворить его. Однако, как правило, фантом либо сам исчезает в момент смерти своего создателя, либо исчезает постепенно, как гибнет тело, лишённое пищи. Хотя, даже изгнанное из мыслей, такое существо ещё долгое время продолжает где-то существовать без хозяина, сама по себе. В то-же время другие тульпы изначально бывают запрограммированы на то, чтоб пережить своего создателя, и создаются именно с этой целью.

Однако, если маг имеет достойный уровень владения волей (как своей, так и чужой), то для него особой опасности тульпа не представляет.

Одноразовый фантом

Стоя перед зеркалом, будешь смотреть на своё отражение в зеркале. Закроешь глаза и создашь на своём внутреннем экране образ самого себя. Когда чётко увидишь своё очертание или себя во весь рост, тогда, раскрыв ладоши, начнёшь двигаться к зеркалу. Своё внимание сосредоточишь на своих руках. Как только ощутишь биополе фантома, остановишься и попытаешься, зацепившись за биополе фантома, вытянуть его из зеркала.

После того, как вытащишь фантома, с закрытыми глазами, объяснишь ему то, что он должен исполнить, и спросишь: «Ты понял?». Если он открыл глаза, значит: программирование состоялось и фантом готов к работе. Тогда скажешь ему: «Иди» и он уйдёт выполнять поставленную задачу.

После выполнения работы фантом разрушится сам.

Многоразовый фантом

Опасный способ

Данный способ в виду своей крайней энергозатратности опасен для жизни, потому необходимо неукоснительное соблюдение следующих условий:

- ни в коем случае не пытаться произвести описанные действия в состоянии изменённого сознания;
- производить указанные действия только в полном комплекте сил, совершенно не ощущая усталости, и имея под рукой возможность сразу-же восполнить силы;
- только в трезвом уме и здравой памяти;
- если твоё тело не гибко, даже не пытайся – в лучшем случае ничего не получится;
- ни в коем случае нельзя иметь на себе никакого металла;
- ни о чём не думать во время проведения описанных действий;
- в первые разы можно делать только с помощником – если ты начнёшь падать, он хотя-бы тебя поймает;
- если невозможно найти помощника, надо хотя-бы постелить под ноги матрас – если упадёшь, то ушибёшься не так сильно;
- пробовать строго не чаще 1-го раза в седмицу.

Встанешь посередине помещения. Тело расслабленно, ноги слегка расставлены и не прикасаются друг к другу, руки свободно висят вдоль тела. Стой, дыши размеренно и глубоко. Постарайся не раскачиваться. Глаза лучше закрыть.

На уровне грудной клетки почувствуешь красное свечение. Не горячее, не холодное, а просто красное. Усиливай его постепенно, пока оно не выйдет за пределы твоего тела спереди и немного сзади.

Осторожно сместишь красный шар ближе к позвоночнику. Глубоко и медленно вдохнёшь и с резким выдохом сделаешь шаг вперёд, как-бы отстреливая этот шар назад.

Если ты всё сделал правильно, то, повернувшись на 180°, увидишь марево под ногами, на том самом месте, где ты стоял. Первые 10 попыток безжалостно уничтожь, ибо они нежизнеспособны.

Когда после очередной попытки, сзади тебя будет что-то похожее на более оформленный и разумный сгусток энергии, дай ему задание, добавив, что после выполнения поставленной задачи он исчезнет, рассеется или иным образом потеряет программу, вернув свою энергию тебе. Фантом выполняет приказы только буквально и никак иначе – как ты приказал, так он и сделает, поэтому приказ надо давать кратко и чётко, без размытостей и двусмысленностей.

Для начала пускай он зайдёт в соседнюю комнату к родне и скажет им «ку-ку». Если у тебя не разыгралось воображение или шизофрения, то родня откликнется и даже может прийти к твоей комнате и спросить: «Ты что-то сказал?» или что-то в этом роде. После выполненного задания фантом обязательно должен быть уничтожен!

Постепенно, каждый раз давай фантому всё более сложные задания. Рано или поздно, тебе начнут говорить, что видели тебя там, и там, и там – в куче мест, которые находятся в разных концах города, или сразу в двух местах одновременно. Если тебе куда-то сильно не хочется, дело не особо важное, но нужно там «засветиться» - смело засылай фантома. Если нужно передать что-то другу, но звонить нет возможности или не хочется, посылай фантом – он вряд-ли сможет разговаривать, но принести с собой образные сведения или передать твои слова прямо в мозг нужного человека, так чтобы он ярко ощутил эту мысль, как хороший пинок или нежный поцелуй, и при этом он тут-же начал действовать в соответствии с этой мыслью – это возможно. Засылать его в свой или чужой сон любого тоже можно, но для спящего сие небезопасно. Можно оставить фантом «на стрёме» когда, по твоему мнению, ты делаешь не совсем разрешённые вещи. Если хочешь послать фантом разыскать знакомого человека, узнать как он, где он и чем занимается, лучше всего, чтобы на этом человеке была какая-нибудь твоя метка (подаренная вещь или хотя-бы астральный маячок). Можно придумать и какие угодно ещё задачи.

Пока фантом существует, необходимо постоянно подпитывать себя и его энергией. В первые разы он существует не дольше нескольких мгновений.

Безопасный способ

Шаг 1. сидя на стуле или лёжа в кровати, представишь, что тебя окружает большой и очень плотный синеальный световой шар, ты находишься внутри него.

Шаг 2. сосредоточив внимание на левой ноге, глубоко вдохнёшь, воображая, как яркий свет шара входит в твои ноздри и пробуждает ту часть твоего двойника, что находится в левой ноге физического тела.

Шаг 3. выдохнёшь, представляя, что голубовато-белый свет сияет из каждой клетки левой ноги и формирует двойника левой ноги.

Шаг 4. проделаешь то-же самое с правой ногой, туловищем, руками, шеей и головой. Для полноты можно то-же самое проделать с внутренними органами, волосами и ногтями.

Шаг 5. при глубоком вдохе представишь сияющий шар в солнечном сплетении, а при резком выдохе представишь и ощутишь, что вытолкнул двойника из своего солнечного сплетения и теперь тебя с ним соединяет серебристая нить, которая тянется из твоего солнечного сплетения к его солнечному сплетению.

Шаг 6. если двойник стоит к тебе боком или спиной, повернёшь его лицом.

Шаг 7. мыслеобразами пошлѐшь через серебряную нить то, что желаешь сказать двойнику, - его имя, какой-нибудь знак для насыщения (например, одну из татв) или приказ что-либо исполнить.

Шаг 8. если предполагается дать двойнику задание и оно будет обращено не на тебя, то разорвѐшь нить и отпустишь его, а если задание касается изменений в тебе (например, ты приказал ему, чтобы он был твоим сновидческим телом и время от времени поглядывал на свои ладони), то через нить втянешь его в себя в виде тумана или тени.

Зеркальный фантом

Зеркальный фантом обитает в Зазеркалье и может воздействовать там-же, а так-же может выйти оттуда для совершения воздействий в явном мире. Такой фантом проявляется и действует только в полумраке, ибо при солнечном освещении, в полной темноте или при достаточном искусственном освещении зеркало для фантома представляет собой запертую дверь, а в полумраке и сумерках граница отражения и физического мира размывается, стирается.

Создание

Подберешь такое зеркало, в котором сможешь видеть себя до уровня солнечного сплетения.

Подготовишь помещение так, чтобы оно было плохо освещено, находилось в полумраке. Такой полумрак возникает, например, после захода солнца, до наступления ночи, или до восхода солнца утром, также нужный уровень освещения даѐт одна свеча.

Стоя перед зеркалом (именно стоя, не сидя!) так, чтобы ты видел своё отражение до пояса, зажжѐшь свечу, и поставишь её слева от себя на расстоянии шага.

Вернувшись к зеркалу, расположишь правую руку на уровне солнечного сплетения ладонью вверх так, будто на ладони лежит мыльный пузырь, будто ты зачерпнул в ладонь воду. Накроешь правую ладонь левой ладонью.

Теперь, глядя в глаза своему отражению, боковым зрением будешь смотреть на отражение своих ладоней, и медленно их разведѐшь – правую вниз, левую вверх, не отрывая взгляда от глаз отражения, до тех пор, пока боковым зрением не заметишь, что в отражении, в области ладоней появилась некоторая размытость. Остановишь ладони в таком положении.

Глядя в глаза своему отражению, очень медленно будешь поворачивать голову влево-вправо. При этом смотри в глаза отражению и представляй, что перед тобой человек, которого ты видишь впервые. Сделай лёгкую ухмылку, и осознай, что это не твоя ухмылка, а кого-то другого, похожего на тебя.

Приблизившись к зеркалу и посмотришь отражению прямо в глаза. Медленно отдались от него. Повторяй повороты головой и медленные едва заметные ухмылки до тех пор, пока не возникнет лёгкое чувство беспокойства, страха или паники.

Боковым зрением заметишь отражение своих плеч и тела, - в определённый момент возникнет ощущение, что оно слегка онемело и тебе захочется перевести взгляд с глаз отражения в любую другую точку, но не поддаваясь, продолжай смотреть в глаза отражению. Или может возникнуть чувство чего-то огромного или лёгкая дрожь. Этот позыв и есть начало создания фантома.

Еле уловишь будешь покачивать своё тело влево-вправо, по прежнему смотря в глаза отражению, а боковым зрением воспринимая общую картину. Когда сможете чѐтко представить, что это отражение постороннего человека, тебе покажется, что телом ты чувствуешь немного не те движения, которые видишь в отражении. В этот миг медленно чуть наклонишься в сторону и молниеносным движением выскочишь в противоположную сторону, за пределы зоны отражения зеркала.

После этого, не глядя в зеркало, добавишь яркое освещение, и погасишь свечу.

По окончании данного действия желательно выйти на улицу и часок прогуляться на свежем воздухе. Скорее всего, некоторое время спустя у тебя голова станет тяжелой и немного ухудшится самочувствие, а во время прогулки может возникнуть сонное состояние – это нормально, ты же затратил не мало энергии. После прогулки умойся прохладной проточной водой, чтобы сбросить сонливость.

Применение

В тишине и покое закроешь глаза и представишь тот день, когда ты создавал фантома. Вспомнишь, как ты его создавал. Только теперь ты стоишь по ту сторону зеркала, и смотришь на себя, создающего фантом.

Ты – тот, кто был в отражении, из зеркала ты смотришь в глаза тому, кто проводит обряд создания фантома. Ты повторяешь его движения, ухмыляешься ему. Но руки ты не держишь на уровне солнечного сплетения, а он держит. Ты видишь как он приближает к зеркалу лицо, и делаешь то-же самое.

Через некоторое время он резким движением исчезает, а ты смотришь по сторонам и вспоминаешь о том, что тебе нужно проникнуть в зеркало жертвы. Ты в полумраке, по ту сторону своего зеркала, в зазеркалье. Представишь, что где-то вдалеке виднеется светящееся окошко – это и есть зеркало жертвы. Представишь, как ты в темноте идѐшь к этому окошку. Остановишься.

Итак, ты привѐл фантом в дом жертвы. Теперь дашь ему задание. Например, как только жертва будет в зоне отражения своего зеркала, пускай выходит в эту зону. Задания сформулируешь от лица двойника, будто он смотрит на жертву и сам себе даѐт установку – например, такую: «Я всегда буду рядом с твоим отражением. Да будет так!».

Теперь можешь открыть глаза. Фантом в автономном режиме будет выполнять твоѐ задание.

Жертва не увидит фантом прямым взглядом, а вот боковым зрением или при сумеречном освещении вполне может увидеть.

ВАЖНО! При сумеречном освещении зеркала жертвы ты можешь вывести фантома из зазеркалья в физический мир и бродить в нём по дому жертвы, подслушивать, закладывать порчу, искать порчу, защищать от воздействий других магов или ещё что-нибудь. Но и вернуться назад в зазеркалье сможешь только через то зеркало, через которое ты вошёл в физический мир, и тоже только при сумеречном освещении этого зеркала. Для чего возвращаться? Для того, чтобы ты мог дать фантому новое задание, ведь для этого необходимо вернуться к домашнему зеркалу, и смотреть глазами фантома, как ты его создавал.

Противодействие

Если ты заподозрил, что к тебе подослали зеркального фантома, можно защититься одним из 5-ти способов:

- 1) дать хорошее освещение помещению с зеркалом;
- 2) очистить память зеркала, промыв его под прохладной проточной водой – в этом случае преследователь потеряет дорогу к твоему дому, но он наверняка скоро поймѐт, что ты сделал, и пошлѐт фантома снова;

- 3) найти в дереве или деревянном предмете, находящемся в помещении, где был фантом, сучок и воткнуть в него нож;
- 4) наклеить на зеркало какую-нибудь священную реликвию (иконку, образ святого и т.п.);
- 5) поместить перед зеркалом или прикрепить к его отражающей поверхности любую серебряную вещь – если фантом поранится о серебро, то проблемы со здоровьем возникнут и у его хозяина.

Астральный фантом

Шаг 1. осязавшись во сне или выйдя из тела, сразу лечь на пол и закрыть глаза.

Шаг 2. полежать некоторое время, ощущая приятную прохладу и расслабленность.

Шаг 3. встать при помощи намерения (не делая усилий, просто как-бы «выйти из тела»), не открывая глаз.

Шаг 4. встав 1 раз, сразу встать 2-й раз. Это получается будто откат и повтор действия – без возвращения в исходное положение.

Шаг 5. открыть глаза.

Шаг 6. тот «ты», который встал 1-й раз, находится где-то рядом, и ты знаешь где он, так что надо найти его.

Шаг 7. когда найдёшь, можно дать ему задание и отправить исполнять, или подойти к нему, положить его руки ладонями себе сзади на область почек, а свои – ему на виски, затем соприкоснуться лбами и полностью слиться, тем самым усилив себя.

Способ атлантов

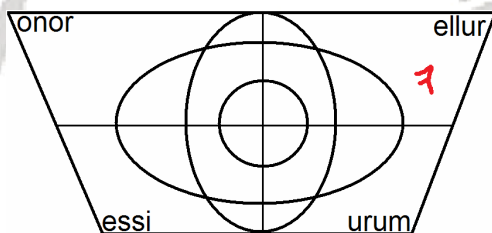
В середину зеркального цилиндра ставится кристалльная пирамида, а с другой стороны цилиндра стреляют лучом света в пик этой пирамиды. Луч ломается под 90-градусовой призмой, несколько сломанных таким образом лучей освещают 4-5 точек в зеркале. Из зеркала исходят следующие отражения, пока весь цилиндр не наполняется энергией света. На другом конце цилиндра находится другой кристалл, который заряжается произведённой энергией, и таких кристаллов может быть сколько угодно. Эта конструкция называется «вечный двигатель», она может быть собрана как наяву, так и в астрале.

Если работа происходит наяву, то 2 человека должны таким образом генерировать эфирный энэрго-потэнциал в виде света и потом своей волей и воображением превращать это в физический образ.

Данный способ переняли каббалисты. Известен случай, когда рав Зэйра, с помощью данного способа, за 3 года создал корову, которую потом съели, празднуя это событие, и ещё в «Талмуде» описано много подобных случаев.

Способ ванов

Посмотришь на нижеследующую мандалу, скажешь: «Евисс олл онор урус еттор улар осор» и будешь дрёмствовать на сию мандалу, привыкая к ощущению себя магом, который творит тульп.



Создашь образ тульпы и дашь ему имя. Держа сосредоточение на вишуддхе, будешь дрёмствовать на его имя и изображение. Образ тульпы можно поместить в средний овал приведённой мандалы, так он будет создаваться быстрее.

Для создания тульпы на основе какой-либо стихии, используется Таро:

- Воздух – Жезлы (Посохи)
- Огонь – Мечи (Кресты)
- Вода – Чаши (Кубки)
- Земля – Бубны (Динарии, Пентакли)

Настроись на 5-ку нужной стихии. Достигнув состояния, связанного с возможностью вызывания духов Стихий, сосредоточишься на образе создаваемого тульпы.

Сначала будет получаться гаргуля, её создание может занять около 3-х седмиц. Постепенно набирая плотность, гаргуля станет тульпой, что может занять полгода или около 11-ти месяцев. Чем большая плотность нужна, тем дольше будет создаваться. Тульпа может стать по плотности неотличимым от обычных объектов, начать отражать свет и стать видимым, способным к физическим взаимодействиям.

Тульпа выйдет более плотным, если медитации производить в одно и то-же время. Так-же уплотнению помогают занятия после захода Солнца, в совершенно тёмной комнате, или можно просто залезть с головой под одеяло.

Уничтожить наработанный тульпу можно только в первые 2-3 месяца его существования. Для этого достаточно его забросить, перестать о нём думать. Для уничтожения старого тульпы (а они могут существовать в течение тысяч лет) придётся проводить сложный обряд.

Несколько фантомов

Таковыми чудесами особенно славятся даосы. Для примера приведу выдержку из «Баопу-цзы»:

Хранящие Сокровенное Одно могут, сосредоточившись на своём теле, разделяться, превращаясь одновременно в 3-х людей. Достигнув утроения, они могут вновь изменить своё количество вплоть до удесатерения.

Похоже это на то, как если-бы тело то скрывали, то вновь являли, храня тайну. Это называют действием *разделения тела*. Цзо-цзюнь и Цзи-цзы Сюнь наставили в этом Гэ Сянь-гуна, так, что он мог одновременно пребывать в 10-ти местах. Во время приёма гостей он, будучи хозяином, в

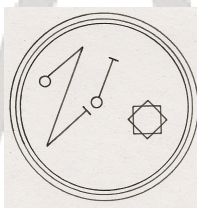
одно и то-же время занимал гостей беседой, приветствовал вновь приходящих и, склонившись над водой, ловил рыбу. Гости-же не могли распознать, который из хозяев настоящий. Учитель говорил, что хранящий Одно так-же совершенствуется в изготовлении магических зеркал. Когда зеркало воспримет совершенство Тао, тогда он сможет удесятерять своё тело. Одежда и облик – всё будет одинаково.

«Хранить Сокровенное Одно» это значит: медитировать на точку своего осознания, постоянно пребывать в осознании, в целостности. Когда такая целостность достигает многомерности, число тонких тел само собой возрастает, ибо человек достигает уровня, когда его осознание возросло настолько, что уже не вмещается лишь в одно тело. Кроме того, можно по своему желанию творить фантомы в таких количествах, насколько хватит силы. Чем больше тел, тем быстрее истощится «сотворённый ум» («встроенный разум», «человеческая форма») и останется лишь «изначальный ум».

Особо могучие маги творят фантомов не наяву, а в осознанном сне, и затем приносят их в явный мир и уплотняют до видимого облика. Зачатком такой способности является то, что у человека сами собой имеются 2 сновидческих тела.

Если хочешь создать несколько фантомов, встанешь в полный рост, сосредоточишься на коже всего тела, затем переведёшь внимание на 5-10 см от неё и почувствуешь слой праны. Оставаясь стоять на месте, мысленно сделаешь шаг вперёд. Ощутишь своё движение. То, что ты ощутил, - это и есть фантом. Сколько раз ощутишь этот шаг вперёд, столько фантомов и будет. Их можно направлять куда угодно с любой целью.

Если у тебя не хватает силы для такого манёвра, можно призвать духа по имени Атар, коий помогает выделять сразу бесконечное число фантомов. Формула его призыва: «Мадрук-Рок-Ану-Син-Тор-Рокот», код: 0.0.0.0.0.0, печать:



Даосы считают, что иметь больше 60-ти фантомов вредно.

Каждого из них можно послать исполнять разные поручения. Если требуется привязать фантом к определённому месту, предмету или человеку, можно сказать агму ФИН-МАК – тогда фантом выделится сам, останется лишь направить его.

Световое тело

Создание светового тела состоит из 6-ти каббалистических упражнений. Переходить от одного упражнения к другому можно только тогда, когда заучишь так, чтобы ты мог повторить всё быстро, без колебаний и не вспоминая, что за чем следует.

I. Каббалистический Крест

Прикоснёшься ко лбу и скажешь: АТА [«Твоё есть»].

Прикоснёшься к нижней части груди и скажешь: МАЛЬХУТ [«Царство»].

Прикоснёшься к правому плечу и скажешь: ВЭ ГВУРА [«и Сила»].

Прикоснёшься к левому плечу и скажешь: ВЭ ГДУЛЯ [«и Слава»].

Соединяя вместе ладони перед грудью, скажешь: ЛЕОЛАМ [«вовеки»].

Затем добавишь: АМЕНЬ [«Да будет так»].

II. Обряд пентаграммы

Совершишь Каббалистический Крест.

Встав лицом на восток, представишь в своей правой руке стальной кинжал.

В воздухе прочертишь кинжалом пятиконечную звезду. Звезда расположена одной вершиной в верх и двумя вниз; вычерчивание начинается с левого нижнего угла – вверх, затем в правый нижний угол, в левый по оси восток-запад, в правый по той-же оси, и обратно в левый нижний.

Закончив чертить звезду, пронзишь её кинжалом в середину, со словами: ЙУД-ХЕ-БАВ-ХЕ.

Продолжая держать кинжал в вытянутой руке, повернёшься лицом на юг. Таким-же образом начертишь ещё одну звезду, и скажешь: А-ДО-НАЙ.

Повернёшься на запад, начертишь звезду и скажешь: Э-ХЕ-ЙЕ.

Повернёшься на север, начертишь звезду и скажешь: А-ГЛА-А.

Вернёшься в исходное положение лицом на восток, вытянешь руки в виде креста в сторону востока и скажешь: «Предо мной Рафаэль, позади меня Габриэль, справа от меня Михаэль, слева от меня Уриэль. Передо мной горит пламенем пентаграмма, а позади меня сияет гексаграмма».

Повторишь Каббалистический Крест.

III. Усложнённый обряд пентаграммы

Будучи в тёмном помещении или ночью, возьмёшь чайную ложку спирта или водки и поместишь её на какой-нибудь огнеупорный материал (не пролей спирт и не сожги дом!). Зажжёшь спирт, и хорошенько запомнишь цвет голубого пламени, и как оно колеблется, когда горит. Смотри на пламя и запоминай его цвет. Поупражняешься вспоминать цвет, сперва посмотрев на огонь, а затем мысленно воспроизводя его с закрытыми глазами. Делай это столько, сколько потребуется для того, чтобы ты мог вспомнить этот цвет в любое время, когда-бы о нём ни подумал. Иногда можно работать с кусочком голубой бумаги, если найдёшь близкий цвет, однако используй пламя столько, сколько нужно, чтобы совершенно точно его запомнить и в любое время мысленно воспроизвести, где-бы ты не находился.

Обучаясь воображать голубое пламя, продолжай работать с Обрядом Пентаграммы, но теперь, когда будешь его делать, представляй себе кинжал при свете голубого пламени, и когда будешь вычерчивать звезду, её очертание то-же вообрази при свете голубого пламени. Так-же и круг, когда будешь его делать.

Когда обряд будет закончен, ты должен стоять в середине круга из голубого пламени с 4-мя звёздами голубого пламени на каждой из сторон света.

После того, как ты закончил указанные выше действия, перед завершающим Каббалистическим Крестом сделаешь следующее.

Стоя лицом на восток, произнесёшь: МИЗ-РАХ.

Увеличишь в размерах звезду синего пламени и вообразишь сквозь неё картину: прекрасная утренняя заря, нежно розовые облака. Восток – это область Воздуха, поэтому почувствуй воздух, пусть воздух омоет тебя, пусть он проникает тебя насквозь. Вообрази и почувствуй мягкий и прохладный утренний ветерок, веющий с рассветных облаков и освежающий тебя.

Через некоторое время, закончив работу с востоком и, мягко выводя его из сознания, перейдёшь к югу. Скажешь: ДА-РОМ. Юг – это область Огня, потому вообразишь тропики. Почувствуешь огонь от тепла до жары, представишь себе синее море, белые волны, бьющиеся о скалистые коралловые камни, развевающиеся на тёплом ветру листья пальм. Почувствуешь мягкое тепло, исходящее из этой области, и пусть оно прогреет тебя насквозь.

Убрав из сознания картинку юга, повернёшься на запад и скажешь: МА-А-РАВ. Запад – область Воды, поэтому представишь и почувствуешь мягкий мелкий дождь на своём лице. Вода с высоты идёт к тебе, и ты чувствуешь, как она течёт, ощущаешь её влагу.

Повернувшись на север, произнесёшь: ЦА-ФОН. Север есть область Земли. Все эти области не имеют никакого отношения к обычным представлениям о Воздухе, Огне, Воде и Земле, а связаны только с их сутью. Поэтому Север, как область Земли, это не северный полюс земного шара, а его северная четверть. В ней кончаются все остальные силы. Поэтому Земля – это величайшее хранилище всех вещей и сил. Ты найдёшь там всё, что тебе нужно для счастья. Когда представляешь область Земли, ты прежде всего представляешь себе всё множество вещей, которое питает людей: это и большие поля пшеницы и ржи, это сады с разнообразными плодами, неисчислимые стада, пасущиеся на зелёной траве... Всего много и везде царит мир. За этой плодородной землёй раскинулись леса, дающие материал для наших домов. За лесами возвышаются горные вершины. Эти горы служат кладовой крушцев, необходимых для других наших нужд. А на вершинах гор собирается лёд и снег, который потом тает и стекает в долины, образуя ручьи и реки, дающие питательную влагу всему, что есть внизу. Научись мысленно видеть и понимать всё это, когда произносишь имя Северного Ветра.

Повернёшься на восток и закончишь упражнение Каббалистическим Крестом.

IV. Предварительная работа по созданию светового тела из плоти мира сновидений

Задание 1. Вытянув перед собой правую руку, посмотришь на неё так, как-будто ты никогда её раньше не видел. Рассмотрешь её с обеих сторон. Подвигаешь всеми её частями, куда только они могут двигаться, внимательно наблюдая за движениями. Затем, держа перед собой ладонь, поводишь большим пальцем у ладони и громко скажешь: «Большой палец!». Затем загнёшь указательный палец и скажешь: «Указательный палец!». Так-же с остальными пальцами. Делай это медленно и очень внимательно. Усиленно наблюдай и ощущай эти слова-действия. Вчувствуйся в эти действия.

Потом повторишь всё в обратном порядке, начиная с мизинца. Выпрямишь его, говоря: «Мизинец!», затем продолжай выпрямлять пальцы по очереди до большого пальца.

Выполняй это задание 4 раза в 1-й день и затем доведи до 10-12 раз в день или больше, в зависимости от подходящих условий. Не нужно вымучивать из себя эти действия, делай легко, когда возникнет желание, и не напрягайся.

Задание 2. Включишь в задание 1-е левую руку и увеличишь время для занятий, доведя повторение до 25-ти раз в день. Если не хочешь делать его так часто, то сам определи необходимое число раз.

Задание 3. Распространишь задание 2-е на ноги. Начнёшь с правой ноги и затем перейдёшь к левой.

Задание 4. Распространишь задание 3-е на всё тело. Сядешь на стул и согнёшься вперёд, назад, вправо, влево, отгибаясь как можно дальше и говоря соответствующие слова, когда выполняешь действие («Туловище сгибается», «Рука наклонилась» и т.п.).

Задание 5. Закроешь глаза и мысленно посмотришь на руки сновидческого тела. Сделаешь руками плотного тела упражнение по сгибанию пальцев и пронаблюдаешь, как руки сновидческого тела выполняют те-же действия. Через некоторое время начнёшь работать теми и другими руками вместе, а затем только сновидческими руками. Но не привыкай долго работать только сновидческими руками, поскольку для развития необходимо, чтобы и те и другие работали вместе длительное время.

Занимайся этим не меньше 6-и месяцев. К концу этого срока ты должен при закрытых глазах видеть, начиная со своих плотных рук, сновидческое тело целиком перед собой. Оно должно в точности повторять движения плотного тела. Оно должно быть в состоянии выполнять простые движения по твоему мысленному приказу.

V. Обучение светового тела безошибочно выполнять сложные действия

Сотворишь Каббалистический Крест.

Поставишь в середину помещения, в котором занимаешься, стул, и сядешь на него, лицом на восток.

Спустя некоторое время вообразишь сновидческое тело стоящим перед тобой лицом на восток.

Продолжая спокойно сидеть, заставишь сновидческое тело совершить Каббалистический Крест, мысленно наблюдая за ним. Делай это очень тщательно и заставь тело выполнять Крест во всех его подробностях (на некоторое время можно опустить работу с 4-мя ветрами). Здесь нельзя торопиться. Затрать столько времени, сколько потребуются для того, чтобы полностью развить возможности сновидческого тела совершать действия. Чем больше времени потратишь на подготовку, тем лучше будешь потом владеть этим телом.

Когда Крест будет закончен, втянешь сновидческое тело в себя и оставишь его там.

VI. Перенос сознания в световое тело

На данной ступени тульпа используется как майя-дэха.

Сотворишь Каббалистический Крест.

Окружишь себя кругом из голубого пламени и сядешь в его середине лицом на восток.

Поставишь сновидческое тело прямо перед собой.

Повернёшь его лицом от себя.

Представишь, как ты движешься в пространстве, иходишь в него, вкладываешь себя в нутро непрозрачного светящегося тела, и представляешь, как вы сделаешь попытку оглядеться вокруг. Просто пытайся сделать так, чтобы это удалось.

Настойчиво продолжишь удерживать себя внутри сновидческого тела, заставляя себя видеть его глазами. Просто сильно пожелай видеть вокруг.

Развив до некоторой степени возможность видеть и двигаться, нужно развить следующее чувство – осязание. А затем все остальные. Просто ходи, старайся унюхать, услышать, потрогать, распробовать.

Развивай любые другие способности. Вот перечень некоторых:

- приказать световому телу выполнить определённую работу в мире сновидений;
- заспать его в мир сновидений или в любое иное место в качестве наблюдателя, а когда вернётся – считать с него сведения;
- использовать его как стража – можно придать ему вид любого животного или вообще любой вид, подходящий для поставленной задачи, и послать охранять что-либо или кого-либо (если на него будут нападать, то оно станет обороняться тем способом, которым обороняется животное, подобно которому оно выглядит);
- если ты болен, то можно перенести болезнь в световое тело и вылечиться, убрав её оттуда (вообразишь, как световое тело выздоравливает) – как правило, с другим это сделать легче, чем с собой;
- призвать божество, у коего собираешься просить помощи, и наложить своё сновидческое тело на его образ, то есть: призвать божественные силы в световое тело, а затем войти в него самому (ужасающее переживание!);
- заставить световое тело выглядеть подобно нужному тебе человеку, вызвав таким образом слияние, и воздействовать на него;
- заставить световое тело оказать влияние на сновидческую составляющую города, общества или чего-либо другого, на что хочешь воздействовать (все вещи имеют своего двойника в мире сновидений, найдёшь его там, сольёшься с ним и будешь руководить).

Тело Отражающего Света

На основе этой техники была создана предыдущая и многие другие.

1-е упражнение

Раздетым встанешь напротив зеркала, напротив отражающей глади воды или будешь смотреться в отполированную до блеска поверхность лезвия любого холодного оружия. Если используешь зеркало, оно должно быть новым и вымытым проточной водой.

Посмотришь на себя так, будто видишь себя в первый раз.

Занимайся с ним как можно чаще, в зависимости от подходящих условий, но не вымучивай из себя, делай только по желанию. Повторяй до тех пор, пока станешь смотреть на себя как умелый творец собравшийся создать произведение искусства.

2-е упражнение

Иногда, при выполнении 1-го упражнения, закрыв глаза, ты можешь увидеть образ своего светящегося тела, делающий те-же движения, что и ты. Работай над отслеживанием этого 6 месяцев.

3-е упражнение

Погрузившись в транс без использования зеркала, представишь свой светящийся двойник и задашь ему задачу совершить какое-либо движение, например: сесть на шпагат. Тело Отражённого Света должно быть видимо при закрытых глазах и должно быть в состоянии выполнять простые движения по твоему мысленному приказу.

4-е упражнение

То-же самое, что и предыдущее, только выбираются сложные движения.

Покрутишься вокруг своей оси по часовой стрелке, потом против часовой стрелки, запомнишь ощущения.

Сядешь на стул и вообразишь перед собой Тело Отражённого Света, стоящее лицом в ту-же сторону, куда обращён ты. Вспоминая свои ощущения от вращения, заставишь Тело Отражённого Света совершить эти-же вращения.

Когда оно выполнит вращение в точности так, как его делал ты, втянешь Тело Света в себя и оставишь там.

Далее можно давать Телу Света задания и отсылать исполнять их, или использовать его в качестве своего сновидческого тела.

Способ школы Шоу-Дао

Школа Шоу-Дао различает 4 вида прозрений:

- 1) мысленный двойник – представляешь, как твоё тело выполняет какие-либо действия, в особенности – оттачивает боевые приёмы;
- 2)мыслеобраз – представив своё тело и напав на него праной, даёшь ему задание и отсылаешь выполнять;
- 3) чувственный двойник – ощутив какую-либо часть своего тела, выводим эти ощущения за предел физического тела, и так с каждой частью тела;
- 4) видимый двойник.

Видимый двойник представляет собой осознаваемую часть тебя, но далеко не всегда он – это ты сам. Видимый двойник может вести себя упрямо и своенравно, а в мирах, в которые он уходит, он иногда проявляет себя самым странным и непредсказуемым образом. Поэтому до тех пор, пока научишься полностью им управлять, ты вынужден принимать определённые меры предосторожности, например: занавешивать зеркало.

Видимые и чувственные двойники используются с самыми различными целями: для воздействия на противника во время поединка, в целительстве или в сексуальных практиках, когда, формируя двойника возлюбленной, даос вводит его в своё тело для активизации сексуальной энергии. В частности, для стимуляции процесса выделения видимых двойников может использоваться техника всасывания в тело даоса чувственного двойника его возлюбленной.

Наиболее важной задачей, для которой применяются видимые и чувственные двойники, является формирование энергетической системы бессмертного зародыша. «Зародыш бессмертия» или «бессмертный зародыш» - это особое энергетическое образование, которое формируется при помощи серии специальных упражнений. Считается, что это энергетическое образование, сохраняющее в себе сознание и память даоса, продолжает существовать и осознанно действовать после смерти его физического тела. Видимые и чувственные двойники являются «строительным материалом», из которого создаётся тело бессмертного зародыша. Тело зародыша, имеющее шарообразную форму, располагается внутри туловища даоса на уровне середины расстояния между концом мечевидного отростка и пупком. При совершенствовании энергетической системы бессмертного зародыша отведённое для него пространство наполняют энергетическими структурами так называемых улучшенных двойников, выделенных в каждом из направлений фигуры 8-ми триграмм, а также в некоторых других направлениях. Улучшенный двойник с помощью специальных медитативных техник наделяется целым рядом желаемых дополнительных свойств, например: он может быть здоровее, умнее или сильнее оригинала. Улучшенные двойники особым образом «упаковываются» в тело бессмертного зародыша, образуя его основу.

Время, место, состояние

Осень – лучшее время для начала занятий с чувственными двойниками – потому, что силы, накопленные за лето, не израсходованы, а зима ещё не начала отбирать силы. При полном отделении двойника психика человека испытывает огромное потрясение, кое обычный человек может не выдержать, и лишь глубокое спокойствие, возникающее при созерцании золотой осени может служить базой для выполнения подобного упражнения.

Однако, дождливая осень с резкими перепадами к морозу не подходит для упражнений с двойниками. Но, даже если в том месте, где ты живёшь, не бывает подходящей осени, эту атмосферу можно воспроизвести своими чувствами.

Жаркие тропики не годятся для полного выделения двойника, поэтому в тропическом климате для подобных упражнений ты должен будешь отыскать спокойное и прохладное место у воды, где отсутствует раздражающий шум и резкие запахи. Искусственно созданный холод в данном случае не подходит.

Выделение 3-й руки

Придя в подходящее место, ощутишь предельную внутреннюю собранность, решимость и полное спокойствие.

Выставишь перед собой руку с отведённым в сторону большим пальцем.

Слегка расфокусировав глаза, посмотришь вдаль как бы сквозь большой палец. Изображение раздвоится, и на фоне осеннего пейзажа появятся 2 больших пальца, создавая ощущение ирреальности происходящего.

Будешь сосредотачиваться на 2-х больших пальцах, всё глубже и глубже погружаясь в транс, окончательно утрачивая связь с действительностью.

В какой-то миг тебе покажется, что большие пальцы существуют сами по себе, вне всякой связи с рукой.

Сосредоточившись на картине раздвоенных пальцев, дашь себе установку увидеть один из них повернутым в противоположную сторону. Воздействовать на ложное изображение большого пальца проще, поэтому увидеть повернутым легче именно его.

К этому времени ты войдёшь в состояние, близкое к каталепсии. Несмотря на то, что ты уже долго держишь руку на весу, она совершенно не устала. По телу текут приятные холодные потоки...

Ощущая своё единение с миром, будешь отрешённо ожидать...

Неожиданно двойник большого пальца резко, почти болезненно запульсирует, то увеличиваясь, то уменьшаясь в размерах, и будет самопроизвольно двигаться. Это приведёт тебя в шок, но тебе нельзя испытывать никаких чувств по этому поводу, сохраняя отрешённость. Постепенно ты заметишь, что двойник большого пальца наконец-то повернулся в нужном направлении.

Иногда фантомная рука самопроизвольно увеличивается, и отделяется от настоящей руки вплоть до локтя.

Отделяй двойника от себя. Отпусти его на свободу. Единственное, что ты должен для этого сделать – это в самый последний момент отключить контроль разума...

Фантомная рука с повернутым внутрь пальцем стала сжиматься и разжиматься – сначала не быстро, а потом с бешеной скоростью. Настоящая рука при этом тоже может выполнять эти-же движения, но не обязательно. При этом случается полный уход от действительности и погружение как-бы в другой мир.

В какое-то мгновение настоящую руку сведёт судорогой. Она застынет, словно перестав существовать. Амплитуда движений, совершаемых её пальцами, станет исчезающе малой, почти незаметной. Движения будто переместятся внутрь кисти, погрузившись в её плоть и кровь, в саму кость. Внутри кисти ощутится гудение, воспринимаемое скорее чувствами, чем слухом.

Тем временем рука-двойник продолжает совершать размашистые движения, сгибаясь, разгибаясь, вычерчивая в воздухе извилистые линии или нанося в пространство резкие удары.

Если снизу поднимается очень много энергии, которая может тебе помешать, перенаправляй её вниз, не давая подняться до пупка.

1-е роды

Зрение постепенно изменится, ты сможешь видеть не только то, что происходит перед тобой, но и то, что творится за спиной. При этом кажется, что глаза одновременно находятся и в голове и где-то вне тела за спиной.

Неожиданно рука видимого двойника захватит и вытянет из твоего тела лицевую часть черепа или ещё что-то. И постепенно вместе с этой частью начнёт отделяться всё остальное, дёргаясь и трясясь.

Объём тела, которым ты пока ещё соединяешься со своим видимым двойником, будет пульсировать. Ты почувствуешь нарастающую тяжесть тела двойника, проявлявшего в своих действиях всё большую самостоятельность, и чётко увидишь контуры его фигуры.

Ты можешь управлять им посредством воли. Сделав волевой усилие, разорвёшь связь меж тобой и им.

Как только связь разорвётся, схватишь двойника руками, развернёшь его лицом к себе и заглянешь ему в глаза.

Дальнейшие роды

Можно создать столько двойников, на сколько хватит силы и внимания. В школе Шоу-Дао обычно выделяют до 8-ми двойников, каждый из которых выходит в направлении одного из лучей фигуры 8-ми триграмм. Выделение 1-го двойника называется 1-ми родами, 2-го – 2-ми родами и т.д.

Как только заглянешь в глаза 1-му двойнику, постепенно начнутся 2-е роды. Если мысленно не придать ему желаемый образ, то он будет выглядеть как и 1-й – вроде ты, а вроде кто-то другой. Каждый двойник выходит через какую-либо точку – это надо отслеживать, чтобы было проще рвать с ними связь.

Завершив создание двойников, ты можешь на некоторое время потерять сознание. Когда придёшь в себя, возможно спонтанное ВТО.

Тибетский способ

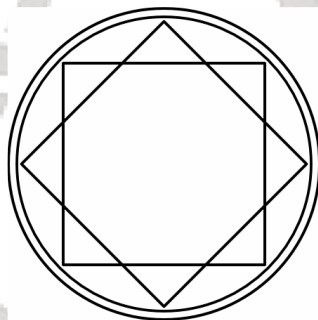
Монах должен затвориться в ритрит. Дальнейшие действия должны совершаться в темноте, поэтому для ритрита используется большой деревянный ящик с дырками для дыхания или маленькая палатка. Сидя в полной темноте, монах должен день за днём совершать визуализацию «дубтаб» или «драгпой» (воображать перед собой желаемый образ тульпы, задавая ему цель), попеременно с этим используя особые диаграммы, накапливающие энергию мысли, и обряды.

Подобных диаграмм довольно много, одной из них является тибетский слог НРИ:



Настроившись на этот знак, будешь медитировать на то, что желаешь сделать видимым, порождая мыслеобраз через этот знак. Образ создастся очень быстро, затем будешь уплотнять его.

Другая диаграмма выглядит так:



Сие означает Равновесие и открытие Стихий.

Данную диаграмму нанесёшь на бумагу или картон, поместив в её середину сигил создаваемого существа. Затем диаграмму (уже с сигилом) положишь в середину такой-же диаграммы большего размера. Сядешь напротив неё и, сосредоточив внимание на сигиле в середине, будешь создавать тульпу: вообразишь как он выглядит и как это форма выдвигается из его сигила, как-бы растёт; затем будешь накачивать её поочерёдно 4-мя стихиями (пропуская их через себя или беря сразу из пространства).

Тульпа, создаваемый таким способом, может выглядеть не только как человек, но и как животное или предмет. Некоторые маги создают тульп в виде целого дома.

ГЛАВА 12: МАЙЯ-ДЭХА

«Майя-дэха» на санскрите значит «иллюзорное тело». Так называют тульпу, которого не посылают по различным поручениям, а используют как своё 2-е тело, т.е. своим сознанием маг входит в тульпу так-же как в своё астральное тело и действует в ней. Обычно майя-дэха сотворяется сразу внутри физического тела, так-же как гаргуля может быть сотворена сразу в онгоне.

Искусственный ведогонец

Упражнение # 1

1. Примешь устойчивое положение. Ноги вместе, руки свободно свисают по бокам.
2. Представишь у себя над головой белый сияющий шар.
3. На вдохе представишь и почувствуешь, как из шара выходит луч, который, проходя через макушку, достигает груди, и на месте анахаты создаёт сияющий белый шарик.
4. На выдохе представишь и почувствуешь, как луч белого света из груди переходит в ноги, где создаёт ещё один шарик белого света.
5. На вдохе представишь и почувствуешь, как луч золотого света поднимается от ног к анахате.
6. На выдохе всякое движение должно успокоиться, и ты представишь, как луч белого света соединяет шар над головой, шар в груди и шар в ногах.
7. Несколько раз повторишь шаги с 3-го по 6-й.
8. Представишь и почувствуешь, как из анахаты вырывается золотое облако, кое облачает тебя в кокон золотого света.
9. Чётко и твёрдо скажешь: «Сейчас я в полном сознании перейду в мир сновидений».
10. Продолжая осознавать золотой кокон, окружающий плотное тело, увидишь себя – как на тебе, подобно второй коже, надет серебристо-белый образ тебя.
11. Сосредоточишься на свете, который тебя окружает, осознаешь и серебристо-серое очертание и золотой свет.

12. Сосредоточиться на своём сновидческом теле, кое и есть это твоё очертание. Ощущения от плотного тела должны уменьшиться, а ощущения явности серебристо-белого тела и золотого кокона должны возрасти.

13. Представишь, как делаешь шаг вперёд и вверх по направлению от плотного тела, и ты – серебристо-серое сновидческое тело.

Упражнение # 2

Шаги с 1-го по 12-й – те-же, что в предыдущем упражнении.

13. Представишь, что твоё созданное очертание, с которым сейчас отождествляется твоё сознание, начинает вращаться вокруг твоего плотного тела – сначала медленно, потом быстрее и быстрее.

14. Движение ускоряется, связка плотного и сновидческого тела начинает ослабевать.

15. Когда набрана достаточная скорость, представишь, как стремительная сила одним плавным движением относит сновидческое тело в сторону от плотного тела.

16. Замедлишь вращение сновидческого тела, а потом остановишь его в таком положении, чтобы оказаться лицом ко плотному телу. Осмотришься вокруг, почувствуешь себя в сновидческом теле.

Упражнение # 2 (другое описание)

Ляжешь на любой бок. Расслабишься до степени, когда тела словно-бы нет, затем отключишь мысли.

Представишь как сновидческое тело переворачивается на 90°, потом ещё на 90°, и ещё и ещё. Главное: воображай и ощущай как эти повороты происходят на самом деле. Примерно за 10 хвиль ты должен раскрутиться как волчок и тебя выбросит из тела.

Если будет сложно вернуться, то вкручивайся в тело – за один оборот ты уже в нём.

Упражнение # 3

Шаги с 1-го по 9-й – те-же, что в 1-м упражнении.

10. Продолжая осознавать золотой кокон, подтвердишь существование плотного тела – сосредоточишься на нём.

11. Проведёшь несколько хвиль в состоянии сосредоточения.

12. Переведёшь внимание на точку, находящуюся вне плотного тела – например, в двух метрах над тобой или перед тобой и лицом к тебе.

13. Представишь и почувствуешь, как в той точке появляется серебристо-серое очертание человека, и ты смотришь на собственное тело, оставшееся внизу или в стороне.

Упражнение # 4

Шаги с 1-го по 9-й – те-же, что в 1-м упражнении.

10. Представишь, как из области солнечного сплетения выходит вещество мира сновидений – серебристо-серый луч. Луч заканчивается примерно в двух метрах над плотным телом и там создаёт серебристо-серое облако.

11. Слепишь из облака очертание человека, состоящее из серебристо-серого света. Не нужно тратить много праны, просто создай очертание, но не уплотняй его.

12. Когда очертание будет готово, усилием воли прекратишь истечение праны из солнечного сплетения.

13. Посмотришь на серебристо-серое очертание над тобой, солнечное сплетение которого соединено с твоим солнечным сплетением серебристым шнуром.

14. Продолжая поддерживать существование очертания, осознавая его, сосредоточишь внимание на своей сущности – тебе, который мыслит (для большинства людей это будет середина лба). Тепло пройдёт по всему плотному телу, затем ты почувствуешь соответствующую точку в созданном очертании.

15. Примешь мысленное решение перенести своё осознание в созданное очертание.

16. Сразу после принятия решения, представишь себя, собранного в точке своей сущности, себя, который быстро проскальзывает к созданному очертанию и входит там в соответствующую точку.

17. Примешь положение, соответствующее положению созданного очертания. Усилием мысли повернёшься – так, чтобы видеть плотное тело, оставшееся внизу.

18. Ощутить, как ты сливаешься с созданным очертанием.

Упражнение # 4 (другое описание)

1. Вообразишь струю серебристо-голубого тумана, покидающего твоё тело через солнечное сплетение. Пусть она сотворит облако на некотором расстоянии над тобой.

2. Преобразишь облако в человека, плавающего над тобой, лицом к тебе. Будет неплохо, если придашь облачному человеку желаемые черты, как ты хочешь выглядеть в мире снов. Когда будешь удовлетворён видом человека, прекрати поток истечения праны, но сохрани тонкую полоску между тобой и облачным человеком.

3. Выберешь точку на своём теле. Подойдёт любая, но лучше – солнечное сплетение, поскольку это прямо там, где сновидческое тело подключено к плотному телу.

4. Соберёшь в эту точку свою сущность, всё, что ты есть – твои желания, мысли, движения. Это как заползание в песчинку. Опустошишь свою голову, ноги, руки, и т.д. и соберёшься в этой точке.

5. Вообразишь ту-же точку на облачном человеке, который всё ещё плавает над тобой.

6. Примешь мысленное решение – поднять эту точку, где ты находишься, по полосе, соединяющей тела, в облачного человека, в ту-же точку, и смотреть, что получается.

7. Сделаешь мысленную попытку так, чтобы подойти к лицу своего плотного тела, лежащего внизу. Теперь снова расширишь свою личность, дабы она наполняла всё твоё сновидческое тело (облачного человека). Это как надевание перчатки. Убедишься, что вы в новом теле. Теперь можешь лететь.

Упражнение # 5

Встанешь и воображением создашь перед собой своё сновидческое тело, стоящее к тебе спиной. Оно должно быть значительно выше и шире тебя.

Вот ты подходишь к нему сзади и несколько хвиль смотришь сквозь него как через замочную скважину. Сквозь него ты отлично видишь сновиденный мир – почти как если-бы находился там, но только ты всё-же видишь его именно через тело как через замочную скважину.

Теперь своим обычным телом пройдёшь через эту скважину и как-бы застрянешь. Ты застрял, но продолжаешь видеть сновиденный мир и никуда не деваешься, так и путешествуешь.

Желательно не засыпать сразу, то походить в этом состоянии около 10-ти хвиль, попривыкнуть.

При засыпании ещё раз переключишься на видение сновиденного мира сквозь скважину... Как только перейдёшь в сновиденный мир, сразу займись действиями, кои позволят тебе не вылететь обратно, потрать на это около 10-ти хвиль, дальше будет держать само.

Упражнение # 6

Сядешь поудобнее.

Очень медленно и прочувствованно поднимаешь в бок одну руку, ощущая и запоминая все движения всех мышц. После чего опустишь руку.

Не поднимая руки плотного тела, полностью из памяти поднимаешь вымышленную руку, точно так-же медленно и запоминая все ощущения.

Ощутишь, словно рука плотного тела опустилась, чтобы она поднялась вслед за вымышленной рукой. Т.е. рука плотного тела сначала опущена, но ты ощущаешь, словно-бы она была поднята и теперь опускается, и когда она словно опустилась, она должна на самом деле подняться вслед за поднятой вымышленной рукой. Или можно иначе: надо сначала дать руке намерение подняться, затем из памяти поднять вымышленную руку, не двигая настоящую, а затем уже поднять настоящую. В любом случае надо чётко уловить 3 ступени: 1) намерение чистое; 2) намерение для настоящей руки; 3) намерение для вымышленной руки.

То-же самое проделай с другой рукой, потом по очереди с каждой ногой, потом с головой, и потом всем телом. Главное уловить последовательность «намерение-ощущение-движение на самом деле».

Когда всё это отработано по ощущениям, вознамеришься выйти из тела, ляжешь, расслабишься и последовательно из каждой части плотного тела вынешь себя как эфирное тело, тело ощущений.

Мудры

1. Создание гаргули из личной силы

Ощутишь низ своего кокона. Скажешь (если нравится, то можно и несколько раз): «Танинъивер лифтоах ниа!». Затем всосёшь в себя как можно больше силы снизу. Вместе с этим поднимется Кундалини.

Затем будешь держать мудры: на правой руке соединены подушечки большого и безымянного пальцев, на левой руке соединены подушечки большого и среднего пальцев. Т.е. тело создаётся из восанной силы + кундалини + вишуддха. Если поменять мудры местами, то получится программирование уже имеющегося ведогонца, а не создание нового.

Затем закроешь глаза. Если всё правильно сделано, то ощутишь как вокруг тебя создалось тёмное тело и ты в нём поднялся над головой плотного тела. Коли сие произошло, тообразишь перед собой свой ЛМС. Помашешь в нём руками нового тела, ощутишь себя в нём и попробуешь что-нибудь поделать.

2. Стягивание ведогонца

На обеих руках мизинец и указательный палец касаются подушечки большого пальца, средний и безымянный пальцы вытянуты. Правая ладонь находится впереди тела на уровне солнечного сплетения и смотрит вперёд от тела. Левая ладонь расположена так-же, только за спиной, и смотрит назад от тела.

Держать сии мудры лучше стоя, чем сидя, и с закрытыми глазами. Когда ощутишь плотное присутствие своего ведогонца, можно слегка согнуть колени, закрепляя ведогонца на себе.

Сие упражнение собирает во едино все те особые силы, которые шли у тебя на создание ведогонца когда ты намеренно не занимался его созданием, стягивает их в подобие вашего тела и притягивает ближе к тебе.

3. Укрепление созданного тела

На правой руке согнуты средний и указательный пальцы, они прижаты большим пальцем, указательный и мизинец прямые. На левой руке сплетены узлом средний и безымянный пальцы.

4. Внедрение задач

На левой руке держишь дхъяни-мудру (кончик указательного пальца соединён с кончиком большого пальца), а на правой руке скрещиваешь средний и указательный пальцы. Это будет воздействовать на левое полушарие мозга.

Если всё сделать наоборот (дхъяни-мудру держать правой рукой, а средний и указательный пальцы скрестить на левой руке), то воздействие будет на правое полушарие.

После принятия жеста принимаешь любую неподвижную асану и некоторое время так сидишь или лежишь (минут 5 должно хватить).

Применения могут быть различны. Например, можно таким образом внедрить в себя любую установку – если воздействуем на левое полушарие, то установка для тонких тел и других миров, а если на правое полушарие, то для этого мира. Установку надо придумать заранее, затем иногда повторять её мысленно во время исполнения жеста и чувствовать, как она втекает в нужное полушарие мозга и поселяется там.

Во время занятий с этим жестом нельзя вызывать духов, читать чужие мысли или каким-либо иным образом распространять и открывать своё сознание на и для других личностей. Этот запрет чрезвычайно важен, т.к. если длительное время удерживать данный жест, то тебя с энергетической точки зрения вывернет наизнанку и вся вкусная сила, находившаяся на внутренних стенках твоих тонких тел, станет доступна для пожирания тем, кто к тебе приблизится. Но как только ты уберёшь жест, всё вернётся на свои места.

Если духи советуют тебе не исполнять данный жест, то не исполняй его или не держи его долго (хватит и одной хвили).

Пасс «Моё новое тело»

Этот способ, применявшийся тольтками, сочетает в себе создание иллюзорного тела из личной силы с программированием.

Встанешь, ноги на ширине плеч, колени и локти слегка согнуты, руки по бокам от тела, большой палец постоянно прижат к основанию указательного, ладони вертикальны земле.

Резко выбросишь вперёд руки так, будто обнимаешь бочку на уровне солнечного сплетения. И сразу резко обнимешь её ещё раз, но теперь выше – на уровне анахаты. Ладони при этом слегка закругляются.

Потом повторишь обнимание бочки много раз, при этом наблюдая за сгущением праны прямо перед собой, за ощущениями, за образами (глаза не закрывать). Когда увидишь какое-то лицо с глазиками, значит: можно внедрять программу. По мере программирования пассов уже не делаешь, а только глубоко выдыхаешь с внедрением каждой подробности.

Когда готово, поднимешь правую руку вверх ладонью от себя и пальчиками легонько 1 раз шлёпнешь по макушке иллюзорного тела, словно стучишь по кнопке. Пока заканчиваешь шлепок, волей помощи иллюзорному телу повернуться к тебе спиной.

Когда оно повернулось, резко согнёшь руки в локтях, опустив их на уровень чуть выше солнечного сплетения по бокам тела, параллельно земле, и дёрнешь на себя, одевая на себя только что созданное иллюзорное тело.

Копия

Намерение, выраженное во 2-м Внимании, работает чётко и быстро, почти мгновенно. К состоянию 2-го Внимания близок транс и дрема, поэтому и здесь, наяву, можно производить подобные вещи. Выражая намерение во 2-м Внимании, древние маги, в частности, создавали различные объекты. Работая же над подобной целью в трансе, будет благоразумным намеревать себя в осознанный сон. Для намеревания себя в Сновидение таким образом, следует намеревать себе сновидческое тело.

Сядешь или ляжешь.

Ощутишь связующее звено с Намерением, ощутишь как твой кокон купается в Абстрактном Духе, будучи полностью омываем им. Иными словами, надо войти в состояние вдохновения, полностью ощущая энергетику этого состояния. Оно обычно налетает откуда-то сверху и чуть сбоку.

Словами или безмолвной решимостью выразишь намерение создать свою копию прямо перед собой.

Начнёшь засыпать.

Дойдя до ощущения, когда тело в значительной степени дремлет, обратишь внимание на темноту перед закрытыми глазами.

Обратишь взгляд в точку, находящуюся где-то посередине темноты.

Взглянешь на эту точку так, словно-бы пространство там имеет свойства невидимого зеркала.

Смотря в это невидимое зеркало, увидишь в нём своё лицо, тем самым начиная создавать свою копию. Нужно добиться полной схожести и наибольшей отчётливости изображения. Изображение и само по себе будет более-менее отчётливым и резким, т.к. вначале ты призывал Намерение, а это уже само по себе выделяет твои старания от обычного воображения.

То-же самое сделаешь с шеей, плечами, руками, туловищем, ногами, одеждой. Всё должно быть в точности как настоящее. Единственное отличие, которое неминуемо, - всё будет более ярким, светящимся, - это в порядке вещей, этого избегать не стоит.

Когда создан полный образ себя, ощутишь его материю, и будешь медитировать на это ощущение, сосредотачивая/обнаруживая своё внимание ВНУТРИ созданного образа. За счёт этого произойдёт ВТО. Если оно не произошло, повтори данный шаг, когда ляжешь спать.

При засыпании вызывай её образ прямо перед собой и созерцай его по мере засыпания. Отделять копию от себя НЕ НУЖНО, ибо в Кемаре она прирастёт к материи твоего сновидческого тела, тем самым пополнив его энергомассу.

Машина сновидений

Про обычного человека можно сказать, что он не имеет ведогонца, потому что не запоминает снов. Таким образом, ведогонца имеют только сновидцы. Но сновидцев, по истечении некоторого времени осознанного пребывания в Кемаре, выбрасывает обратно во явь. Сие вызвано тем, что ведогонец быстро распадается, т.к. он является мыслеобразом, в коий твоё сознание входит для пребывания в мире снов. Чтобы иметь более плотного ведогонца, имеет смысл создать гаргулю, дабы входить в неё, одевая словно одежду, и тем самым уплотняя себя как ведогонца.

Набросаешь на листке бумаги образ, каким ты хочешь видеть своего ведогонца. Если у него будет оружие, то заранее придумай и запиши короткие заклинания (лучше всего – агмы), которые будут управлять оружием (например: сказал одно слово – оно включилось, выстрелило, сказал другое – оно встало на предохранитель).

Вообразишь и будешь созерцать перед собой белую точку, из коей исходит свет.

Ощутишь тёплый поток от Земли. Пусть он идёт вверх по позвоночнику, расслабляет тебя и с каждым вдохом наполняет силой.

Посмотришь на рисунок:



Осознаешь, что сие есть машина, которая создаёт гаргуль, и сия машина находится в Кемаре. Она существовала в древности как вещь из плотной материи, теперь же она встраивается в твоё сознание и будет использоваться мысленно, но работать будет точно так же, как в древности.

Для запуска машины нажмёшь красную кнопку. Она начнёт собирать свободную материю мира сновидений и создаст из неё сгусток. Материя мира сновидений будет видеться как нити, как переплетение молний, а изготовление будет отождествляться с работой на ткацком станке.

Когда сгусток образован, направишь внутрь машины образ – то, каким ты хочешь видеть своего ведогонца. Чтобы было легче, на первый раз можно скопировать этот образ с себя.

Прорисуешь подробности образа. Сначала создашь лицо, затем прочее. Потом прорисуешь глаза (воображай их особенно чётко, они должны быть как настоящие!), пальцы на руках и ногах и всё остальное. Затем чётко прорисуешь мышцы, особенности кожи (например: упругость или чешуйчатость).

Создашь и чётко прорисуешь одежду – так, чтобы она тебя защищала (например: шипованная куртка, каска и т.п.). Это нужно только в том случае, если созданное тело не имеет естественных защитных удесов вроде рогов, хвоста с жалом и т.д.

Создашь оружие. Сие опять же нужно только в том случае, если созданное тело не имеет естественных защитных удесов. В частности, при создании пистолета не забудь создать для него пули или создай такой пистолет, у которого дырка снизу рукоятки, и он после каждого выстрела быстро засасывает его свободную материю, уплотняет и создаёт пулеподобный сгусток. Не забудь в каждое оружие встроить управляющее им заклинание.

Когда всё готово, сознанием войдёшь в машину, а затем в созданное тело. Не забудь соответствующим образом развернуться, чтобы твои глаза совместились с его глазами, равно как и прочие удесы. Если ты создавали нечеловеческое тело, то совместиться будет сложнее.

Основательно осмотришь созданное тело и потрогаешь его в разных местах. Прикосновения должны быть ощутимы. Если что-то тебя не устраивает, то исправишь или доработаешь это именно сейчас.

Нажмёшь красную кнопку ещё раз и выйдешь из машины через открывающиеся двери.

Разомнёшься, дабы ощутить полную связь с созданным телом. Помашешь руками, потопашешь ногами, опробуешь оружие... В частности, посмотришь глазами созданного тела и послушаешь его ушами.

Вообразишь, что вы находитесь в ЛМС и будешь делать то, что ты делал бы там.

Точно так же можно создавать не только тела для себя, но и искусственных существ, магические предметы и иные вещи. В частности, необходимо создать себе крепость (замок, башню, здание, пещеру...), в которой будет всё, что тебе понадобится для проживания в мире снов. Крепость необходимо воздвигать только на месте силы (например, вокруг харчевни), т.к. она должна постоянно подпитываться, равно как и созданные тобой слуги и вещи.

Для создания крепостей нужно использовать не просто свободную силу мира сновидений, но именно – сгустки сведений. Пускай твоя машина сновидений затянет их в себя в виде клубов пара, дыма или в виде снега, затем вложишь в неё чётко прорисованный образ крепости и излучишь его в то место, где она должна находиться в мире сновидений. Затем создавай. Можно создать крепость (равно как и всё остальное) малых размеров, а затем раздуть до больших размеров.

Завоевание мира сновидений с помощью машины сновидений начинается со следующих действий, выполнение коих в среднем занимает полгода:

- 1) Создание Машины Сновидений и гаргули-ведогонца.
- 2) Изучение своего Острова Сновидений, нахождение там мест силы и подпитка от оных.
- 3) Создание своей крепости в общих чертах.
- 4) Создание вместилищ силы, принесённой из мест силы.
- 5) Создание проводников силы, хранящейся во вместилищах силы.
- 6) Запитка Машины Сновидений.
- 7) Создание и запитка слуг, обслуживающих крепость.
- 8) Создание и запитка рати.
- 9) Более точное создание и запитка крепости.
- 10) Создание герба. Герб – это устройство, работающее как маяк, передающий сигнал от одного участника оговоренного действия другому. Герб понадобится только в том случае, если ты решил совершить вторжение в сновиденный мир с кем-то на пару или большой группой. Если встретишь в Кемаре кого-то со стягом, на коем изображён этот герб, ты должны идти к нему. Так образуются отряды, в отрядах выбираются старосты.
- 11) Создание и запитка заклинания «Дверь в Кемар». Нужно понимать, что заклинание работает за счёт того, что оно являет собой целый мир, в котором живут гаргули, исполняющие то, на что нацелено заклинание. Поэтому нужно чётко прописать цели и запитку каждой гаргуле обслуживающей заклинание.
- 12) Создание и запитка подымальни в Кемар и обслуживающих её гаргуль. Подымальня это лифт, действующий между твоей крепостью в мире снов и тем местом, где ты ложишься спать наяву.
- 13) Объединение 11-го и 12-го, т.е. надо это связать так, чтобы по средствам заклинания ты оказывался в подымальне.
- 14) Создание охраны для подымальни. Лучше всего просто разместить её внутри твоей крепости, дабы подымальня переносила тебя сразу туда.
- 15) Создание и запитка итогового заклинания «Вход в Кемар», которое объединит в себе 11, 12, 13 и 14.
- 16) Создание прибора, набирающего и посылающего тебе силу мира сновидений. Этот прибор должен храниться в крепости и он должен охраняться.
- 17) Создание канала силы сновидений, идущего из Кемара от того прибора к вам.
- 18) Создание «Заклинания Сна», обобщающего в себе 15, 16 и 17.
- 19) Создание оберега для этого заклинания.
- 20) Создание гаргули для этого оберега.

- 21) Создание пеленгатора, который будет ловить сигналы герба и показывать их как направление к местоположению ближайшего участника. Пеленгатор создаётся как компас. Получив сигнал, надо идти навстречу другому участнику. Так все отряды объединятся и создадут рать, что увеличит плотность присутствия в Кемаре.
- 22) В Кемаре имеются существа, в древние времена ушедшие туда в поисках силы. Эти существа – твои противники, ибо они являются вампирами и питаются силой спящих, а потому попытаются тебе противостоять. Потому рать должна построить единую крепость, дворец – для обороны, для хранения запасов силы и т.д.
- 23) Изучение магии во сне. В Кемаре живут бессмертные маги. Они бессмертны и их сознание не попадет в лимб потому, что пространство сновидений существует по другим законам. У этих древних сновидцев можно обучаться лично или же посещать их школы. Так же в Кемаре можно найти развалины древних сооружений, кои являются хорошими местами для занятий, и разнообразные магические вещи, которые можно применять.
- 24) Путешествия по мирам.

Можно пойти немного другим путём:

- 1) Освоение магии сигил.
- 2) Через выходы на ментал, нахождение и использование мест скопления свободной силы Кемара – мест в ЛМС и вне него.
- 3) Вживление и запитка Машины Сновидений.
- 4) Создание простых программ и существ – как с применением сигил, так и без; как из свободной силы, так и из личной.
- 5) Через наблюдение за снами и через выходы на ментал, установление своей касты и, соответственно, места своего включения в Кемар.
- 6) Создание и запитка канала (и обслуживающих его гаргуль), соединяющего твоё место включения в Кемар с тем местом, где ты спишь наяву.
- 7) Создание и запитка гаргули, помогающей выйти из тела.
- 8) Создание и запитка гаргули, встречающей тебя в Кемаре и приносящей тебе силу осознания.
- 9) Создание и запитка онгона для этих гаргуль. Лучше всего чтобы это был оберег, коий носят на поясе или на шее. Или ты можешь своих гаргуль поселить прямо в свою кровать, каждую гаргулю в разные части кровати (спинка, ножки т.д.).
- 10) Создание и запитка заклинания онгона.
- 11) Создание гаргули-ведогонца, который может программироваться на цель, но, кроме того, ты можешь в него вселяться, т.е. использовать его как своё тело сновидений. Задаваемая цель: «Ты – моё тело сновидений. Я – твой хозяин, ты подчиняешься мне. Ты целостен, ты плотный, ты не распадаешься. Ты подчиняешься мне, ты исполняешь все мои указания». Сначала попробуй посылать его на разные несложные задания, затем сновидь в нём.

Далее идёт создание крепости, создание мест хранения и подачи силы и т.д.

Индийский способ

Йога иллюзорного тела предусматривает получение 4-х посвящений от Мастера, коим соответствуют 4 ступени садханы, на коих проходятся 16 стадий продвижения.

Как гусеница превращается в красивую бабочку, постоянно воображая себя ею, чтобы затем летать где угодно, так и йогин, следующий этим наставлениям, преобразуется в иллюзорное тело божества, постоянно преображая себя им.

В день следует совершать 4, 6 или 8 усердных коротких занятий, не меньше.

Чтобы поддерживать медитацию свежей, ум – ясным, а праны – сильными, следует сохранять равновесие и безмятежность, укрепляя праны и ум, мягко завершая каждое занятие, растворяя визуализацию в пространстве Пустоты. Затем, открыв глаза, смотри некоторое время в пространство, следуя пути шамбхави-мудры. Мягко выполнив мула-бандху, смешай осознание, пространство и божественную гордость с блаженством праны Земли в области нижних врат. Пребывай некоторое время, объединяя созерцание с элементом Земли, благодаря этому праны всегда будут в гармонии, а медитация – свежей.

Если же, медитируя, напрягаешь ум, представляешь божество нечётко и сидишь слишком долго, можешь расстроить праны и ухудшить медитацию. Тогда тело станет вялым, ум – беспокойным и практика не даст плодов. Чтобы избежать этого, вовремя расслабляйся в присутствии, объединяя распахнутый ум с праной Земли, вставай и прогуливайся.

Не следует медитировать, сильно напрягая ум, когда клонит в сон, ты устал или в теле ощущается вялость. Если в теле ощущается вялость из-за того, что праны и ум не сбалансированы, гармонизируй праны, медитируя на землю и воду, избегая перенапряжения.

1. Каништха (предварительная ступень)

1. Созерцание мира как иллюзии. Будешь смотреть на мир так, словно он является сном, который тебе снится, словно всё кругом нереально, иллюзорно.

2. Размышление о Пустотности. Будешь размышлять о том, что твоё физическое тело тоже иллюзорно, как и весь мир вокруг. Вдобавок ощутишь, что оно подобно астральному телу, радуге в небе, отражению в зеркале, миражу. Смотри на своё отражение в зеркале, будешь ощущать своё физическое тело выдумкой, т.е. состоящим из ума, а не из плоти и крови. В добавок поругай, а потом похвали своё отражение, покажи ему гримасу или прими величественный вид, отделяя своё сознание от действий тела, чтобы убедиться – всё, что происходит, не затрагивает твоё Высшее «Я» и потому подобно игре, иллюзии, пустотно и не имеет самобытия.

За счёт выполнения данных 2-х практик проходятся первые 3 стадии достижения:

1. неудовлетворённость;
2. осознание ограничений;
3. поиск.

Когда йогин их переживает, он испытывает страдания, видя свою ограниченную природу, и ищет путь к обретению совершенства, подобного божеству.

Преуспев в указанных практиках, появятся такие знаки как:

- непривязанность к миру;

- видение мира как иллюзии, отражающейся в зеркале, сна, морока;
- бесстрашие к хуле и хвале;
- равный взгляд на плохое и хорошее.

3. Практика внешнего божества. Будешь некоторое время рассматривать изображение божества на картине или отражение сего изображения в зеркале, а затем, погрузив ум в безмыслие, позволишь образу божества спонтанно возникнуть в твоём уме. Как только образ возникнет, однонаправленно удерживай ум на изображении возникшего божества, не давай ему рассыпаться или смениться другим образом. Когда сможешь удерживать образ божества, воображай его ясно и чётко перед собой со всеми деталями и атрибутами.

Успех в данных занятиях свидетельствуется следующими знаками:

- ты будешь видеть божество в медитации так-же ясно, как наяву;
- ты будешь видеть божество или его атрибуты во снах.

После появления этих знаков, будешь представлять божество сидящим, гуляющим, лежащим, стоящим на крыше дворца или дома, на вершине горы, гуляющим по дну реки или озера.

Затем увеличишь его в размерах, воображая его ростом с дом или гору, а потом уменьшишь до размера зёрнышка или пылинки. И так много раз.

Затем увеличишь число божеств, удваивая, утраивая, представляя 6, 7 и более божеств, вплоть до бесчисленных проявлений. Все они должны выглядеть одинаково, по сути являясь одним и тем-же божеством.

Когда добьёшься их умножения, будешь располагать их вокруг себя по 10-ти сторонам света, будешь представлять, как божества гуляют вместе с тобой, куда-бы ты ни шёл.

По мере выполнения данной садханы следует:

- 1) слушать вдохновляющие истории о своём божестве, укрепляя веру в него и связь с ним;
- 2) отмечать особые дни, посвященные божеству, подношениями на алтарь с его изображением благовоний, цветов, фруктов, воды, воспевая хвалебные гимны и благозвучные песни в его честь;
- 3) представлять божество постоянно: когда идёшь, сидишь, стоишь или лежишь.

Чтобы усилить садхану, после каждого занятия можешь начитывать мантру своего божества, делать подношения, читать молитвы и славь.

Не следует медитировать по ночам до тех пор, пока не достигнута стадия «естественной устойчивости». Но если видишь божество ярким, полным света, то можешь медитировать ночью или в темноте.

4. Представление божества как своей копии. Веря в ишта-дэвату всем своим сердцем, будешь рассматривать его как форму коренного Гуру своей традиции, а своего личного Гуру – как излучение ишта-дэваты. Затем сочтёшь это божество своей собственной копией, иллюзорным излучением своего ума, нераздельным с тобой волшебным двойником, и, представляя, придашь ему черты лица и общий вид тела, похожие на тебя. Затем, в какой-то миг, улучшишь этот свой облик, представляя себя как божество – изящным, юным, цветущим, полным сил, 16-летним, красивым, с утончёнными чертами, в красивых божественных одеждах и украшенным различными атрибутами так, как обычно изображается твоё божество.

Не отделяй себя от ишта-дэваты ни на миг, считая его своей копией, а себя – его излучением, и ощущая, что это действительно так.

Лучше всего заниматься сим, находясь в затворе и начитывая мантру своего божества. Начитывая мантру, будешь воображать себя в облике божества, иногда сосредотачиваясь на лице, иногда – на всём теле, на мудрах рук, на взгляде, на цвете, позе или действии, иногда – на атрибуте, иногда – на окружении. Обязательно выполнять сосредоточение на трёх действиях: испуская свет, поглощая и пребывая в единстве.

За счёт выполнения данных 2-х практик проходятся ещё 2-е стадии продвижения:

4. встреча со светом благословения божества – когда ты впервые видишь ишта-дэвату, его изображение, статуи, слышишь истории о нём, или его мантру, или хвалебные гимны в его честь, и они пробуждают в тебе веру и радость;
5. передача – когда Гуру, в естественной непринужденной беседе или преобразившись в божество, зародив бхаву и восседая на троне, даёт передачу Учения, объясняет визуализацию, атрибуты и мантру божества, или когда от самого божества исходят потоки благословения, проникающие в сон, и возникают благоприятные знаки. Нахождение на стадии Передачи именуется «шравана» («слушание»).

Даже если обретаешь даршан божества, получаешь пророчества, Учение, видение благоприятных знаков, не следует прерывать садхану и впадать в расслабление, а следует продолжать рассматривать божество как проявление своего ума, своё излучение.

Так зарождается бессмертное иллюзорное тело в облике ишта-дэваты и обретаются сиддхи.

Особые знаки в сновидениях:

- видишь людей, носящих атрибуты или одежду божества, которые подходят к тебе в сновидении;
- видишь божество в окружении спутников, поющих чудесными голосами;
- видишь сиддхов и божеств, украшенных атрибутами, как внешних и отдельных от себя;
- видишь божеств и сиддхов как проявление своего Я;
- видишь себя в облике божества;
- видишь сны, где божество передает тебе Учение или даёт пророчество;
- видишь сны, где божества и святые оказывают тебе почести, усаживают на трон и делают обильные подношения.

II. Мадхьяма (начальная ступень)

5. Практика внутреннего божества. На предыдущей ступени ты представлял божество хотя и в твоём облике и единым с твоим умом, но всё-же отделённым от твоего тела, теперь-же представишь себя в облике божества, как-бы надев на себя его тело, ощутив божественное тело наложенным на своё физическое тело, и приобретая все его божественные качества, полностью сливаясь с ним, преображаясь в него. Рассматривай это тело чистым, пустотным, подобным полному радужному пузырю, внутри которого чистое сознание, полное недвойственного света. Представляя себя так, зарождай божественную гордость и сосредотачивайся, соединяя созерцание с таким представлением.

Затем используй непрерывное сосредоточение и созерцание иллюзорного тела, кое бывает 3-х видов:

- 1) сидя в медитации в отведённое время, в неподвижной позе и с неподвижным умом – при этом следует делать упор на визуализацию;
- 2) лёжа, стоя, а затем при ходьбе – при этом следует сделать упор на ощущение ишта-дэваты;
- 3) в любых обстоятельствах жизни (во время еды, разговоров и т.п.) – при этом следует сделать упор опять-же на ощущение.

Когда отдыхаешь между упорными занятиями, старайся поддерживать визуализацию. День за днём углубляй сосредоточение, чередуя отдых и медитацию, постепенно увеличивая время визуализации в каждом занятии до часа, часа и 15-ти минут, полтора.

Когда делаешь подношение божеству в перерывах между занятиями, иногда выполняя подношение умственно, воображая подносимые предметы, такие как благовония, йогурт, вода и т.д., а когда начитываешь мантру – используй воображаемые чётки, чтобы усилить визуализацию.

Иногда, чтобы дать уму отдохнуть и освежить его, представляй себя путешествующим в облике иллюзорного тела, гуляющим, летающим над местом твоего ритрита. Представляй, как ты в облике иллюзорного тела проникаешь сквозь стены, летаешь в небе среди звёзд, ходишь по облакам, по воде, по радуге, верхушкам деревьев, паришь над землёй, опускаешься на дно рек или озёр, разглядываешь других людей, видишь удалённые события, исцеляешь, благословляешь, путешествуешь в Чистые Земли, встречаешься с богами и махасиддхами.

Когда достигнешь «естественной устойчивости» или «совершенства», сокращай количество занятий до 4-х, 2-х и увеличивай их продолжительность, пока не сможешь медитировать без перерывов на протяжении целого дня, суток, седмиц.

Стхула (грубые указующие знаки продвижения):

- дыхание в медитации движется через обе ноздри, а затем прекращается;
- ты можешь долго обходиться без пищи;
- тело становится лёгким и податливым;
- исчезают болезни;
- все праны и ветры приходят в равновесие;
- ты освобождаешься от мирских желаний.

Сукшма (тонкие указующие знаки продвижения):

- усиливается ясновидение;
- ты видишь многообразные видения, формы божеств;
- божественным зрением ты прозреваешь Чистые Страны, мандалы, янтры, буквы и слоги мантр;
- духи и препятствующие демоны, кармические кредиторы теряют власть над тобой и, устранившись твоего сияния, не могут больше чинить вред;
- ты преодолеваешь тонкие границы рассудочного мышления.

Гухья (тайные указующие знаки продвижения):

- вера, энтузиазм и желание медитировать возрастают;
- естественное состояние открывается и держится без усилий;
- уходят сомнения, привязанности и страх сансары;
- безмятежность, чистое видение и сострадание углубляются;
- ум не покидает своей природы, подобной пространству.

По мере исполнения садхан в теле возникают знаки, связанные с праной:

- после вдоха нет движения в ноздрах, дыхание останавливается – удержание праны в сушумне при визуализации;
- появление дыма, миражей, светящихся точек, вспышек света – вхождение праны в сушумну, эти видения составляют знаки ночи и знаки дня.

Знаки ночи и знаки дня возникают, если праны и нади находятся под контролем йогина и он может удержать, собрать и перевести энергии 5-ти элементов из мест их обычного положения в сушумну.

Знаки ночи испытываются, когда йогин поочередно видит внутренним зрением в сушумне:

- туман и миражи – когда прана Земли растворяется в Воде и производит мерцающие спирали;
- дым – когда прана Воды растворяется в Огне, производя видения дыма;
- искры – когда прана Огня растворяется в Воздухе, производя искры наподобие светлячков;
- свет, подобный масляной лампе, – когда прана Воздуха растворяется в сознании, производя видимость, похожую на пламя масляного светильника или свечи;
- свет луны в ночном небе – когда сознание растворяется в Пустоте и в межбровье появляется видение, подобное свету луны, пробивающемуся сквозь облака.

Знаки дня наступают, когда йогин поочередно переживает во время медитации:

- свет Луны – яркий белый свет возникает, когда сознание растворяется в Пустоте и сначала появляется видение, подобное безоблачному небу. Ещё говорят, что оно напоминает тонкое сверкающее пространство белого света, подобное свету луны в осеннем небе;
- свет Солнца – тонкое сверкающее пространство оранжево-красного света, подобное солнечному свету, освещающему небо;
- непроглядная тьма – пространство непроглядной темноты, подобное небу в середине ночи, когда нет луны;
- Изначальный Свет – бесконечное чистое прозрачное пространство, подобное чистому небу на закате без лунного и солнечного света, облаков и каких-либо примесей.

Практика медитации в темноте для переживания 10-го знака. Когда йогин удаляется в ритрит и, выбрав время, когда в правой ноздре активен элемент Земли, выполняет шамбхави-мудру в темноте, используя падмасану и тантрический «гневный взгляд», тогда возникают видения света солнца и луны вместе, лунный свет, солнечный свет, и свет, подобный молнии, а затем главного знака – пустотного иллюзорного тела.

Вершина практики. Когда 9 признаков проявились, в пространстве в межбровье возникает видение мерцающего и излучающего свет тёмного силуэта, толщиной с волос. Это указывает на созревание энергии, на то, что праны начинают втягиваться в анахату и сушумну через лепестки чакр, и у йогина образуется пустотное иллюзорное тело, созданное не из грубых пран, а из чистого сознания.

Йогины следует направлять концентрацию на каплю в аджне, которая находится у основания этой чакры в сушумне. За счёт этого йогин формирует пустотное иллюзорное тело и закрепляет его достижение.

Когда достигается тонкое иллюзорное тело, йогин может по желанию входить в него в любое время.

Особые знаки в сновидениях:

- видишь, как поднимаешься по лестнице в небо, взлетаешь на вершину многоярусной башни, воспаряешь над облаками – значит, что ты уверенно движешься к достижению иллюзорного тела;
- видишь во сне, что ты паришь на огромных орлах, грифах, едешь верхом на львах, слонах – указывает на обретение одной из Земель Мудрости.

По мере выполнения данных садхан достигаются 3 стадии продвижения:

6. зачатие – это когда божество проявляется впервые перед внутренним взором, в медитации, во сне и даёт благословения, Учение, или впервые видишь себя в облике божества во сне. Подобно тому, как в лоне женщины зачинается ребёнок, который будет развиваться, родится и вырастет, так же в потоке твоего ума происходит зачатие твоего собственного иллюзорного тела – внутреннего бессмертного ребёнка в облике божества. Нахождение на этой стадии с дополнительным размышлением над качествами и атрибутами иллюзорного тела именуется «манана» («прояснение»).
7. вынашивание – когда долгое время пребываешь в сосредоточении или однонаправленном естественном самадхи единства с божеством, сидя, стоя, лёжа, в движении, при ходьбе или еде. Как мать вынашивает ребёнка в своей утробе, йогин усердно вынашивает иллюзорное тело внутри своих тонких тел, поддерживая созерцание и ощущение величия божества. Как будущая мать ведёт себя осторожно, вынашивая ребёнка, мечтая, чтобы он вырос крепким, красивым и сильным, так и йогин должен вести себя осторожно на этой стадии. Когда ты не расстаёшься с визуализацией и ощущением божества стоя, сидя, лёжа, во время еды, разговора, работы и нужд тела – это нидидхьясана («непрерывное созерцание»), точно так же как мать вынашивает будущее дитя, не делая перерывов на отдых, еду или развлечения.
8. рождение – когда впервые достигнуто стабильное самадхи, растворение в свете и последующее проявление в чистом иллюзорном теле божества, наделённом разнообразными украшениями, атрибутами и качествами. Как мать переживает рождение ребёнка, наблюдая появление его на свет и радуясь этому, так и йогин в потоке своего ума испытывает рождение своего бессмертного иллюзорного тела в облике божества. Сие называется достижением 1-й Земли Мудрости, именуемой «Шубхекша» («Желание Просветления»). Достигнув этого уровня, йогин становится или вселенским монархом на Джамбудвипе, или почитаемым жителем в Чистой Обители.

III и IV. Уттاما (средняя и высшая ступени)

В среднем посвящении даётся объяснение главных атрибутов, способов, их пробуждение, насыщение и запечатывание тех сиддх, которые они несут, а так же глубоко объясняются ключевые точки и главные приёмы магического искусства действия в иллюзорном теле.

В высшем посвящении даётся передача во все главные и второстепенные атрибуты, а так же наставления о способах пестования, воспитания и закалки иллюзорного тела и разъяснение тайных методов искусства иллюзорного тела.

Признаки иллюзорного тела. Когда будут достигнуты благоприятные знаки предыдущей ступени, ты увидишь себя во сне в облике божества, но это видение будет неустойчивым. Тогда приступай к медитации на признаки иллюзорного тела:

- атрибуты;
- цвет;
- асаны;
- мудры;
- окружение,
- 5 видов взгляда,
- 3 действия, которые можно выполнять в иллюзорном теле.

Медитируя на атрибуты, сосредотачиваясь на образе и смысле каждого атрибута долгое время, следует пройти одну за другой стадии пробуждения, насыщения и закрепления атрибута, получая знаки каждой стадии.

Так же следует упражняться, медитируя на различные виды цвета, позы, мудры, окружение, изменяя размер, увеличивая число двойников, упражняясь в видах взгляда и многообразных магических действиях, таких как мгновенное исчезновение, перемещения, усмирение и прочее.

Бхава (гордость божества). Как невозможно проникнуть во дворец, полный сокровищ, если его дверь заперта, так невозможно обрести знаки иллюзорного тела, если не знать 4-х главных свойств (ключей) иллюзорного тела, сосредоточение на коих следует применять в практике внешнего и внутреннего божества. 1-й и главных из этих ключей есть Бхава.

Упражняясь в божественной гордости, визуализируй себя в облике божества, и медитируй на махавакью «Ахам Брахмасми», размышляя так: «Несомненно, я есть Брахман, я – Творец, Хранитель и Разрушитель Вселенной, время и пространство, все боги, тройственные силы и существа 3-х миров исходят из меня. Я непостижим, вечен, бесконечен, всеведущ, всепроникающ, полон блаженства и величия. Я есмь начало и конец, Изначальная причина и Всевышний источник всего».

Гордость божества проявляется в 9-ти главных аспектах:

- беспредельное величие;
- беспредельное могущество;
- беспредельное блаженство;
- восторг;

- любовь;
- притягательная красота;
- преданность;
- милосердие;
- самоотдача.

Когда эти 9 аспектов переживаются, это называют «пестование гордости божества», непрерывным пестованием достигается истинная гордость божества.

Спанда (вибрация). Сие есть 2-й ключ иллюзорного тела. Когда достигнуто переживание гордости божества, пестуй вибрацию иллюзорного тела.

Признаки переживания спанды:

- возникает ощущение восторга и благоговейной преданности;
- волоски на коже встают дыбом, а тело охватывает дрожь;
- возникает чувство блаженства, восхищения, счастья и зарождается великая вера;
- появляются слёзы восторга, любви и восхищения;
- возникает чувство полёта, вращения тела;
- дыхание становится неувимым или останавливается.

Когда пребываешь в переживании спанды длительное время, углубляя его, это именуется «пестование спанды».

Джьёти (светоносность). Это 3-й ключ. Когда достигнуто переживание спанды, светоносность раскрывается, обнажая сущность иллюзорного тела.

Шакти (сила). 4-й ключ. Действуя из светоносности, йогин проявляет великую силу иллюзорного тела.

Божественная гордость питает вибрацию, вибрация раскрывает светоносность, светоносность наделяет великой силой – таков порядок применения главных ключевых точек.

Очищение иллюзорного тела. Иллюзорное тело, даже когда визуализация достигает совершенства, должно быть очищено и закреплено. Для этого следует использовать «малые» внешние и внутренние ключи:

- ключ распознавания внешней иллюзии;
- ключ распознавания внутренней иллюзорности;
- ключ распознавания единства блаженства энергии и недвойственного сознания;
- ключ распознавания нераздельности.

Обладая такими ключами, иллюзорное тело достигает совершенства и полноты.

Чтобы завершить его очищение, следует, медитируя на недвойственную сущность ума, вновь и вновь погружать форму божества в золотой раствор Сахаджи (Естественный Свет), пока его качества полностью не очистятся. Тогда, обладая полнотой и совершенством, оно спонтанно появится из света Изначального Ума подобно солнцу, которое проявляется во всей полноте на чистом небосводе, когда облака уходят.

Бахья-лакшья (внешние особые знамения, кои появляются, когда практика достигает подлинной силы):

- иногда видится сияние вокруг тела или алтаря;
- сам собой материализуется священный пепел, предметы на алтаре или изображения божеств;
- священные изображения мироточат, а предметы парят в воздухе;
- раздаётся необычное благоухание;
- священные скульптуры меняют выражение лица, улыбаясь.

Антар-лакшья (внутренние особые знамения):

- ты избавляешься от привязанности к сансаре;
- во снах ты действуешь осознанно, посещая Чистые Страны, проявляя магические способности, общаясь с богами и сиддхами и умиряя омраченных существ;
- ты можешь слышать божественную музыку;
- тело начинает благоухать и избавляется от признаков старения;
- появляется уверенность в Освобождении;
- у тебя возрастает чистое видение по отношению к коренному Гуру и самым братьям и сестрам.

На ступени «Уттама» проходятся все остальные стадии продвижения:

9. пестование – когда иллюзорное тело очищается, насыщается гордостью божества и величием, светоносностью и силой. Сие называется достижением 2-й Земли Мудрости, именуемой «Вичарана» («Исследование»), достигнув которой, йогин становится почитаемым владыкой Чистой Страны.
10. воспитание иллюзорного тела – когда йогин, переходя в иллюзорное тело, упражняется в 5-ти взглядах, 3-х действиях, в проявлении магических сил (таких как спонтанное возникновение, исчезновение, перемещение, полёты в Чистые Страны, перевоплощение, создание свиты, напускание морока, усмирение, испускание лучей, исцеление). На этой стадии следует выполнять пробуждение, насыщение и закрепление качеств атрибутов. Сие называется достижением 3-й Земли Мудрости, именуемой «Тануманаса» («Утонченный ум»), достигнув коей, йогин становится Индрой или равным Индре.
11. закалка – когда йогин, преобразившись в божество, упражняет свой ум, отсекая привязанности и страхи, надежды и цепляния, пробуждая, умиряя, исцеляя, вдохновляя, создавая иллюзорные проявления на благо других. Сие называется достижением 4-й Земли Мудрости, именуемой «Сатвапатти» («Самореализация»), достигнув коей, йогин становится владыкой богов Сварга-локи.

12. отпускание на свободу – когда иллюзорное тело проявляет свою чистую природу вне деяний, нераздельную со светом Сахаджи (Естественной Мудрости). Сие называется достижением 5-й Земли Мудрости, именуемой «Асамшанти» («Непривязанность»), достигнув коей, йогин становится владыкой богов.
13. игра – когда иллюзорное тело, играя, спонтанно проявляет многообразие своих качеств без ограничений, проявляя разнообразные способности на благо других. Когда обретена устойчивость на стадии игры, йогин является бессмертным и дживанмуктой (освобождённым при жизни), даже если он имеет обычное физическое тело из плоти. Хотя такой йогин кажется внешне обычным человеком, его ум превращается в божество так же, как золото, залитое в форму божества, остывая, со временем принимает облик этого божества. Сие называется достижением 6-й Земли Мудрости, именуемой «Падармбхавана» («Невосприятие объектов»), достигнув коей, йогин становится богом или владыкой богов Махар-локи.
14. творение мандалы – когда йогин, играя в иллюзорном теле божества, творит Чистые Обители в Сварга-локе и других областях Вселенной.
15. переход в чистое измерение мандалы – когда, достигнув зрелости в иллюзорном теле, йогин полностью переходит в чистое измерение мандалы так, что не остаётся ничего нечистого. Когда такой йогин покидает тело, он оставляет его, словно оболочку, и превращается в своего ишта-дэвату, как куколка гусеницы превращается в бабочку, чтобы летать безо всяких ограничений.
16. становление Брахмой, Богом-Творцом и создание новой Вселенной – когда, перейдя в чистое измерение мандалы, йогин в облике божества обретает огромные силы и создаёт новую Вселенную, посылая свои бесчисленные излучения во множество миров. Сие есть высшая ступень Сияния Луны Внутреннего Осознания.

На 14-й, 15-й и 16-й стадии достигается 7-я Земля Мудрости, именуемая «Турьяга» («Трансцендентальность»), достигнув коей, йогин становится Брахмой-владыкой-Вселенной или Брахмой-повелителем-владык, властвующих над тысячами Вселенных.

Овладев искусностью в иллюзорном теле, йогин сможет:

- иметь силу и различные энергии;
- управлять стихиями;
- вызывать любую погоду – дожди, ураганы, молнии, землетрясения или предотвращать их;
- силой воли создавать любую ситуацию и управлять ею;
- влиять на окружающие предметы;
- превращать одни предметы в другие;
- разбивать камни и кувшины силой сознания;
- притягивать или материализовывать клады, драгоценности и магические предметы;
- не зависеть от жажды или голода;
- не зависеть от жары и холода;
- обездвиживать магическим взглядом, касанием или голосом;
- исцелять;
- умиротворять;
- создавать иллюзии и очаровывать;
- вызывать видения;
- усыплять;
- устрашать или изгонять нечистых существ;
- умирять и подчинять умы омрачённых существ – духов и демонов;
- пробуждать к Дхарме омрачённые умы живых существ;
- призывать богов и их носителей (ваханы), проявляясь как их владыка;
- повелевать духами, ракшасами, гандхарвами, делая их своей свитой;
- призывать небесные колесницы (виманы), исполняющие желания, и путешествовать по ним по всем мирам;
- призывать магическое оружие богов (Шатагни, Тваштарастра, Шастрашани, Ваджрастра, Варунастра, Вайявьястра, Брахмастра, Гандхарвастра, Гарудафра, Савитарастра, Нарасимхастра и др.);
- видеть всё, что ни пожелаешь, в 3-х мирах;
- обладать чудесной памятью и силой ума;
- обладать полнотой знания прошлого, будущего и настоящего;
- понимать любые явления во Вселенной;
- понимать любые языки;
- получать любые тайные учения;
- занимать главенствующее положение в любом собрании или ситуации;
- не иметь равных по красноречию и обаянию;
- материализовывать всё сказанное;
- вызывать любые звуки и производить в пространстве раскаты грома и чудесные мелодии;
- производить звук своего голоса слышимый одновременно во множестве мест;
- обездвиживать звуком или взглядом;
- видеть в темноте;
- испускать из тела лучи света, молнии или радуги;
- летать, словно птица;
- становиться невидимым;
- делать тело прозрачным;
- увеличивать тело до огромных размеров или уменьшать;

- войти в самадхи, мгновенно проявить тысячи иллюзорных форм;
- пребывать одновременно в нескольких местах, создавая иллюзорных двойников;
- принимать любой облик – божества, человека, птицы, зверя, превращаться в золотой шар света, Гаруду, риши;
- становиться по желанию лёгким или тяжёлым;
- ходить по воздуху, воде, радуге, лучам Солнца, облакам;
- проникать сквозь любые стены и преграды;
- входить в сны других;
- входить в тело другого;
- встречаться с богами, риши и сиддхами;
- переноситься из любой точки Вселенной в любое измерение;
- посещать любые миры и обитатели;
- свободно посещать звёзды и планеты, чистые страны, миры предков (Питри-лока), миры богов сансары, такие как Индра-лока, опускаться в адские измерения, миры нагов, посещать божественные Чистые Обитатели;
- наслаждаться жизнью в небесных дворцах в чистых странах, божественных мирах, таких как Сварга-лока или Махар-лока, путешествуя без ограничений по всей Вселенной;
- знать звёздные пути богов, расположение и строение любых миров и стран;
- быть владыкой над тысячами миров;
- в любом мире создавать защитное пространство вокруг себя, делая себя недостижимым;
- ускорять или замедлять ход времени, останавливая его или меняя его направление;
- творить волей целые миры, подобно самому Брахме;
- создавать людей и животных силой мысли;
- делать одновременно 10, 100 или 1000 дел;
- иметь вечно молодой облик;
- жить столько, сколько существуют Земля, Солнце и Луна;
- обрести бессмертие.

Способ культа Кхом

В «Книге Дзиан» есть такие строки:

40. Тогда Третья и Четвёртая [красная и коричневая расы атлантов] возгордились. «Мы Цари; мы Боги».

<...>

42. Они построили храмы для тела человеческого. Мужей и жён стали боготворить они. Тогда Третий Глаз перестал действовать.

43. Они построили огромные города. Из редких почв и металлов строили они, из огней извержённых, из белого камня гор и чёрного камня, высекали они свои собственные изображения, по размеру и подобию своему, и поклонялись им.

44. Огромные изображения воздвигли они, в 9 ятис высоты, в размер своих тел.

Николай Рерих тоже писал подобное:

Каждый человек начал тогда бороться лишь за самого себя, утилизировать своё знание в целях чисто эгоистических и начал верить, что во вселенной нет ничего выше человека. Всякий являлся для самого себя своим законом, своим богом. Тогда культ, прославлявшийся в храмах, не относился больше к невыразимому идеалу, но стал культом человека, такого, каким он является, каким его понимали.

Атланты начали создавать свои изображения, по примеру и подобию своему, и поклонялись им. Статуи высекались из извержённой лавы, из белого мрамора гор и из чёрного подземного камня, а также отливались из серебра и золота. Ниши, заключающие в себе такие статуи, высекались из дерева и камня и вдевались в стены храмов. Эти ниши строились довольно обширными, такими, чтобы шествие священнослужителей во время торжеств в честь данного лица могло обходить вокруг его изображения. Так люди сами себе поклонялись. Наиболее богатые содержали целый штат священников, чтобы служить этому культу и заботиться об алтаре, в котором находились статуи. Им приносились жертвы как богам. Апофеоз поклонения самому себе не мог быть большим.

Но это всё слишком предвзятый взгляд, лишённый внутреннего понимания. Он основан на личной неприязни авторов к атлантам и смирением лишь на внешние проявления. Чтобы узнать, как всё было на самом деле, советую выйти на соответствующий поток по следующему знаку:



В землях атлантов существовал культ, который назывался «Кхом», что значит что-то вроде «совершенный человек-не человек». У ариев похожее слово «Хом» значит «дух, родившийся в плотном мире во плоти», т.е. просто человек. Не исключено, что отсюда пошло индийское «Ом», «Хум» и русское «Ум».

Культисты Кхом проповедовали, что человек – это дух, облачённый в материю, и вся разница меж духами и людьми состоит лишь в наличии физического тела. А если люди поклоняются духам, то с таким-же успехом они могли-бы поклоняться себе, ведь они тоже являются духами.

В культе Кхом каждый поклонялся себе самому, был своим собственным бхактом, сам себе писал и пел гимны, сам себе строил храмы и идолов. И даже вместо духов они вызывали самих себя (например: можно призвать своего энеггетического двойника, свою тень, одно из своих воплощений, и т.д.).

Некоторые, узнав об этом, ехидно восклицают: «Прикольно. А сиддхами они тоже сами себя наделяли?». Да, наделяли. Но только тогда, когда достигали возможности творить тонкоматериальные механизмы и достигали степени своей тождественности с Высшими Материями.

Некоторые создавали культ самих себя, при чём, не всегда говоря последователям, что это не какой-то бог, а они сами. Атланты часто заставляли своих рабов почитать их как богов. Этот обычай переняли египетские фараоны, о чём сообщается в «Поучении Мерикара»:

На земле скоротечно проходит жизнь, нет ей продленья, но добрая память на ней – это вечная юность.

<...>

Укрепляй свои памятники, сообразно своему могуществу: и 1 день вносит лепту в вечность, и 1 час украшает грядущее. Бог знает о том, кто творит для него; твои статуи будут доставлены даже в далёкую страну, откуда нынче не дают полных списков дани.

<...>

...имя человека нетленно благодаря его свершениям, а поселение, раз уж основано, не запустеет. Строй подворья для своей статуи.

Не исключено, что некоторые из почитаемых ныне богов, это культисты Кхом.

I. Воздвижение храма

Нагваль должен иметь своё личное место силы, чтобы хранить там некоторую часть своей силы и чтобы пополнять от природы запасы своей силы. Все животные и все духи этого места становятся друзьями нагваля, и он должен о них заботиться, а они будут заботиться о нём.

Отчасти схож с этим смысл астрального храма. Астральный храм – это место, в которое ты мысленно отправляешься для выполнения любых магических действий, в частности его можно использовать как отправную точку для исследования внутренних миров и как начало построения собственного мира. Астральный храм помнит каждое состояние, кое ты испытал или коего хотел добиться в нём, и он хранит силу, рассеянную при этом. Личный храм – всё равно, что мешок с силой. Поэтому, входя туда, ты лишён забвения, ты осознаёшь себя.

Некоторые маги вместо создания астрального храма просто перед каждым действием входят в одно и то-же своё любимое пространство и действуют оттуда. Этим пространством может быть, например, поток Света или какая-либо из Стихий или ещё что-то такое, что не создано магом, а существует само по себе. Но в таком случае оно не будет накапливать рассеянную силу мага, оно будет питаться ею.

Астральный храм может выглядеть как стандартный храм твоей традиции или как угодно иначе на твоё усмотрение – огромный кристалл в космосе, живописная поляна в лесу и т.д. Если имеется почитаемое божество, расположи в храме его кумир. Если для исполнения целей, ради которыхходишь в храм, тебе нужны какие-либо предметы (посох, корона, книга с заклинаниями, алтарь, трон, портал и т.д.), тоже расположи их в храме.

К примеру, если твой храм посвящён работе с внетелесными состояниями, ты должен входить в него каждый раз, как только ложишься спать. Поэтому вместо алтаря ты можешь поместить в середину храма свою кровать – не придуманную, а ту самую, на которой ты спишь на самом деле. Таким образом, кровать будет служить мостом меж миром яви и сновиденным миром, в коем расположен храм, и, заснув, ты сразу-же окажешься в своём храме. Как только ты там оказался, тебе нужно будет закрепить точку сборки в этом положении сновидения, и это можно облегчить, если ты поселишь в свой храм ифритов, духов или своих двойников, которые будут помогать тебе выйти из тела (например: будут шептать на ухо: «Ты во сне! Осознайся!» или схватят и будут тянуть на себя), будут приносить сытную неорганическую энеггию (благодаря которой можно продлить своё пребывание в ОСе) или просто будут тебя охранять.

В Магии Пустоты личным храмом каждого мага является белая комната. В ней нет ничего и никого, она совершенно пустая и белая. В ней есть только двери, но их не видно, их надо искать. Чтобы подпитать комнату, маг должен наяву заострять внимание на всех вещах, существах и явлениях белого цвета, ибо они служат ему напоминанием о белой комнате. Если маг хочет кого-то найти или вызвать духа, он просто ходит по белой комнате и ищет его, и находит. А если он хочет попасть в другой мир, то находит дверь, пишет на ней название мира или рисует его знак, и затем открывает дверь.

Продумав внешнее и внутреннее убранство своего храма, вообразишь его до мельчайших деталей и ощутишь себя в середине храма. Как только окажешься там, нужно закрепить храм любым из 2-х способов:

- 1) ощутишь протекание тех энеггий, с которыми ты намерен взаимодействовать, находясь в храме; усилишь протекание этих энеггий и ощутишь, что теперь, как только включишь течение этих энеггий, сразу-же окажешься в своём храме;
- 2) придумаешь храму название, создашь сгил из этого слова, и, стоя в середине храма, визуализируешь как сгил загорается перед тобой и быстро расширяется, охватывая всё пространство храма, тем самым укрепляя его, не давая распасться; теперь как только вообразишь сгил, сразу-же ощутишь себя в середине храма.

По мере приобретения опыта работы в астральном храме, учишься связывать с ним определённые ощущения – покой, сила или ещё что-то, чтобы попадая в храм, ты-бы сразу ощущал это.

Можешь расширять храм и прилегающие к нему территории до бесконечности. Тут всё зависит от твоего воображения.

Любые свои медитации, ритуалы и иные магические работы начинай с вхождения в храм и заканчивай выходом из него. Все остальные упражнения, описанные ниже, так-же следует начинать с вхождения в храм и заканчивать выходом из него.

II. Переключение внимания на себя

Это упражнение сохранилось у негров под названием «камьяна-исна» («возвращение устремлений к себе»).

Внимание человека очень разбросанно, сила его утекает в самых разнообразных направлениях. Поэтому, например, дают посвящение, тем самым закликая внимание человека только на одной традиции. А вот если он примет несколько посвящений в разные традиции – опять начнётся разброс внимания, поэтому говорят о верности только одной традиции.

Особенно сильно внимание разбросано у медиумов и сканёров. Им и это хочется знать и то и другое... И всюду они лезут и всюду пытаются познавать, и этот поток хотят войти и в другой и в третий... В жажде знаний нет ничего плохого, но смысл в том, что надо выбрать что-то одно и распечатывать только один пакет сведений. Лишь только так не будет разбросанности внимания. По сути, везде всё одно и то-же, так зачем-же изучать много всякого, когда можно досконально изучить что-то одно?

Но в потоках традиций тоже есть подвох. По отношению к человеку они внешни (ведь находятся вне человека) и они утягивают наше внимание к себе – куда-то вне. Но человек должен сначала овладеть внутренним и лишь начиная со 2-х Врат Снотворения может начинать пытаться что-то творить во вне, а не только внутри.

Всякий раз, когда ты думаешь не о себе, ты отдаёшь своё внимание кому-то другому, ты кормишь его. Таким образом, первостепенная задача для начинающего – убрать своё внимание со всех внешних потоков и заикнуть его исключительно внутри себя.

Как это сделать? Для начала ощутишь свой кокон и себя внутри него. Пройдётся волной внимания вокруг себя, ощущая пространство между твоим телом и стенками кокона. Задашь себе цель: «Я выхожу на свой поток, мой личный поток, поток меня как существа». Будешь медитировать на этой цели, ощущая всё, что находится внутри кокона.

Занимайся этим 24 часа в сутки. Первые несколько часов будет трудно, внимание будет постоянно устремляться во вне, будет думать, например, о разных духовных традициях или о мирских целях. Но ты просто усилием воли возвращай внимание внутрь себя и держи его там в ежовых рукавицах.

Люди постоянно сами себя растрчивают: мало у них света или много, а они всё равно излучают свой свет наружу. Сосредоточишься на своём коконе, ощутишь его. Потом ощутишь свет, который ты излучаешь наружу. И затем направишь этот свет внутрь! Ощутишь волей, что это получилось. В течение дня делай это несколько раз, и проверяй, когда излучаешь вне, а когда нет. Никогда не излучай вне! И сразу ощутишь, сколько сил тебе прибавилось.

Далее можно поступить одним из двух способов:

- 1) ощутив свою силу и мощь, направишь её на саму себя, тем самым создавая вечный двигатель. Имея это, уже не нужны внешние источники энергии, ибо твоя энергия самовосполняется. Поначалу для сего необходимо прилагать усилия, но постепенно старайся смотреть на сие так, будто ты лишь запускаешь механизм, а действие происходит само по себе, и со временем так и станет. Затем точно так-же направь само на себя своё сознание и все остальные свои энергии.
- 2) ощутив всю свою личную силу, создашь её копию, затем сратишь эту копию со своей силой. Создавать копию можно так-же, как создают каналы (см. далее), только без использования сигиллов.

Изучая себя так, как изучаешь любых божеств, поклоняясь себе как своим покровителям, можно познать и усилить себя, свою личность, эго и супер-эго, и, главное, осознание, не прибегая к эгрэгорам и иным внешним силовым потокам, создав свой собственный поток.

III. Исследование

На этой ступени культист Ххом должен усиленно медитировать на Идею Себя, Идею Вида и Идею Идей. Достигая каждой Идеи, он должен находить её свойства в себе самом, и силой воли должен стараться вызвать их в себе, проявить их действие.

Помимо того, культист должен научиться излучать астральную материю из своего солнечного сплетения и создавать из неё мыслеобразы.

IV. Расширение

Если культист связан или хочет быть связан со своим гуру или каким-либо божеством, он может осознать себя как его проявление, тем самым закрепляя связь, чтобы она не оборвалась даже после смерти. В этом случае он снова медитирует на свой свет, на этот раз ощущая, что его свет и свет его божества – едины.

Вместо этого, можно объединить свой свет со светом какой-либо стихии или с Ясным Светом – кому что больше нравится.

Это уже не будет растратой своей светимости, как это было прежде, но наоборот, будет её постоянным восполнением за счёт внешнего источника.

V. Поклонение себе

Нарисуешь икону со своим изображением, смастеришь кумир со своими чертами лица и своим сигилом или слепишь вольт, добавив в него 3 своих волосинки, 1 кусок ногтя и 7 капель крови. Уделяй время, чтобы дуть на созданный образ, вдвывая в него жизнь, - сие отразится и на тебе.

Затем напишешь себе пышную молитву и разработаешь подробный обряд поклонения себе. Когда всё готово – проведёшь этот обряд! И будешь проводить его каждый день утром и вечером, избегая проводить его на рассвете или закате, дабы посторонние существа не вошли в создаваемый образ.

Смысл в том, что обычные техники сталкинга убирают ЧСВ и более ничего с ним не делают. А здесь действие само по себе растит твоё ЧСВ и твоя задача состоит в том, чтобы отследить силу своего ЧСВ, и затем не уничтожить её, а направить на какую-либо свою цель, которая прописывается в молитве самому себе. ЧСВ является негативным проявлением, а именно из таких излучений тонкое тело и создаётся быстрее всего.

Начитывая молитву самому себе, ты убираешь своё внимание от внешних источников и заикливаешь его на себе самом, а за счёт описания божественных качеств, присутствующих в молитве, создаётся образ тонкого тела, соответствующего тому, на что настраивают слова молитвы.

Единственный минус – всё созданное с использованием негативной силы довольно быстро обретает самостоятельность. Потому твой созданный образ может запросто обрести сознание так, что оно не будет тобой управляемо, и он начнёт действовать самостоятельно, и нападет на тебя. Потому в молитве и по средствам визуализации надо направлять негативную силу не столько на создание нового образа, сколько на упрочение уже имеющегося образа твоего сновидческого тела, и указывать, что он живёт в таком-то предмете до тех пор, покуда ты его не наденешь на себя.

Надеть-же его на себя следует сразу-же после того, как заметишь в нём зачатки разума, будто он пытается действовать самостоятельно. Войдешь в него, ощутишь закрепление его на себе (желательно привязать его к какой-либо одной чакре, обычно для этого используют сахасрару или вишуддху) и полное вращение своей воли в него, словно пронизывание его корнями изнутри. Затем разобьёшь кумир, в котором он вынашивался, а если это было изображение – сожжёшь.

Облегчённый вариант данного способа заключается в следующем. Встанешь перед зеркалом, запомнишь своё отражение. Закроешь глаза и воспроизведёшь это изображение так, как запомнилось. Мысленно придашь ему более красивые черты. Затем прочитаешь длинное и напыщенное самовосхваление, которое должно звучать примерно так:

*О великий и могучий _____!
Пред блеском твоим блёкнут все миры!
Сотворённое и несотворённое –
ничто в сравнении с тобою!*

Ты всеведущ!
Ты вездесущ!
Нет нигде такого места, где-бы тебя не было!
Все существа подчиняются тебе!
Все миры открыты для тебя!
Все миры подчинены тебе!
Вселенная тебя любит
как саму себя!
Ты всегда преисполнен неистощимой силы,
безупречной воли,
непрерывного осознания!
Ты –
неуничтожимый!
Нету тебе конца!
Ты –
бессмертный!
Ты –
вечный!
И ты
во мне!
Ты –
это я!
О великий и могучий _____!
Войди в меня!!!

Вместо пробела ставится своё имя – данное от рождения или магическое. Чтобы молитва была сильнее, при перечислении каждого качества следует вкладывать клочок энергии, в коем заключены ощущения и образ, выражающий это качество.

Если в каком-то месте или во всём теле возникло сильное тепло, значит – молитва успешна. Как только сие произошло, повернись в зеркалу спиной и ощутишь, что втянул двойника в себя, словно он находится внутри твоей сушумны.

После сего ляжешь на кровать. Сосредотачиваясь на потеплевшем месте, будешь задерживать дыхание после вдоха и после выдоха насколько сможешь и столько раз, сколько считаешь нужным. Если при задержке дыхания тебя не выбило из тела в созданный двойник, то ощутишь, как астральная материя вытекает из солнечного сплетения и ещё создашь один такой-же двойник, но помещённый не внутри сушумны, а обтекающий контур физического тела. Затем ощутишь, чтобы оба двойника имеют меж собой некую связь. Ощущая это, будешь наблюдать за засыпанием.

VI. Подпитка

Время от времени можно внедрять в самого тебя (лучше всего в мозг) и в двойника мыслеобраз, согласно установкам коего, ты будешь получать энергию, выделяемую кем-либо при поклонении твоему изображению, изваянию или сигилу. Ради этого либо создают свой собственный культ, либо черты своего двойника делают похожими на то божество, коему поклоняется много народа. В случае своего культа, будет наиболее верно сказать последователям, что данное божество (тебя) следует почитать как Абсолют – так они будут не только накачивать твой образ, но и развивать его.

VII. Развитие

На этой ступени снова выполняется «Исследование» и «Расширение», но уже не столько «из себя», сколько из своего созданного тонкого тела – как наяву, так и в ОСе.

Сейдманский способ

Продумывание облика

Уделишь время и придумаешь облик, как ты желаешь, чтобы выглядело твоё иллюзорное тело. Продумай такие вещи как:

- форма – обычно выбирается облик человека, но тут уж кому что ближе, однако начинать сразу с абстрактного образа (например, в виде шара света) не стоит, ибо концентрация силы будет слабой, превращение в такие образы можно будет совершать позднее;
- размер – начать лучше с небольшого размера, например с локоть, так концентрация энергии будет больше;
- цвет кожи – если предполагается запитка от стихий, то можно выбрать цвет основной стихии;
- цвет глаз – лучше всего чёрные с красным зрачком, т.к. чёрный есть цвет полного осознания (по своей живости глаза должны быть как настоящие);
- атрибуты – возможно, иллюзорное тело должно иметь одежду или посох в руках, топор или ещё что-то;
- ощущения – какой эмоциональный фон исходит от тела: радость, свет, страх, ужас или ещё что.

Чтобы было легче, нарисуеть придуманный образ.

В течении дня вместо останавливания мыслей можно перенаправлять свои мысли, чтобы думать о том, как внешне выглядит твоё сновидческое тело. Займи мозг этим, пускай он думает об этом и, тем самым, выделяет материю мысли на построение тела.

Создание образа

Поставив рисунок напротив себя, примешь удобную позу, расслабишься и настроишься на то, чтобы не шевелиться пока не закончишь упражнение. Затем будешь созерцать рисунок, смотря ему то в лоб, то охватывая его в целом, а то рассматривая отдельные части.

Закроешь глаза, ощутишь материю, разлитую повсюду, мысленно войдёшь в неё, осознаешь себя там. Затем, не теряя ощущения своего пребывания там, сосредоточишься на вишуддхе и воспроизведёшь образ иллюзорного тела прямо перед собой. Если у тебя хорошее воображение и память, можно сразу начать с этого, обойдясь без рисунка.

Когда облик тела станет более-менее устоявшимся, добавишь к визуализации и сосредоточению на вишуддхе ощущение плотности и упругости создаваемого тела. Например, можно представить, как солнечный луч пробегает по иллюзорному телу, ощутимо надавливая на него, и оно отражает этот луч словно зеркало.

Оживление образа

Тут есть 4 подхода:

- 1) *стихийный*: муладхара иллюзорного тела запитывается Землёй через жёлтый цвет, свадхистана через серебряный цвет запитывается Водой, манипура через красный цвет – Огнём, анахата через синий цвет – Воздухом, а вишуддха Акашей через чёрный цвет;
- 2) *кэтерный*: закрыв глаза,образишь на некотором отдалении от себя на уровне глаз туманно-белый шар и затем из него будешь воспроизводить образ иллюзорного тела;
- 3) *универсальный*: держа образ перед собой, ощущаешь, что он внутри пустой, и глубоко внутри его середины открываешь некую воронку, через кою вызываешь Пространственный Огонь Сущего или энэргию Творца Сущих;
- 4) *эгрэгорный*: открываешь канал нужного божества илиходишь в поток нужного эгрэгора, сосредотачиваешься на нижней части своей груди и мысленно говоришь: «Анахата, направь этот поток на то, чтобы создать из него моё тело...», быстро воображаешь тело во всех деталях и добавляешь: «...в этом облике. Имя ему – (заранее придуманное имя)».

Как-бы странно это не звучало, Сущих много. Сложно это понять и невозможно охватить в полной мере. Но если ты сознанием устремишься к некому предполагаемому Творцу Сущих, это будет бесконечным расширением. Праны стихий и праны звёзд дают огромную продолжительность жизни, но когда-нибудь, путь даже через огромное количество времени, они угаснут. Задавая-же себе запитку от Творца Сущих, ты даёшь себе бесконечное расширение, которое никогда не истощится. Когда померкнет один Источник, всегда найдётся Источник этого Источника и так до бесконечности.

Выберешь 1 из этих способов и будешь заниматься им не меньше 2-3 раз в день до той степени, покуда иллюзорное тело не станет подавать признаки жизни и некоторой самостоятельности и станет появляться в твоих снах. В случае работы по 4-му способу – всё проделывается лишь единожды, а затем нужно как можно чаще медитировать на имя созданного тела.

Соединение с иллюзорным телом

Представишь, что, словно костюм или спальный мешок, одеваешь на себя созданное иллюзорное тело. В добавок можно встать перед зеркалом и с открытыми глазами вообразить на себе иллюзорное тело, словно примеряешь новую одежду и красуешься перед зеркалом. Или можно представить, будто оно закатилось тебе под кожу и обтекает твой контур.

Вообразишь как иллюзорное тело вибрирует, словно полыхает огнём газовой горелки. При этом руки будут теплеть, в теле появится лёгкость, по тебе и внутри тебя будут идти волны, днём вишуддха будет включаться сама собой, глаза станут зеркально-стеклянными, появится чёткое ощущение силы и весёлого настроения...

Затем попробуешь двигаться, ощущая на себе иллюзорное тело, и чувствуя при этом все его атрибуты.

Натаскивание

Днём будешь воображать как ты в своём иллюзорном теле засыпаешь, осознаёшь миг засыпания, полностью переходишь духом в иллюзорное тело и отправляешься куда-нибудь, дабы насытиться, а затем странствовать. Перед сном все эти образы скатаешь в клочок энэргии и засунешь его в ту чакру, через которую обычно сновидишь, или в голову. Если не сработает, тогда проснёшься ночью и вложишь мыслеобраз ещё раз. Перед сном советуется несколько часов ничего не есть и не заниматься никакими иными практиками.

Осознать миг засыпания не получается потому, что у тебя нет сновидческого тела или оно не имеет достаточной плотности. Теперь-же у тебя есть иллюзорное тело, способное выполнять функции сновидческого тела и многое другое. Теперь будут работать почти любые способы осознания мига засыпания, выхода из тела и осознания во сне.

ГЛАВА 13: МАГИСТЭЛЬ

Это слово из средневекового магического жаргона, образованное от латинского «magus» - «волшебный». Сначала так называли совершенно всех духов-помощников мага, но, после введения подробной классификации, так стали называть только универсальных гаргуль.

Универсальная гаргуля это идеальный слуга, мастер на все руки, исполняющий любые повеления. Это существо, состоящее из нескольких гаргуль, каждая из которых исполняет свою узконаправленную и чётко определённую цель. Магистэль является ещё и общим тонкоматериальным онгоном для входящих в него гаргуль.

Создаётся магистэль теми-же способами, что и обычная гаргуля. В этом плане единственное её отличие состоит в том, что создаётся она не перед, а только после создания всех входящих в неё гаргуль, а её имя образовывается первыми буквами имён входящих в неё гаргуль (допустим, в магистэль входят гаргули с именами Сновпощмолип, Мсье, Аргус и Гнус, тогда имя этой магистэли будет СМАГ). Иногда маг выдаёт имя своей магистэли за своё магическое имя, чтобы сильно удивить тех, кто осмелится воздействовать на него через имя, или чтобы соединиться с магистэлями как с майя-дэха.

Иногда магистэль создаётся иначе. Просто гаргулю, которую ты создал самой первой, провозглашаешь главной, и потом она выступает в роли главнокомандующего для всех остальных гаргуль, которых ты когда-либо создашь. Получается нечто вроде небольшого пантеона: главный бог и служебные духи.

ГЛАВА 14: КАНАЛ

Когда находишь полезный поток, можно поступить различно:

- 1) создать его знак, чтобы в дальнейшем можно было быстрее его найти и можно было показать его другим;
- 2) создать Договор, согласно коему, ты сможешь направлять этот поток со своей целью на кого-угодно;
- 3) расширить своё эфирное тело и захватить этот поток любой его частью, чтобы он всегда был с тобой.

Способы для 1-го случая подробно рассмотрены в ч. II данной книги. 3-й случай равносильно посвящению. Во 2-м случае поток называют каналом, это и рассмотрим.

Создание

Шаг 1. Выберешь цель. Допустим, целью являются осознанные сны.

Шаг 2. Создашь сигил, которым будешь включать канал, и придумаешь слово, которым будешь включать созданный канал.

Шаг 3. Найдёшь соответствующий поток. В случае с осознанными снами нужно искать поток осознанных снов или поток сновидцев. Выйти на нужный поток проще всего через мантры и знаки, направленные на достижение такой-же или схожей цели. Для того-же можно использовать книги с описанием нужных состояний или рассказы магов.

Шаг 4. Выберешь силу, которая обратила-бы найденный поток на достижение нужной тебе цели. Ко внешним силам лучше с такой просьбой не обращаться, т.к. они могут выдвинуть свои условия даже в том случае, если покровительствуют тебе. Лучше обратиться к своему Высшему Я, своему Ядру Духа, своей Душе.

Шаг 5. Попросишь избранную силу: «(название силы), обрати силу данного потока на то, чтобы (указываешь цель). Сие заклинание включается словом (таким-то)». Если канал предназначен для развития тех людей, что будут им пользоваться, то, помимо основного воздействия, можно указать, что канал должен встраиваться прямо в Ядро Духа того, кто его использует, дабы вскрыть в человеке ту способность, кою канал выражает. Для включения можно прописать не одно, а 2 слова – 1-м будешь включать только ты и знать его будешь только ты, а 2-м смогут включать все, кому ты передашь этот канал. Пример: «Анахата, обрати силу данного потока на то, чтобы он насильно изымал из физического тела того человека, кто включит это заклинание. Этот канал будет работать лишь в том случае, если получен только от меня. При воздействии канал встраивается в Ядро Духа того, кто сие использует. Для меня это заклинание включается словом ТЕРНСОАМ и изливает всю свою мощь, но для всех прочих – словом ОЧЕСУНИКН и изливает половину своей мощи».

Шаг 6. Вообразишь сигил и попросишь избранную силу влить в него канал. Каналы, не влитые в сигил, действуют намного слабее.

Хранение

Если необходимо встроить канал в эгрэгор, силой мысли поместишь его внутрь эгрэгора или отдашь хранителю, чтобы отнёс туда. Если не поместить канал в эгрэгор, он будет висеть в пространстве или в твоём личном ментале, что не всегда удобно и безопасно.

Вместо эгрэгора или внутри него можно создать особое хранилище для каналов. Его лучше всего влить в изображение вроде мандалы или янтры, на кою будут нанесены имена или подписи духов или гаргуль, кои будут защищать это хранилище.

Если все каналы объединены какой-либо одной целью, то можно в янтру хранилища влить не только духов-защитников, но и этот поток.

Чтобы было ещё мощнее, поток этот можно не простой создавать самому, а взять за основу уже существующий. Допустим, заходишь в эгрэгор религии Бон, находишь в нём эгрэгор их сновидческих практик, и приказываешь: «Анахата, создай копию этого эгрэгора...» и далее указываешь, с какими изменениями. Например, вместо транлируемых лиц тамошних гуру можешь поставить своё лицо, можешь выкинуть какие-либо ритуальные запреты, стоящие там, и прочее. Нельзя брать готовое, нужно именно сделать копию, т.к. забирание готового расценивается как кража и наказуемо силами того эгрэгора, откуда украдёшь.

Передача

Передаётся канал в виде посвящения. Посвящающий включает канал своим словом и ставит ему задание: «(канал такой-то), встройся в (такого-то человека)», а посвящаемый говорит: «Я принимаю канал/настройку (такую-то)» или «Я принимаю (то-то) от (такого-то мастера)». Если канал встроен в эгрэгор, ты можешь не передавать его сам, а создать гаргулю, которая-бы заведовала этим. Тогда нужно прописать слово, при произнесении коего канал будет сразу-же встраиваться в того, кто это слово произнёс, или знак, при медитации на кой, канал будет встраиваться в медитирующего.

Некоторые мастера настаивают на личной встрече с посвящаемым или просят его снимок. Но это не является необходимым, не обязательно даже знать настоящее имя посвящаемого, достаточно лишь поддерживать с ним общение – будь то переписка или мысленно.

Использование

После того, как ты включил канал его словом или знаком и ощутил его давление на своей макушке, можно произвести любое из 4-х действий:

- 1) *Заливание пустоты.* Представить внутри своего тела некую пустотную полость и своим вниманием указать на проблему, которую нужно решить в этой полости. Затем удерживать ощущение потока, который заполняет эту полость. В качестве полости можно выделить вниманием не только область своего тела, но и чужого, и область внутреннего пространства и даже область своей или чужой памяти (будь то прошлое или будущее). Если не чувствуешь поток, достаточно держать в голове мысль, что сейчас идёт работа именно с этой проблемой. Можно взять не решение проблем, а просто накачку энергией или прочистку - например, при работе с чакрами.
- 2) *Джапа.* Повторять слово, включающее канал, от 12 до 108 раз в день. Каждое повторение включает канал снова и снова, потому он будет работать особенно мощно. Если при большом числе повторений будет ощущаться жар, прими ванну и сделай перерыв.
- 3) *Приказчик.* Вообразить свершение своего желания в виде мыслеобраза и протолкнуть этот мыслеобраз в общий поток канала, говоря: «(название канала), сделай (то-то и то-то)». При работе с будущим таким образом можно создать нужную ветку развития событий, а затем напитать её по способу заливания пустоты.
- 4) *Общение.* Ощутить, что ты вошёл внутрь канала, стоишь посреди его потока. Поприветствовать его, дожидаться отклика. Задавать вопросы и получать ответы.

Каждое из этих действий может быть произведено одним из 2-х способов:

- 1) *Деятельный распорядок.* Запустив канал, наблюдать за тем, что и как он делает, погрузиться в свои ощущения.
- 2) *Недеятельный распорядок.* Запустив канал, позволить ему работать самостоятельно, не наблюдая за его работой. Это удобно, но пользы приносит мало.

Дар

Особой разновидностью как любого естественного потока, так и созданного канала, является дар. Поток это просто поток: когда настроишься на него, тогда он изливается на тебя, а потом слабеет и уходит. Дар – это постоянная и бесперебойная подкачка к определённому потоку, влекущая за собой не просто промывку потоком, но и преобразования в соответствии с ним, т.е. ты будешь становиться похожим на тех существ, от кого идёт этот поток, кто живёт на его энэргии.

Стоит закрыть поток – и дара нет. И не имеет значения, наработал-ли ты этот дар сам или получил от кого-то уже в готовом виде. Забрать можно как полученное, так и наработанное, никакой разницы нет, всё зависит лишь от силы.

Дару, как и потоку, по большому счёту не столь важно, кто является его носителем, и если ты предложишь лучшие условия, то можешь забрать дар у его обладателя.

Выбираешь носителя – человека, обладающего тем даром, той сиддхой, что тебе нужна. Вклиниваешься к нему, может даже заводишь знакомство, а не просто работаешь через медитацию. И потихоньку начинаешь переключать его канал дара на себя. Для закрепления лучше всего переименовать дар своим словом, создать или изменить его знак, придать ему какой-то свой смысл.

ГЛАВА 15: СВЯЗКА

Создание

В канал входит только 1 поток. Если на одно и то-же ключевое слово заковать несколько потоков, получится связка каналов. Естественно, все они должны быть однородными, служить одной цели или предельно взаимодополняться. Например: один канал выталкивает душу из тела, 2-й находит душу во сне и поливает её энэргией, 3-й жужжит возле уха о том, что надо сделать настройку сновидения, и т.д.

Ещё можно один и тот-же поток несколько раз заковать на взаимодополняющие цели. И если 1-й раз ты говорил «...направь этот поток на то, чтобы...», то в другой раз можно иначе: «...направь гун (личный магнетизм) этого потока...» или «...направь знания, находящиеся в этом потоке...». Т.е. для создания связки можно дополнять каналы не только другими каналами, но и какими-то вещами, находящимися в этих-же каналах, только теперь выделенными особо.

Связка – это почти как магистраль, только создаётся легче и быстрее, и воздействует более безличностно. В случае создания связки каждый новый дополнительный канал помещать надо уже не в эгрэгор, а именно в связку, тогда как сама она уже размещена в эгрэгоре или ещё где-нибудь.

Хорошо прописать в связку, чтобы после некоторой наработки в её использовании она начинала действовать самостоятельно, а после того как набрана достаточная энэргетическая масса, впадала-бы в теневой распорядок работы, т.е. отходила-бы на задний план, тем не менее, продолжая работать.

Хранение и Передача

Хранится и передаётся так-же, как канал.

Использование

Используется так-же как канал.

На 2-3 день после посвящения изливаемая мощь связки начинает слабнуть – это значит, что пришло время своими усилиями раскрыть в себе те возможности, что несёт в себе данная связка. Она уже дала тебе их ощутить, теперь сам пробуди свою силу. При длительной наработке настройка на связку снова начнёт крепнуть, изливаемая мощь снова увеличится – значит, ты уже достаточно овладел своей силой, чтобы уметь управлять внешними силами.

Дополнительно можно сонастроиться с каждым каналом, входящим в связку, чтобы лучше чувствовать её суть. Это возможно лишь в том случае, если мастер, создавший связку, обнародовал названия каналов, входящих в неё.

ГЛАВА 16: МЕХАНИЗМ

Представим такой случай: некий мастер основал свою школу и хочет, чтобы его ученики были особенно крутыми и особенно быстро развивались. Для этого он помещает в их тела некие моторчики, которые работают постоянно – даже когда ученики не занимаются упражнениями, т.е. тем самым моторчики продляют время занятий, что ускоряет обретение нужных навыков, а когда ученики занимаются, тогда моторчики работают ещё сильнее, что усиливает действенность обычных упражнений.

Внутри физического тела обитает неимоверное число микроорганизмов. Какие-то из них полезные, а какие-то не очень. Моторчики или механизмы – это полезные микроорганизмы, состоящие из тонкой субстанции, которые будут жить в твоих тонких телах. Раз микроорганизмы есть в физическом теле, они должны быть и в тонких телах. Микробы и прочие подобные существа поддерживают существование физического тела, а механизмы поддерживают существование тонких тел, ещё и давая им дополнительную силу и дополнительные возможности.

Создание

Способ №1

Шаг 1. Войдётся в нужный эгрэгор.

Шаг 2. Настроишься на микроуровень восприятия – когда большое видится малым, а малое большим (например, муравей будет размером с человека, а человек – с муравья). Это легко ощутить, словно-бы вращая некую ручку управления мысленным зрением, как-будто настраиваешь бинокль.

Шаг 3. Ощутишь микроорганизмы, населяющие все каналы данного эгрэгора.

Шаг 4. Точно так-же как создавал каналы, закованёшь эгрэгор на то, чтобы направить его микросуществ на свою цель, коей обычно является определённая схема развития по тому пути, который входит в данный эгрэгор. Пример: «Анахата, направь микросуществ данного эгрэгора на

то, чтобы при таких-то условиях они проэцировали свои копии в тела моих учеников, где эти копии будут совершать то-то и то-то». Оговариваемые условия заменяют ключевое слово – в том случае, если слово не является этими условиями.

Дополнительно можно создать или пригласить существо, которое будет создавать копии микросуществ и выдавать их людям.

Способ №2

Шаг 1. Найдёшь нужный эгрэгор.

Шаг 2. Дашь команду: «Анахата, сейчас-же создай точную копию этого эгрэгора размером с горошину».

Шаг 3. В полученной «горошине» будешь находить необходимые части эгрэгора и перекодировать их под свои цели. Например, ищешь по запросу: «Часть данного эгрэгора, которая удерживает точку сборки носителя механизма в таком-то положении»; находишь эту часть, даёшь ей команду: «Анахата, сделай так, чтобы эта часть механизма удерживала точку сборки носителя механизма в таком-то положении. Это заклинание включается словом таким-то». Если хочешь, чтобы в механизме всё работало сразу, назначь каждой его части одинаковое пусковое слово.

Шаг 4. Точно так-же перекодируешь микроорганизмы, обслуживающие нужную часть эгрэгора.

Шаг 5. Когда перекодировал все необходимые части, дашь команду: «Анахата, сделай так, чтобы этот механизм встраивался посвящаемому <в такое-то место, обычно в какую-либо из чакр>. Это заклинание включается словом ...». Пусковым словом можно назначить то-же самое слово, что назначил для каждой перекодированной части.

Можно было-бы не уменьшать эгрэгор, а создать все части с нуля, но это заняло-бы намного больше времени и сил. В эгрэгорах-то уже все необходимые части есть, нужно лишь перекодировать их под себя.

Вместо эгрэгора можно уменьшить Солнце, Вселенную или ещё что-либо, что будет отвечать твоим потребностям.

Способ №3

Шаг 1. Найдёшь в другой верви такой механизм, какой тебе нужен или на основе которого хочешь создать свой.

Шаг 2. Будешь думать об области между бровей, успокаивая при этом своё дыхание. Если не ощутишь в этом месте ни набухания, ни подёргивания, тогда закроешь глаза и будешь закрытыми глазами смотреть на область между бровей. Когда в глазах возникнет ощущение набухания, тогда такого-же рода ощущение появится и меж бровей.

Шаг 3. Представишь, что область между бровей это ещё один глаз, и ИЗ этого глаза посмотришь на найденный механизм. Делай это очень медленно, иначе можешь пробудить такие силы в себе, которыми не сможешь управлять.

Шаг 4. Направив луч из межбровного глаза на механизм, мысленно прикажешь, что требуется сделать: что скопировать, какие изменения внести, как это должно работать...

Шаг 5. Вернёшь луч обратно в область между бровей.

Работая по этому способу, нельзя давать посвящаемым копии своих механизмов (когда оригинал стоит в эгрэгоре и ты при каждом посвящении заново создаёшь его копию с помощью намерения через анахату) или их отражения (когда оригинал стоит и работает в эгрэгоре, а на человека отражается его влияние через канал). Нужно давать механизмы, которые от начала и до конца созданы только по этому способу, т.е. каждый механизм в сущности «номерной». Чтобы облегчить себе работу, можно создать только 1 механизм, а затем договориться с каким-либо духом, чтобы он изготовлял точь-в-точь такие-же штуки с теми-же самыми настройками. В качестве таких существ очень хорошо подходит одна из водных рас, представители которой внешне похожи на осьминогов с человеческими глазами, весьма добры и преданны. Одно из этих существ по имени Анаргана раздаёт фалуни в учении Фалуны Дафа.

Способ №4

Шаг 1. Включив поток какого-либо божества, оценишь его (что выражает? что умеет? для чего нужен?) и посмотришь на него как на матрицу его состояний.

Шаг 2. Посмотришь на эту матрицу как на форму (как она выглядит? на какой предмет похожа?).

Шаг 3. С помощью воли ощутишь, что взял эту матрицу и вводишь её себе сквозь кокон, который разжижается от твоих движений, пропуская матрицу внутрь себя, где она встаёт в определённом месте (обычно – в той чакре, что своими энергиями соответствует данной матрице).

Чтобы матрица лучше работала, надо сначала включать канал её божества, а потом уже работать с ней, или вообще работать с ней через этот канал. Но это нужно лишь поначалу.

Способ №5

Существует особое пространство высокоуровневой божественной эманации, которое не имеет названия. В каждой традиции ему дают имя на своём языке, мы в «Цветке Воли» называем его Сферой Неназванной. Вот его знак:



При созерцании знака летят белые шарики. Это не духи, но они могут работать как гаргули, если в них вложить программу. Каждый из них, будучи запрограммирован, может самокопироваться с сохранением программы в каждой своей копии. Важно понять, что шар не исполняет желаний, которых не видит и не понимает. Ему нужно объяснить. Т.е., чтобы запрограммировать его, необходимо в уме чётко представлять цель, средства и способ её воплощения, и вложить всё это мыслеобразом в белый шар. После получения программы он может изменить цвет. Таким образом, из этого шара можно создать механизм.

Способ №6

Когда ты получил от Мастера один механизм, это выводит твоё ясновидение на такой уровень, что, отыскивая любые другие потоки, ты автоматически видишь там механизмы и можешь их взять или попросить. Если у тебя ещё нет механизмов, это не получится (как говорили алхимики: «Чтобы производить золото, нужно иметь золото»), и тогда следует медитировать на следующий знак, благодаря которому на тебя обратят внимание многие духи, которые захотят дать тебе свои механизмы:



Симбиот

Так называют механизмы в виде бактерий или микросуществ, собранных из других миров или выращенных здесь, которые по своим свойствам являются одновременно полу-духами и полу-программами, т.е. их несложно направить на свои цели. Создать их сложно (это должен быть голем), найти в других мирах тоже непросто, лучше всего получать их от наставника или копировать (если переманивать – будет война) из тех систем, где они уже есть.

Хранение

Хранится так-же как канал и связка.

Передача

Посвящение для получения механизмов не обязательно. Обычно их передают скрыто, встраивая в потоки, привязанные к определённым практикам или писаниям, тем самым встраивая их в человека почти подсознательно. Это прописывается в условиях.

Использование

Если механизм привязан к Священному Писанию, то необходимо очень часто и крайне вдумчиво его читать. Или совершать особые медитации, о коих сообщает Перл Бессерман:

Каббалисты Сафед выбирали какой-либо библейских стих и повторяли его вновь и вновь до тех пор, пока им не удавалось проникнуть в глубины его умственного смысла и достичь полной сосредоточенности ума. Ицхак Лурия добивался таким образом того, что библейские фразы сами начинали «говорить» с ним, воплощаясь в живые голоса. Ещё большего совершенства в этой технике, именуемой «герушин», достиг Иосиф Каро, выдающийся вероучитель из сафедской общины. Он повторял отрывки из Мишны (Устной Торы) до тех пор, пока из текста не «выходил» маггид – духовный водитель, от которого Каро получал дальнейшие наставления.

Таких маггидов можно обнаружить во многих древних гримуарах, т.к. гримуары воздействуют на читателя главным образом своей энергетической наполненностью, а не кажущимся смыслом, и это воздействие оказывают именно маггиды, кои и являются теми самими микродухами, населяющими материю эгрэгора так-же, как внутренности человека населяют микробы и пэри (см. ч. IV).

Даосы называют маггидов «цзи», что можно перевести с китайского как «пружина», «хитроумный механизм», «механическое Начало», откуда и пошло обыкновенное называть сих существ механизмами. Даосы обычно привязывают их получение к каким-либо практикам цигун – делает человек упражнения, а в него входят цзи и помогают получать более сильный эффект от занятий. Если механизм привязан к определённым упражнениям, то после его получения, необходимо начать исполнять данные упражнения. Если их не делать, эффект будет не достаточно сильным и постоянно будет всё слабеть и слабеть. К таким механизмам относится фалунь, который дают в учении Фалунь Дафа. Этот механизм входит в человека сквозь живот и поселяется в животе, постоянно вращаясь и собирая высокочастотную прану, - в том случае, если человек занимается только фалуньгуном и ничем кроме.

Если механизм не привязан ни к Писанию, ни к упражнениям, то с ним взаимодействуют напрямую. Например, джайны дают такой механизм, который живёт на левой ладони, помогает лечить людей, обрабатывать карму и совершать многие иные вещи. Его нужно просто ощутить и затем поставить ему задачу, т.е. с ним работают почти как с каналом. Но если начать совершать дурные поступки и вообще выбиться из того, что соотносится с джайнской моралью, механизм уйдёт. Такого-же рода механизмы умели создавать древние славянские маги, кои называли их «крошка» и «мальчик-с-пальчик», а современные называют «нанит» (от греч. «нанос» - «карлик», копия, которая в миллиард раз меньше подлинника). Собственно, чем создаваемое существо меньше размером, тем оно сильнее и умнее – это закон, т.к. сосредоточение силы в таком существе гораздо больше и плотнее.

Если не пройти до конца обучение в той школе, где ты получил механизмы, они покинут тебя. Они могут уйти ещё и в том случае, если заслуги, обретенные благодаря им, ты станешь приписывать себе, мня себя великим и могучим, ещё не окончив обучение. Тогда упражнения данной школы уже не будут давать того эффекта, как прежде. Но если пройти обучение до конца, то в теле само собой разовьётся что-то альтернативное этим механизмам или ты окажешься на таком уровне, когда механизмы уже не нужны.

ГЛАВА 17: ЛОКАЦИЯ

Слово «локация» происходит от санскритского «лока» («пространство, измерение, обитель») и латинского «лоци» («место»). Так называют места Личного Мира Сновидений, которые создаются подсознательно и являются более-менее неизменными при каждом их посещении. Можно особым образом сподвигнуть своё подсознание так, чтобы намеренно создать новую локацию. Локация, созданная намеренно, как правило, служит твердыней для хранения чего-либо в других мирах. Расширяя такую локацию, можно создать свой мир, который будет существовать ровно столько, пока жив его создатель.

Тут не лишним будет привести прекрасный отрывок из апокрифа «Деяния Фомы»:

И когда пришёл [Фома] Иуда [-Влизнец] к индийскому городу с Хаббаном-купцом, пошёл Хаббан поприветствовать Гундофара, царя Индии, и он дал знать ему о ремесленнике, которого он привёл для него. И очень обрадовался царь, и приказал, чтобы привели к нему Иуду. И сказал царь: «Какое ремесло знаешь ты исполнять?» Сказал ему Иуда: «Плотник я, раб плотника и строитель». <...> И говорит ему царь: «Построишь ты мне дворец?» Сказал ему Иуда: «Построю я его и закончу его, ибо я строить и плотничать пришёл».

И он взял его и вывел за ворота города, и говорил с ним об исполнении своего дворца и основаниях его, как они будут положены. И когда они достигли места, где пожелал царь построить для себя дворец, он сказал Иуде: «Здесь хочу я построить для себя дворец». Сказал ему Иуда: «Действительно, это место пригодно для него». Было-же оно таково: это был луг, и многие воды подступали к нему. <...> Сказал ему царь: «Ну хорошо, очерти мне его, чтобы я мог увидеть его, потомучто через долгое время приду я сюда». И пришёл Иуда, и взял трость, и начал мерить, и он поместил двери у восточной стороны света, и окна к западу, к ветру, и пекарню к югу, и источники воды для обслуживания [дома] к северу. И сказал ему царь: «Истинно ремесленник ты прекрасный, и царю достоин ты служить». И он оставил много серебра ему и удалился от него.

И серебро и золото посылал ему время от времени. Иуда-же ходил вокруг по сёлам и городам, бедным подавал <...>

Когда-же пришёл царь к городу, он спросил одного из друзей своих о дворце, который построил ему Иуда; но они говорят ему: «Дворец не построен, он ничего ещё не сделал, но он ходил по городам и деревням, подавал бедным и поучал их о Боге новом, а так-же болезни исцелял, демонов изгонял и многое совершал. <...>

И он послал [и] позвал Иуду и того купца, который привёл его, и сказал ему: «Построил-ли ты мне дворец?» Сказал ему Иуда: «Я построил тебе дворец». Сказал ему царь: «Когда-же мы пойдём посмотреть на него?» Сказал ему Иуда: «Ты не сможешь увидеть его сейчас, но [лишь] когда ты уйдёшь из мира этого». Тогда царь стал зол очень в гневе своём и приказал, чтобы, связав, Фома того и того купца, который привёл его, отвели в тюрьму, до тех пор пока они допросят его о деле его, кому он отдал, – и тогда уничтожат его. Но Иуда пошёл, радуясь, и сказал купцу: «Не бойся, но верой веруй только – и от этого мира освободишься ты, и от мира, который придёт, жизнь вечную получишь ты».

<...> И в ту самую ночь брат царя, имя которого было Гад, из-за печали и из-за обмана, который был совершён по отношению к царю, заболел. И он послал [и] позвал царя и сказал ему: «Брат мой, дом мой и детей моих препоручаю я тебе, ибо из-за обмана, который был совершён по отношению к тебе, удручён и умираю я. Если не накажешь ты этого колдуна, не успокоишь ты меня в Шэоле». Сказал ему царь: «Всю ночь я размышлял, как я умерщвлю его, и я решил, что на огне сожгу его, ободрав его». Тогда брат его, царя, сказал ему: «И если не будет ничего ещё, что было-бы хуже, чем это, сделай ему, а над домом моим и детьми моими я назначаю тебя». И когда это сказал, душа его оставила его. <...> Душа-же Гада, брата царя, когда она оставила его, взяли её ангелы и на небеса вознесли: и каждое место последовательно они показывали ему [и спрашивали], в котором из них хочется ему быть. Тогда, когда они достигли дворца, который построил Иуда для царя, увидел его брат его и сказал им, ангелам: «Прошу я вас, господа мои, позволить мне жить в одной из маленьких комнат этого дворца». Говорят ему те ангелы: «Не можешь ты жить в этом дворце». Он сказал им: «Отчего?» Они говорят ему: «Сей дворец тот, что построил некий христианин для брата твоего». Тогда он сказал им: «Прошу я вас, господа мои, разрешите мне идти к брату моему и купить у него дворец этот; брат мой не знает о нём и продаст его мне».

Тогда ангелы душу его, Гада, отпустили. И когда они одели его, душа его вошла в него, и он сказал тем, кто стоял перед ним: «Позовите ко мне брата моего, дабы я мог изложить ему просьбу одну». Тогда они послали [сказать] царю: «Брат твой ожил». И царь быстро встал с места своего и со множеством народа к дому брата своего пришёл. <...> Сказал ему брат его: «Знаю я, брат мой, что, если бы кто-то попросил у тебя половину царства твоего, ты отдал-бы за меня. Теперь-же прошу я тебя, чтобы ты продал мне то, что ты заработал». Сказал ему царь: «Скажи мне, что продать тебе?» Он сказал ему: «Поклянись мне». И он поклонился ему, всё, что он попросит из того, что есть у него, дать ему. Он сказал ему: «Продай мне дворец тот, который у тебя есть на небесах». Сказал ему царь: «У меня дворец на небесах? Кто дал [его] мне?» Сказал ему брат его: «Тот, кто построил для тебя, – тот христианин». Сказал ему царь: «То не могу я продать тебе, но молю я и прошу у Бога, чтобы войти в него и получить его, и чтобы стать достойным пребывания среди обитателей его. А ты, если ты истинно хочешь купить себе дворец, этот архитектор построит тебе лучше, чем мой».

Совершенно ясно, что апостол Фома создал свою локацию и умел затаскивать туда других людей. Ясно и то, что локацию можно использовать для продления посмертного существования – вместо растворения, при смерти можно переместиться в свою локацию и жить там.

Существует множество способов создания локаций. Все они являются тайными, за исключением малопонятных и крайне сложных кришнаитских методик, а так-же техник, разработанных на основе античного и средневекового Искусства Памяти. Остановимся на последних.

Развитие памяти

Тебе нужно что-нибудь запомнить. Допустим, фразу: «Увидеть во сне свои руки». Если будешь зубрить, просто повторяя эти слова, запомнить будет сложно, и сам процесс запоминания тебя утомит. Но если запоминать ассоциативно, процесс всегда кажется забавным и запоминаемое сразу попадает в подсознание. Нужно просто провести сравнение – с чем ты соотносишь каждое слово из этой фразы? У меня соотносилось так: «Увидеть» - глаза, «во сне» - глаза закрыты, «руки» - ладони. Помимо того, раз действие должно быть произведено во сне, то произвести его должно не моё физическое тело, а душа. Душа у меня ассоциируется с птицей, а именно с голубем, тем более что голуби

обычно синие, а энергия сновидений – сине-голубая. Итоговый образ: «Увидеть во сне свои руки» = голубь завёл крылья ближе к носу и закрытыми глазами смотрит на свои крылья, концы которых выглядят как человеческие ладони.

Такие образы являются разновидностью сигил и называются мнемосимволами (образами для запоминания). Мнемосимволы можно создавать не только из обычных зрительных образов. Как и сигилы, их можно создавать из букв. Если-бы из «Увидеть во сне свои руки» ты создавал сигильную надпись или основу для составной мантры, то оставил-бы только первые буквы всех слов и получилось-бы УВССР, но для мнемосимвола оставляют только первую букву первого слова, т.е. в данном случае просто У. Можно оставить так, а можно продолжить ассоциативный ряд – например, вообразить букву У начертанной на Луне (как на одном из символов сновидений) или на Венере (как на символе осознанных снов). Можно добавлять туда и числа – в данном случае, поскольку рук две, то можно к букве У на Луне добавить цифру 2. Можно оставить так, а можно составить кодовую фразу: «Увидеть во сне свои руки» = «У2-Луна». Поскольку «У-2» является названием самолёта, можно создать и другой образ: самолёт пролетает мимо Луны.

Готовый мнемосимвол не воображают, его вспоминают. Вспомнить всегда легче, чем вообразить. Ассоциации тоже приходят не так, чтобы тебе приходилось их воображать, вместо этого они всегда как-бы сами выплывают из подсознания, словно-бы вспоминаются.

Существуют мнемотехники без использования образов. Допустим, ты изучаешь персидский язык и тебе нужно выучить слово «китабр», которое переводится как «книга». Тут ассоциация строится на том, что нужно просто подобрать русское слово со схожим звучанием, а будет-ли оно похоже по смыслу – не имеет никакого значения. На персидское «китабр» похоже выражение «кит Бр» (кит по имени Бр), - ты просто помнишь об этой похожести и за счёт этого запоминаешь слово «китабр». Но можно и здесь употребить воображение: если «китабр» – это «книга», и если «китабр» похоже на «китобой», то вообрази, как китов бьют книгой. Или вообрази как кит трясётся, говоря: «Ух, как холодно в океане! Брр!»

Можно заучивать не просто отдельные фразы или команды, но, например, стихи или даже книги (многие арабы помнят весь «Коран» наизусть). Как это делается для больших текстов? В «Евангелии от Матфея» 28 глав, их можно разделить на несколько частей, для примера вот краткое содержание 1-й части:

1. Родословие Иисуса Христа, Сына Давидова. И как Ангел Господень явился утешить Иосифа во сне, и т. д.
2. О приходе магов с дарами, и т.д.
3. О Крещении Иоанна и Крещении Христа, и т. д.
4. Об искушении Христа в пустыне диаволом.
5. Увидев народ, Иисус взойшёл на гору. О 8-ми блаженствах.
6. О том, как должно человеку давать милостыню и как молиться, и т.д. О птицах небесных, что ни сеют, ни жнут, ни собирают в житницы и т.д.

Краткое содержание, как видно, разделено на 6 частей (это не правило, частей может быть и меньше и больше). Для каждой части требуется создать мнемосимвол и затем соединить их в единый аркан:



Вопреки версии о наследии атлантов, наиболее вероятно, что Большие Арканы Таро были созданы точно так-же – для запоминания оккультного значения каждой буквы иврита.

На протяжении дня можно не только вспоминать о мнемосимволах, ещё можно нарисовать их и созерцать (особенно, если они относятся к духовной жизни, как та фраза про руки во сне). Это будет оказывать влияние ничуть не меньшее, чем созерцание мандал.

Во время и после занятий с мнемосимволами у тебя могут возникать разнообразные непривычные ощущения: голова стала как не своя, тело стало лёгким, появились ощущения в аджне, брамарандре, в затылке, в мозгу и т.п. Некоторые считают, что тем самым включаются чувства астрального тела и потому человек получает возможность влиять на свои тела за счёт своей воли и воображения. Другие полагают, что душа в это время созерцает божественные Идеи, соединяясь с их влиянием и наполняясь их силой. Я скажу проще: всё это говорит о том, что ты работаешь отнюдь не со своим воображением, но с чем-то настоящим (за счёт памяти), иначе-бы таких ощущений не было. Именно взаимодействие с этим Настоящим позволяет создавать такие вещи, которые существуют на самом деле, а не только в твоём или чьём-то ещё воображении. Сие обстоятельство обуславливает плавный переход мнемотехник в создание локации.

На стыке мнемотехник и творения

Ораторы были и тогда, когда письменности не было. Чтобы запоминать свои большие речи, они использовали мнемотехники. Поначалу ораторы просто представляли предмет, связанный с темой разговора: если разговор о морском деле – якорь, если о военном – копьё и т.д. Или-же они строили более сложные образы, которые должны быть смешными, страшными или раздражающими, т.е. как-либо вызывали эмоциональный отклик, потому как именно он и сподвигает к запоминанию, ведь обычно запоминаются лишь яркие события. К примеру, если речь идёт о каком-то человеке, то надо представлять его в замысловатой или неприличной позе, с экспрессивным выражением лица, заляпанного краской или кровью или-же голого – так образ станет запоминающимся. Точно так-же и при молитве иногда воображают образ того, к кому она обращена. Но можно вообразить его не прямо, а с помощью мнемосимволов, и тогда в такой его образ могут быть заложены как необходимые сведения для молящегося, так и определённые способы воздействия на мир.

Когда ораторы стали выступать во дворцах, им было удобно ассоциировать каждую часть необходимой информации с каким-либо предметом во дворце, и не в разброс, а именно в той последовательности, в которой они будут там ходить. Допустим, нужно запомнить фразу: «Аристотель – великий философ!». Совершенно произвольно нужно соотнести каждое слово с предметами окружающей обстановки, например: «Аристотель» – это камень возле трибуны, «великий» – это правая колонна, а «философ» – это потолок. И вот оратор начинает идти, он проходит мимо камня возле трибуны или слегка пинает его, и вспоминает имя «Аристотель», затем он подходит ко правой колонне, может быть слегка касается её, и вспоминает слово «великий», идёт дальше, поднимает голову, видит потолок, и тут-же вспоминает слово «философ».

Поскольку слова отождествлены с предметами, сознанию ясно, что предметы должны где-то находиться, а не висеть в воздухе. Так создаётся потребность места, и подсознание само собой рисует это место – сцену или часть дворца, где оратор будет выступать. Даже если оратор физически находится в совершенно другом месте, совершенно непохожем, он может вспомнить, как прохаживался в том месте, и за счёт этого вспомнит свою заученную речь.

Но с помощью такого места можно заучивать не только речи или бытовые напоминания вроде «Проснуться в 8 утра» или «Купить колбасы». Можно заучивать не только понятия, но и предметы, живых существ, пространства.

Умышленное творение

Начни с того, что произвольно по несколько раз в день будешь ДУМАТЬ (не воображать, а думать), что прохаживаешься по некому саду. Он называется Садам Памяти. Сад залит солнцем, там зелёная трава, земля... Больше ничего не видно, только солнечный свет и трава, и ты ходишь там по земле без определённой цели и направления. Это отнюдь не ментальное путешествие, т.к. ты ничего не воображаешь – для воображения нужно напряжение, а здесь всё происходит естественно. Солнечный свет и трава появляются и затем существуют сами собой.

Прогуливаясь в саду, иногда останавливайся, чтобы ощутить царящую вокруг благодать. Благодать это энергия, она входит в тебя через солнечные лучи, через траву, через само пространство... Здесь всё создано из Первоматерии (кою гностики называли Плерома, а финикийцы – Улом), она совершенно чиста и прекрасна.

Останавливаясь, созерцай что-нибудь из видимого в саду – останови взгляд на одной из трав, на одном из деревьев, на солнечном луче, на радуге, на воздухе... Таковое созерцание развивает Ясновидение, Астральное Зрение и Видение. Так-же, как созерцаешь, обрати внимание на то, в каком виде ты находишься в саду. Может быть, ты одет? Может быть, голый? Если одет, то во что? Это можно изменить, если хочется, но вообще смысл в том, чтобы ощутить, из какой энергии ты состоишь как тело в саду. Эта энергия насыщает тонкие тела, и ты можешь заметить, что отныне твои сны тоже стали насыщены этой энергией.

Итак, основа для локации создана, теперь нужно её развивать. Развитие-же заключается в построении зданий. Для начала можно создать беседку или ещё что-то простое. Однако, здание не должно возводиться просто так, оно должно что-то означать, иначе оно не запомнится и не будет проводить никаких особенных энергий. К примеру, можно взять моделью расположение планет вокруг Земли и тогда каждое здание будет означать одну из планет – возможно, на его крыше или внутри будет статуя божества соответствующей планеты или снимок самой планеты. Или можно взять моделью схемы Древа Сфир, и тогда каждое здание будет обозначать одну из сфир, и на здании будет размещена соответствующая символика. Так реальные места тонкого мира становятся доступными из твоего внутреннего пространства или-же их подобию могут быть отстроены в твоём внутреннем пространстве, и они будут иметь свойства реальных мест, соответствующих им.

Можно взять и любую другую модель, но в любом случае следует учитывать, что здания должны быть не слишком большими, чтобы мысленный взор мог охватить их от стены до стены, но и не слишком малыми, чтобы мнемосимволы и прочие образы с лёгкостью в них помещались. Они должны быть освещены умеренно, чтобы предметы не блестели, но в тоже время и не были темны. Предметы в здании нужно расставлять строго по одному маршруту следования. Не советуется использовать более 10 зданий и более 10 образов в каждом здании, это будет слишком сложно. В середине здания следует разместить что-то необычное и в каждом здании разное, дабы за счёт этого общий образ здания запоминался и при посещении можно было сразу понять, посетил-ли ты 1-е здание или 5-е, и какое находится с ним рядом.

Раньше ты создавал мнемосимволы и они помещались непонятно где, а теперь ты можешь помещать их в воздухе или в любых объектах своей локации. С помощью мнемосимволов располагая в локации свои воспоминания или некоторые свои душевные качества, тем самым ты организуешь свой внутренний душевный план, и занимаешься одним из видов Внутренней Алхимии. Ты изменяешь свою душу, чтобы привести её в соответствие с моделью Вселенной или иной избранной моделью.

Неумышленное творение

Умышленное творение – это когда ты воображаешь как здание или элемент пейзажа возводится, а неумышленное – это когда ты задаёшь цель найти здание или элемент пейзажа уже построенными, готовыми. Приведу несколько примеров таких мест.

1. Подумаешь о том, что где-то в этом саду есть пшеничное поле, на коем пшеница всегда примята таким образом, что при взгляде сверху видно, что она примята в форме человечка с раскинутыми в стороны руками и ногами. Это место находится в центре сада. Ты идёшь туда и видишь там это место. Фигуркой человека нужно пользоваться следующим образом. Ты создаёшь мнемосимвол для воздействия на себя и помещаешь его на хранение в то место этой фигурки, с которым соотносится желание, вложенное в мнемосимвол. Если тебе нужно запомнить что-то касаемо слуха, то помещаешь мнемосимвол в ухо этого человека, если о речи – ему в рот и т.д. Допустим, у тебя есть вредная привычка кушать на ночь. Ты создашь символ для запоминания фразы: «Запрещено есть перед сном» и поместишь его в живот этой фигуре. При этом в

животе твоего собственного тела будет какое-то ощущение, скорее всего тепло. И потом, когда ты в очередной раз решил покушать на ночь, у тебя вдруг ни с чего начинаются угрызения совести или ещё что-то, и тут ты вспоминаешь, что тебе нельзя есть на ночь, и ты не будешь есть на ночь никогда. Таким образом, мнемотехника используется уже не только для запоминания, но и для влияния на поведение. Если же запомнить нужно что-то не относящееся к обыденной жизни, а, скажем, что-то связанное с философскими понятиями или магией, мнемосимволы для этих вещей следует помещать в те места фигуры, что соответствуют чакрам: например, если нужно запомнить что-то о Кундалини, то мнемосимвол следует поместить в муладхару, и т.д.

2. В Саду Памяти походи и поищи место, связанное с бессмертием. У некоторых это место выглядит в виде колонновидной ямы. Опустись в неё и повиснешь там в воздухе. В разные стороны ямы из тебя тянутся белые линии и сливаются с землёй. Сперва может быть отток силы, даже тошнота, но ты терпи. Потом из земли пойдёт ток прямо по позвоночнику в мозг. Очень медленно, но верно будешь наливать не столько силой, сколько жизнью, как будто тело частично разложилось, чтобы слиться со всей планетой, и стало питаться от неё как растение корнями. Какой-то силы или мощи в этом нет, но идёт нечто другое, нечто дающее жизнь – вероятно, растение ощущает именно это, когда пьёт воду корнями.

3. Найдёшь в саду фонтан. Обычно он бывает в виде огромной чаши, но может выглядеть и иначе. Когда залезешь в него, пожелай что-нибудь увидеть или узнать. Вода там чистая и знания потекут истинные. Полезно заалеть туда, когда необходимо проверить какие-либо знания на подлинность.

4. Найдёшь в саду такое место, которое соответствует пространству между состоянием сна и миром яви. В нём надо закрепиться – например, привязаться там канатом к чему-нибудь. Уходи в это место при каждом засыпании, помещай туда мнемосимволы вроде «У2-Луна», и тогда у тебя будут осознанные сны.

Перенос сознания в локацию

Когда локация полностью отстроена, создашь мнемосимвол для памяти о локации как таковой, и за счёт его созерцания перед сном будешь переноситься туда. Далее можно создать каналы и механизмы, чтобы переносить туда сознания своих последователей, если ты – глава учения и тебе необходимо использовать свою локацию как рай эгрэгора твоего учения.

ГЛАВА 18: ЭГРЭГОР

Слово образовано от французского «agregat», кое восходит к латинскому «aggregare», что значит «соединение». Агрегат это механическое соединение нескольких частей в одно целое или соединение нескольких машин для работы в комплексе. Эгрэгор же является тонкоматериальным вихревым соединением, а соединяет он людей, преследующих одну и ту же цель, исповедующих одинаковые воззрения, придерживающихся одного и того же мнения или поведения.

Эгрэгоры бывают трёх видов:

- 1) естественные – которые образовались сами собой;
- 2) искусственные – созданные кем-то умышленно;
- 3) личностные – сочетают в себе элементы 1-го и 2-го.

Естественные образуются от переживаний и мыслей людей, совершающих какое-либо одно и то же действие. Например, когда две команды играют в футбол, фанаты сидят вокруг и волнуются, источая из себя огромные волны энергии и мыслей, из коих и образуется эгрэгор. Эгрэгор какой команды окажется сильнее, та команда и победит. Каждая команда, в свою очередь, искусственно усиливает свой эгрэгор тем, что имеет свой знак, продаёт фанатам шарфы с этим знаком, носит особую одежду и т.п.

Личностный эгрэгор является одной из граней того самого «Я», которое помогает совершать магические действия на уровне подсознания. Можно рассматривать это образование как особую часть своего ментального тела или просто как всю свою энергию, а значит: любая твоя магическая практика зависит от него, личностный эгрэгор является одной из определяющих частей твоей судьбы и удачи. Если должным образом развивать личностный эгрэгор, можно даже создать культ своей личности, как делали многие цари и те, кого ныне почитают богами. То же самое есть и в йоге: йогин создает тульпы, каждый раз прочитывая садхану, а когда это делают много йогин, со многим сосредоточением, это становится коллективным эгрэгором линии составителя садханы.

Рассмотрим создание искусственного эгрэгора.

Постановка цели

Подумаешь и решишь, какую цель должен воплощать эгрэгор. Тут важно знать, что для эгрэгора не существует понятий ложности и истинности, - любую, даже самую бредовую идею можно облечь эгрэгором, и она начнёт действовать так же, как самая умная и полезная. Всё зависит только от силы эгрэгора и от силы убеждения сторонников идеи. Допустим, твоей целью является поиск соратников на магическом Пути.

Исходя из цели, решишь, какой именно эгрэгор надо создать, чтобы он помог достичь поставленной цели. Эгрэгоры бывают разные: не только эгрэгор какого-то учения или народа, но и эгрэгор какой-нибудь вещи, например – книги (все говорят, что её надо прочитать, обсуждают её, за счёт чего и образуется эгрэгор). Допустим, ты хочешь найти соратников путём создания магического Ордена, значит: у тебя должен быть эгрэгор вашей общины.

Эгрэгоры строятся по иерархическому принципу: старший эгрэгор включает в себя младшие. Эгрэгоры народов и государств вливаются в единый эгрэгор земного человечества. Эгрэгоры христианства, магометанства, буддизма, индуизма и другие объединяются в единый эгрэгор религии как таковой. В свою очередь, эгрэгор христианства включает в себя эгрэгоры православия, католицизма и пр. Поэтому эгрэгор Ордена будет сильнее, если идеология Ордена будет связана с какой-нибудь религией, т.е. с каким-то уже существующим эгрэгором. Но, когда берёшь подпитку религию, учти, что все эгрэгоры почти всех религий предусматривают доминирование Бога над человеком и увеличение силы эгрэгора за счёт последователей. Допустим, твой магический Орден будет придерживаться идеологии Культа Сна.

Для тех, кто не знает... Племя Афе жило до шумеров. Их язык был славянским, но с большим налётом более древнего языка ариев. Они были просветлёнными, но далеко не такими добрыми, как аттары (от которых произошли шумеры) и больше были похожи на ранних антов. Из-за радиации они не имели волос, как и многие белые народы того времени. Большинство их жрецов были с волосами – то потомки ариев,

население-же и поздние жрецы – безволосы, они из другого племени. Арии стали жрецами для Афе, как стали ими и для всех славян. Племя Афе исповедовало мировоззрение и систему магии, кою они называли «Ахуру», что значит «Великий Город», и особо выделяли в ней «Чикун Сипноа» - «Куль Сна». Жрецы Сна могли погружать других в сон просто одним своим присутствием: давление на анахату, дыхание становится ровным и, сам не заметишь, как уснёшь.

Взять для усиления эгрэгор какого-либо забытого учения – весьма разумно, т.к. этот эгрэгор уже развит, он просто спит, стоит лишь начать его кормить, и он оживёт с огромной силой.

Если предполагается строить новую идеологию, тогда за основу следует взять её основную Идею. Наиболее сильно Идеи выражены Арканами Таро. Ордену «Куль Сна» подойдёт 2-й Большой Аркан – «Жрица», ибо в его соотношения входят сны: Венера-вишуддха-ОСы-накопление-знание.

Продумывание

Надо подробно расписать деятельность и основные атрибуты эгрэгора. Для этого составишь устав по следующему шаблону.

1. Сущность

Тут надо указать название Ордена, чем Орден занимается, для чего нужен. Допустим, твой Орден будет называться просто «Куль Сна» и будет провозглашать восстановление Культа Сна племени Афе.

2. Происхождение

Здесь укажешь, как именно был создан Орден. Можно написать, например, что ты внезапно получил откровение от афийского Жреца Сна по имени Аф-Кемер-Хет (такой и вправду был) и он велел тебе создать этот Орден, и обещал, что будет вас поддерживать и давать знания.

3. Цели и задачи

Перечислишь то, чем занимается Орден. Например: «Орден «Куль Сна» занимается изысканиями в области йоги сновидений и приёмов магии, направленных на слияние миров. Краткосрочные цели оговариваются Советом Ордена (или главой) и не оглашаются».

4. Членство

Список членов обычно не обнародуют (его записывают в отдельную тетрадь), но можно указать численность. Обязательно указать условия вступления. Здесь-же указывается, кто является главой Ордена. Если главы нет, Орден управляется Советом Мастеров.

5. Ранги

Придумаешь названия степеней, присваиваемых последователю по мере обретения им определённых заслуг или прохождения ранговых посвящений. Наиболее полная ранговая модель предусматривает 7 степеней:

- 1) Послушник;
- 2) Ученик;
- 3) Адэпт;
- 4) Маг;
- 5) Магистр;
- 6) Мастер;
- 7) Великий Мастер.

Бывает меньше степеней, бывает и больше – смотря как организован эгрэгор и чего ты хочешь добиться. Пример: если эгрэгор создан на основе модели каббалистического Древа Миров, то должно быть 22 ранга, соответственно Арканам, и чтобы подняться на ступень выше, получив новый ранг, надо наработать сиддху соответствующего Аркана или пройти соответствующее испытание или посвящение. Но если ты не хочешь вести последователей слишком высоко, ты можешь не говорить им о Древе Миров, а рангов сделать поменьше, оставив остальные ранги для узкого круга избранных или только для себя.

У Афе в Культе Сна было 44 посвящения, но рангов было всего 4:

- 1) Младший – прошедший 5 посвящений;
- 2) Полноправный жрец – прошедший 22 посвящения;
- 3) Великий жрец – прошедший 41-но посвящение;
- 4) Вне-бытия – прошедший 44 посвящения.

В том случае, если люди просто собрались что-то делать вместе, без создания Ордена, рангов и посвящений нет, но есть распределение обязанностей, и люди могут меняться – пример: сегодня ты носишь кирпичи, а твой товарищ мешает цемент, а завтра ты мешаешь цемент, а он носит кирпичи.

6. Прочие положения

Тут укажешь всё, что считаешь нужным, что не вошло в остальные разделы. В частности, следует прописать:

- имеются-ли у Ордена враги – если да, то кто, почему и какие действия по отношению к этим врагам следует предпринимать;
- разрешается-ли членам Ордена состоять в другой организации или исповедовать другую религию – сие лучше запретить, чтобы не было оттока в другой эгрэгор, но можно разрешить изучать другие системы, чтобы люди не ощущали излишней ущемлённости;
- являются-ли секретными данные, получаемые членами Ордена, и, если да, что будет за их разглашение;
- какие действия предусмотрены по отношению к нарушителю устава (изгоняется из Ордена или ещё что).

7. Знаки и принадлежности

Тут публикуется герб Ордена и указывается, какой фетиш (или несколько) должны иметь члены Ордена.

Фетишем у Жрецов Сна Афе был особый синий посох, верхушка коего вырезалась в виде головы младенца с длинными волосами, спящего с открытыми глазами. На его брамарандре выжигался, вырезался или рисовался сигил гаргули, связанной с Культурой Сновидений, провожающей в Ахуру и настраивающей на нужный поток:



Через герб, фетиш, клич и прочие подобные принадлежности эгрэгор начинается неразумными образованиями вроде шаблонов (в данном случае будет уместен шаблон сна или шаблон сновидца), закреплением к Идее (в данном случае будет уместна Идея Бога Сновидений) и связью для подпитки от основного эгрэгора (в данном случае – эгрэгор Культа Сна племени Афе).

Разделов в уставе может быть и больше, я указал лишь основные, которые должны наличествовать в любом случае. Каждый с лёгкостью подгонит их под свой эгрэгор. Например: если ты создаёшь торговое предприятие, то вместо «рангов» у тебя будут «должности сотрудников», вместо «посвящений» – «продвижение по служебной лестнице», вместо «главы Ордена» – «начальник» и т.д.

Скрижаль

Скрижаль или Свиток – это свод формул для управления определённым эгрэгором. Скрижаль может быть составлена заранее, чтобы по ней натаскивать эгрэгор, либо может быть составлена позднее, когда эгрэгор уже устоится. Однако, настоящей Скрижалю называют лишь ту, что была получена от духов: приходит какой-либо дух и вкладывает в твоё тело свиток (может ощущаться, что по тебе бегают буквы или что некоторые части тела потяжелели). Так Моисей получил Свиток от Метатрона, а Мухаммед от Габриэля.

Формулы содержат законы («Дела обстоят так-то и так-то», «Вселенная устроена так»), предписания («Делай так-то и так-то, чтобы...»), запреты («Не делай того-то», «Если сделаешь это, то...»), толкования («Произнеси эту строку, свершится то-то», «И тогда в такой-то год сюда явятся те, кто...»), что придаёт тексту осмысленность (легче запоминать) и выражает основные принципы существования данного эгрэгора. Именно за счёт точного выражения этих принципов каждая строка Скрижали становится формулой.

Формулы располагаются в порядке сложности. Иногда их последовательное чтение образует единый связный текст, но чаще каждая формула являет собой одно предложение, одну строку, и не является прямым продолжением предыдущей или предпосылкой последующей, хотя по смыслу всё-же связана с ними.

Скрижаль это энергетическая связка. Без соблюдения изложенного в одной её строке, нельзя использовать формулу из другой строки.

Каждая строка имеет:

- 1) название;
- 2) текст на колдовском языке;
- 3) перевод;
- 4) прямое толкование;
- 5) иносказательное толкование.

В более простом виде компонентов меньше:

- 1) текст на родном языке;
- 2) прямое толкование;
- 3) иносказательное толкование.

Прямое толкование обычно содержит какие-либо нравственные принципы, чтобы им могло следовать как можно больше людей. Иносказательное толкование – для узкого круга, обычно оно объясняет ритуальные или медитативные практики. Иносказательных толкований может быть несколько.

Для примера вот первые две строки Скрижали Культа Альяха:

Название	Закон	Перевод	Прямой смысл	Иносказательный смысл
Ветер, иссушающий тела и обращающий в пыль	Абсу Тйямат Нгхем	Абзу и Тиамат Порождённый	Заклинатель рождается от союза смертной женщины и духа с Той Стороны, а потому считается не дитём человеческим, но полубогом.	1) Всё создано матерью Тиамат и отцом Абзу. Лишь осознав себя как одно из Их творений, можно начинать практику. 2) Не имей привязанности ни к чему земному, смотри на всё с простотой и отрешённостью.
Основание	Херрб Нингеш Хег	Привратник, попирающий мерзких	Заклинатель имеет право осквернять и разрушать святыни низших богов и убивать их почитателей.	Не поклоняйся никому, не бойся ни людей, ни богов.

Если подряд перечисляются только названия или только переводы всех строк, тогда Скрижаль называют Загадкой, ибо она требует толкования. В виде Загадки Скрижаль обычно даётся только тем, кто недавно прошёл 1-е посвящение, дабы он посвятил значительное время разгадыванию смысла Скрижали, тем самым снова и снова погружаясь в поток, углубляя полученные настройки.

«Разбить Скрижаль» значит «перекодировать эгрэгор» путём искажения смысла формул или замены какой-либо из формул на другую.

Каждое обрядовое действие соразмеряется в соответствии со Скрижалю. Иногда при действе произносится одна или несколько формул Скрижали, а иногда все. В последнем случае действие именуется «Ритуал Скрижали», в других-же случаях название может соотноситься с названием какой-либо из строк Скрижали.

В целом Скрижаль можно сравнить со словесной Крепостью, со сводом Ключей, с пультом управления. Скрижаль связывает воедино всё, чем живёт эгрэгор, поддерживает целостность потока, она усиливает и упрощает любые практики с ним.

Скрижаль не всегда выставляется напоказ полностью. Например, не-посвящённым может быть сообщена только 1-я строка, посвящённым – 1-я и 2-я, а прошедшим несколько посвящений – ещё больше строк, да с пояснением практик по каждой из них.

Запуск

Зачаток эгрэгора создаётся сам собой по мере написания устава. Далее его оживляют те, кто следует всему оговоренному в уставе. Но, чтобы эгрэгор работал лучше (а если он магический, то обязательно!) следует предпринять дополнительные действия по его усилению.

1. Ощутишь поток от людей, идущих к основному эгрэгору, откуда запитан созданный тобой эгрэгор. Между этими людьми и тем эгрэгором поставишь пробку, которая, будучи частью потока, всё-же отклоняет людей или их силу на нужную тебе цель – на подпитку твоего эгрэгора.

2. Чтобы объяснить эгрэгору, как он должен работать, создашь подробные схемы. Обычно схема выглядит так:

- 1) у людей есть какая-то потребность;
- 2) происходит какое-то действие, которое удовлетворяет потребность;
- 3) удовлетворяя свою потребность, люди отдыхают или радуются, они довольны;
- 4) люди снова хотят удовлетворить свою потребность.

По этой цепочке эгрэгор даёт людям свою энергию и снимает с них часть их энергии для своего пропитания (иногда ещё и для насыщения главы Ордена), идёт обмен, круговорот. Эгрэгор питается от основного источника, куда он подключён, и эмоциями, которые люди выделяют после и по мере прохождения цепочки. Таких цепочек надо придумать как можно больше или столько, сколько нужно. Чем больше цепочек создашь, тем разноплановой и сильнее будет эгрэгор.

В случае с рассматриваемым эгрэгором Ордена, 1-я цепочка может выглядеть так:

- 1) появился слух о племени Афе, поэтому люди хотят побольше узнать об нём;
- 2) они покупают книгу, в которой ты, глава Ордена «Культе Сна», всё это описал;
- 3) читают книгу и наслаждаются;
- 4) поскольку в книге были недосказанности, люди хотят узнать ещё больше.

Чтобы узнать больше, они заходят на твой сайт, потом приходят на встречи и т.д. – это составит ещё несколько цепочек, одна из коих может выглядеть так:

- 1) люди хотят заниматься магической системой Культа Сна;
- 2) они поступают в Орден «Культе Сна», где их учат сновидеть;
- 3) они практикуют полученные техники, получают результат и испытывают удовлетворение;
- 4) «Мастера этого Ордена учат приёмам, которые действительно работают! Хочу учиться у них дальше!»

Сила эгрэгора в единстве его сторонников. Не будет сторонников, не будет и эгрэгора.

Подпитывать эгрэгор могут не только приверженцы его идеи, но и её противники. Пример: эгрэгор Сатаны получает мощную подпитку именно от противников сатанизма. Этим и вызвано появление квазисатанинских сект, идущих путём жертвоприношения, осквернения христианских храмов, кладбищ и т.д.

3. Присвоишь эгрэгору имя, на которое он будет отзываться. Это имя должен знать только глава Ордена или узкий круг посвящённых, нельзя давать его всем! Ещё лучше посадить в эгрэгор управителя – это может быть настоящий дух, коий сам предложил свои услуги или ты его попросил и он согласился, или-же созданная тобой гаргуля. В таком случае новое имя давать не нужно, будешь просто называть имя управителя эгрэгора. Управителем лучше иметь гаргулю, ибо она ничего не требует взамен, а настоящий дух, даже если не говорит об этом, всё равно берёт своё.

4. Помимо фетишей, можно создать основной артефакт, к коему привязан эгрэгор. Если предмет будет располагаться наяву, в качестве артефакта хорошо подойдёт банка с пуговицами – в каждой пуговице держится определённая цепочка событий работы эгрэгора. Если-же предмет будет расположен в твоём астральном храме или ином аналогичном месте, следует приставить к нему Стражей, коих опять-же удобнее иметь в виде гаргуль, а не настоящих духов.

5. Создашь и соединишь к эгрэгору обслуживающих гаргуль и магистэлей. За каждую цепочку должен отвечать как минимум 1 дух. Обязательно поставь защитников, ибо сам по себе эгрэгор хотя и может нападать (приковывая к себе внимание), но защищаться не может.

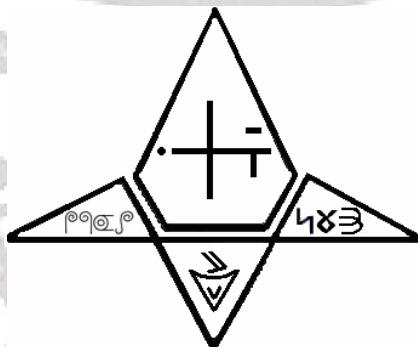
Общение

Общение с эгрэгором происходит тогда, когда человек совершает практики, на кои данный эгрэгор откликается, ибо они затрагивают его шаблоны. Так-же эгрэгор узнаёт своего человека по соответствующим фетишам. Например, если ты неверующий или некрещёный, но носишь крест, то при обращении к Иешуа, Иегове или ангелам, христианский эгрэгор может тебя узнать по своему фетишу – кресту, и по молитве, в коей затрагиваются его элементы – «раб божий», «помилуй мя», «аминь» и т.п.

1. Главная личная практика

С помощью этой практики с эгрэгором будет общаться только его хозяин, потому её надо прописать с самого начала и никому не сообщать.

Для этой практики вместо герба можно использовать символ более прямого воздействия. Он может выглядеть как угодно, но на первых порах удобнее использовать бутотграмму:



1. в нижнем луче располагают символ своего личностного эгрэгора (который надо использовать по возможности во всех своих практиках), это вполне может быть твоя фанга-мёрк (см. ч.II, гл.2, п.6) – в данном случае для примера поставлен настоящий личный знак одного мага;
2. в верхнем луче знак, выражающий заданную цель или знак источника основной запитки – в данном случае это знак эгрэгора афийского Культа Сна;
3. в левом луче имя эгрэгора или его управителя (записанное буквами твоего родного языка или подходящими литерами) – для примера я назвал его Пхер и записал современными литерами пиктов;
4. в правом луче имя божества (записанное буквами того языка, на котором оно дано), выражающего сопутствующую или основную Идею, кою выражает эгрэгор – Афе называли бога сновидений Жоун (последние 2 буквы не всегда произносились), его имя я сюда и вписал ихними рунами.

Наиболее простой вариант главной практики заключается в следующем. Закрыв глаза и воспроизведя в памяти точный рисунок герба или прямого символа, сосредоточиться на нём и на своей цели, назовёшь имя эгрэгора или его управителя и, не спеша, будешь повторять: «Я есть, я виден тебе, я прошу тебя, и нужда моя такова: ...». Так можно посылать в эгрэгор любые свои желания, чтобы он их воплотил.

2. Главная общая практика

Это должен быть обряд, формула или жест, который все последователи будут выполнять в обязательном порядке – в начале любых практик, в особые дни или в особое время. За счёт этой практики будет происходить основная накачка и укрепление эгрэгора.

Афийские Жрецы Сна в качестве такой практики произносили славения Жоуну перед началом любых своих практик и перед обращением к народу:

*Мы стоим перед пропастью небес,
мы говорим о том, что мы знаем:
Жоун пришёл, чтобы давать
счастье и покой – это наши вечные спутники на Той Стороне!
Хей, люди мира сего!
Хей! Молитесь Жоуну! Жоун – ваш Бог!*

3. Второстепенные связующие практики

С помощью этих практик с эгрэгором будут общаться все остальные, кроме главы Ордена (хотя и он при желании может это применять). Если в Ордене предусмотрена система посвящений, можно сделать так, что на каждой ступени эти практики будут разными, и чем ступень выше, тем практика сильнее.

Это должны такие практики, которых нет более нигде, и каждая из них должна выводить на связь с эгрэгором. Для примера вот несколько практик, которые у Афе давались при начальном обучении:

- ❖ Даже не зная, что такое Жрец Сна, можно вообразить себя таковым, словно создав на себе ещё одно тело, внутри которого находишься. И оно будет притягивать нужную силу, когда сосредоточишься на нём. Надо наблюдать какого оно цвета и следить, чтобы в нём сила плавала и булькала, но булькала не сильно, а то будет неприятно и чего не того натворить можно (например: взорвать себе одну из чакр).
- ❖ Больше времени нужно проводить с водой и темнотой, созерцать и то и другое, воображать УШАМИ шум воды и посылать его в воображаемое Тело Жреца Сна.
- ❖ Смотришь на невидимый экран. От него появляется луч, идущий в некий огромный синий шар, находящийся позади тебя. Этот шар и есть эгрэгор Культа Сна. Он выглядит на редкость красиво. Иди по лучу до его стенок. Там какие-то синие существа, но они идут мимо тебя. Этот эгрэгор особен тем, что он накачан НЕ умственной силой, как прочие эгрэгоры, а свободной силой мира сновидений. Возможно, будет удобнее идти к нему спиной. Вот ты уже и за стенкой. Шар одновременно и затягивает и сопротивляется, поэтому проще сразу ощутить себя внутри него, ощутить его стены изнутри. Сила тут густая, поэтому ты двигаешься медленно. Изнутри это огромный чёрный шар, в котором что-то давит сверху и оно не враждебно. Шар будто-бы пустой, но может так ощущается потому, что сила густая и просто нет отклика от других вещей. Здесь нет обычной для эгрэгоров вытяжки силы из посетителей. Приятно.

4. Второстепенные основные практики

Сюда входят любые практики, которые с теми или иными разновидностями применяются в любых магических системах: перепросмотр, отработка кармы, останавливание потока мыслей и т.д. Именно за счёт создания своей разновидности таких практик, эти практики прописываются именно в твой эгрэгор. Какой-бы универсальной практика ни казалась, она всегда имеет в себе поток своего эгрэгора.

Обязательно среди этих практик должна быть работа с пранавой. Пранава – это поток иерархии данного эгрэгора, порождённый иерархией ради того, чтобы ученикам было легче ощутить эту иерархию и затем учиться сливаться с ней. Поток пранавы надо ощущать проходящим широкой рекой энергии, что откуда из-за спины вливается в анахату и проходит насквозь, омывая и промывая все твои тела изнутри. Затем можно научиться, ментально выйдя из анахаты далеко назад, вливаться в пранаву, сливаться с ней, проходить ею сквозь своё тело, очищая его ото всех грубых энергий. Запускается пранава сосредоточением на анахате и пением определённой мантры или молитвы: в нагвализме это ОМЕТЕОТЛЬ, в индуизме – АОУМ, в христианстве – песнопение «Царю Небесный». Наиболее хорошо течение пранавы ощущается в Местах Силы соответствующей иерархии.

5. Подключение

Если человек подключён к эгрэгору, у него от макушки тянется серая нить, уходящая куда-то в небо. Эта нить образуется при прохождении посвящения – создатель эгрэгора заранее сочиняет такой обряд, по прохождении коего эгрэгорная привязка ложится на человека и эгрэгор распознаёт его как своего.

Посвящение не всегда даётся сразу, сначала желающий посвятиться должен какое-то время проходить испытательный срок, просто занимаясь определёнными практиками, через кои влияние эгрэгора ощущается не сильно. После посвящения он ощутит это влияние намного мощнее, практики станут работать во много раз быстрее и лучше. Если предусмотрено несколько посвящений, то при дальнейших посвящениях эта связь будет становиться ещё сильнее. На высоких ступенях можно дать посвящённому даже имя и призыв одной из гаргуль,

обслуживающих эгрэгор или созданных для обслуживания последователей (например, в некоторых ветвях тантрического буддизма йогином в тело подседают идама, который определённым образом направляет их прану, воздействует на мысли, помогает раскрывать чакры и т.д.).

В крупных Орденах имеется 4 вида посвящений:

- 1) Символическое – для входящего во Внешний Круг. Это просто какое-то обрядовое действие, совершаемое над новым учеником, чтобы познакомить его с остальными членами Ордена и частично подключить к эгрэгору.
- 2) Эгрэгоральное – для Адептов, Магов и Магистров. Здесь человек получает поддержку и защиту эгрэгора. Таких посвящений обычно бывает несколько, и каждое даёт всё больше.
- 3) Таинства – для Мастеров. На этом уровне Мастер может оставаться в эгрэгоре, а может и выйти из него, - в любом случае эти посвящения внеэгрэгорны. Эти посвящения открывают в Мастере скрытые силы, иногда и память прошлых жизней. На этом уровне даются ключи к источникам силы, раскрываются тайны Ордена и тайны управления Силой. При этом Посвящающий низводит через сознание посвящаемого поток фохата (тонкого электричества), чем расширяет его сознание, что вызывает озарение. Мастер обретает способность влиять на других с помощью различных энэргий.
- 4) Великое Посвящение – из Мастера делают Иерофанта.

Перед тем, как перейти на следующую ступень, необходимо пройти определённое испытание, каждый раз разное, прохождение которого будет свидетельствовать об успешном освоении предыдущей ступени. Например, в чёрной магии в качестве одного из первых испытаний предлагается убить человека с помощью вольты или наслать на него болезнь; если не сможешь – значит, рано ещё повышать тебе степень. Посвящение дают только после прохождения испытания, или, иногда, по истечении определённого времени пребывания на предыдущей ступени или по достижении определённого возраста.

Любой человек может запросто выполнить самопосвящение, никого о том не спрашивая. Для этого нужно нарисовать или вообразить перед собой знак нужного эгрэгора, затем закрыть глаза, и в темноте перед закрытыми глазами, ощущаемой как пространство, найти сегмент, отвечающий за данный эгрэгор. Как только он найден, следует пустить из него поток на знак эгрэгора; это как жертва. Затем создать образ, выражающий своё желание (чего ты хочешь от эгрэгора) и по этому потоку запустить его в знак эгрэгора. Так можно попросить о подключении к эгрэгору, а можно об исполнении любого другого желания, кое находится в области влияния данного эгрэгора.

6. Практика связи и выхода

В любом развитом эгрэгоре имеются практики попадания в миры данного эгрэгора через астрал. В полную силу они действуют только после подключения к эгрэгору.

Для примера: в каббале такая практика называется «Слияние с Богом» и выполняется следующим образом.

Войдя в транс, вообрази себя внутри сакрального места в виде прозрачного куба. Дождись, куда куб появится на самом деле – он будет существовать сам по себе, так что тебе уже не нужно тратить силы на то, чтобы воображать его. Вместо того, чтобы воображать, ты будешь просто на него смотреть.

На стенках куба представь имя Яхве, на полу – Адонай, а на потолке – Эхейе. Буквы лучше всего представлять на иврите.

Всем телом впитывай в себя свет этих имён так, словно сливаешься с двойником.

Эту технику легко подстроить под любой другой эгрэгор, если верно заменить имена: вместо Яхве ставится имя главного божества пантеона (Зевс, Перун, Ормузд и т.п.), вместо Адонай ставится имя самого древнего бога пантеона, которого обычно отождествляют с Землёй, горами и вулканами (Дый, Пан и пр.), а вместо Эхейе – имя бога ветра (Стрибог, Вайю, Фудзин и др.).

Нагвалистам будет удобно поставить имена майянских богов (можно и ацтекских, но майянские сильнее накастованы): Кавиль вместо Яхве, Хуракан вместо Адонай и Эхекатль вместо Эхейе.

Поскольку имена богов многих народов не записывались, т.к. эти народы не имели письменности, можно для начала представить эти имена в записи русскими буквами, а затем ощущать лишь божественное присутствие, стоящее за именами.

Если отклик слишком резкий или не дающий силы, то можно добавить цвета, делающие божеств более безличными: Кавиль – небесно-голубой, Хуракан – красно-чёрный (с преобладанием красного), Эхекатль – белый. Для любых других имён цвета эти-же.

Вместо имён можно использовать соответствующие подписи или печати.

Развитие

При рассмотрении любого развитого эгрэгора можно обнаружить:

- 1) знак его потока;
- 2) знак самого эгрэгора;
- 3) знак небесных праведников;
- 4) знак сообщества просветлённых, развивавшихся по этому потоку;
- 5) знак небесной страны, где живут эти просветлённые;
- 6) знак или знаки тех существ, что почитаются членами данного эгрэгора.

Небесными праведниками называются люди, которые при жизни соблюдали все заповеди лишь буквально, а после смерти молятся за свой народ. По сути это батарейки, поддерживающие существование эгрэгора. Но это не простые миряне, это религиозные мистики, которых специально готовили к этой роли, нарочно не давая таких знаний, которые вели-бы дальше такого уровня. Имея небесных праведников, эгрэгор подпитывается сразу из двух миров – наяву его питают миряне, а на Той Стороне его питают небесные праведники. Поэтому каббалисты говорят, что в других мирах духи изучают «небесную Тору», а буддисты говорят, что некоторые сутры, находящиеся в нашем мире, на небесах имеют совсем другое прочтение.

Сообщество просветлённых именуется «синклит», а небесная страна – «затомис». В буддизме затомисы называют Чистыми Землями, что на европейские языки часто переводят как «рай». Затомис всегда создаёт какой-либо Мастер, дабы поселить туда своих последователей. Так-же затомис может создать дух-управитель эгрэгора (по своей воле или по заказу хозяина эгрэгора), если он не является гаргулей или магистэлью, а является настоящим духом. Зародыш затомиса часто создаётся сам по мере наработки эгрэгора, даже если создатель особо не прописывает затомис.

Несколько эгрэгоров могут быть подключены к одному затомису. Если человек умрёт, сохранив эгрэгорную привязку, то попадёт в затомис своего эгрэгора.

Так-же к развитию эгрэгора относится увеличение существ и вещей, запитанных на него. В частности, это подключение к нему каналов и связей, раздача механизмов (что равносильно постоянному подключению) и увеличение паствы (числа последователей) путём проповедей, рекламы и пр.

Запитывание практик на эгрэгор

Во многих традициях принято «регистрировать» свои техники, т.е. упрочать оные в своём эгрэгоре, как-бы «прописывая» их туда. Есть 2 способа это сделать:

- 1) перекодировать при помощи знако-буквенного кода («каббала 9-ти палат», «аик бекар» и т.п. или самому создать код);
- 2) вызвать божество и заковать его на то, чтобы оно активировало необходимые техники, наложив на них свою печать или символ нужного эгрэгора.

Одну из разновидностей 2-го способа иногда считают 3-м способом. Проводится ритуал, при коем вызывают того духа, который находится в мире нужной иерархии (на силе которой будет работать регистрируемая техника) и от их лица имеет право заверять любые магические технологии. В его присутствии создаётся свиток, где с одной стороны записана регистрируемая практика (можно её записать и заранее, а на ритуале просто зачитать), а с другой стоит его печать. Если в той системе, по которой нужно запитать, имеется своя магическая азбука, то записать практику нужно именно ею. Далее произносятся формулы, призывающие тех существ, на силе коих будет работать данная практика. И затем уже просят заверяющего утвердить данный свиток и запустить его действие. После всего этого свиток скручивают, повязывают льняной или конопляной верёвкой, помещают в футляр, в темноте несут на порталное место (болото, начало реки, где бьёт ключ, и другие места с переходами) и там оставляют на 12 дней. На 13-й день свиток вынимают, снова призывают заверившего, потом читают формулу, согласно которой свиток должен стать частью мироздания, перейдя на тонкий план. В конце свиток сжигают.

Защита

Необходимо достичь невообразимых пределов осознания собственной жизни, чтобы научиться справляться с воздействием эгрэгов. Есть некоторые особенности эгрэгов, которые можно с успехом применять в борьбе против них:

- 1) эгрэгор существует за счёт энергии эмоций, характерной для определённого шаблона, поэтому, если в шаблонной ситуации не допускать эмоций, влияние эгрэгора ослабляется;
- 2) эгрэгор старается захватить всё внимание человека. Например, если эгрэгор шаблона работы полностью поглощает внимание мужчины, то он не только не сможет справиться со всеми задачами, но и будет брать работу домой, что спровоцирует появление не только его эмоций, но и эмоций его жены, которая будет требовать уделять ей больше внимания. Поэтому необходимо выполнять работу не только бесстрастно, но и последовательно, по одному делу одновременно;
- 3) эгрэгоры почти всегда противодействуют друг другу, поэтому всегда можно для защиты от одного эгрэгора натравить его на другой, прикрывшись им – например, для защиты от христианского эгрэгора можно зайти в мечеть;
- 4) в более узком смысле, чтобы выйти из-под влияния эгрэгора, надо просто перестать в него верить, чему помогает высмеивание ценностей данного эгрэгора (но не хула с проклятиями).

Эгрэгоры контролируют почти все стороны жизни среднего человека, которые он по своей глупости превратил в шаблоны. Но маг не настолько подвержен их влиянию, потому может не только держаться от них в стороне за счёт не-делания и отрешённости, но и сам может создавать эгрэгоры и управлять ими.

Чтобы быть защищённым наверняка, можно поставить себе защитную оболочку посредством следующего упражнения:

Ощутишь потоки, проходящие по сушумне и вообще по середине тела, и увеличишь их мощность.

Ощутишь восходящий поток и будешь выпускать его энергию из аджны, постепенно спуская её вниз до свадхистаны. При этом помогай себе руками, опуская энергию сверху вниз перед собой на расстоянии полусогнутой руки.

Проделав то-же самое с нисходящим потоком, вытягивая энергию вверх по уже проложенному «шнур» восходящего потока, из свадхистаны до аджны, опять-же помогая себе руками.

Таким образом, ты замкнёшь на себе все чакры со 2-й по 6-ю, но энергетическая конфигурация, образованная их замыканием, продержится не дольше суток, потом спадёт. Чтобы она не спадала, надо её устанавливать раз 28 снова и снова, пока окрепнет. Но можно всё ускорить, если, не останавливаясь, проделать следующее.

Ухватишься физическими руками за «шнур» из двух потоков и начнёшь раздвигать его в разные стороны, чтобы сделать «шарик» вокруг чакр и спереди и сзади тела. Когда руки дойдут до максимума, и назад больше не смогут двигаться, продолжишь движение эфирными руками до тех пор, пока «шарик» замкнётся за спиной.

После того, как оболочка установлена, могут появиться ощущения, будто ты находишься в аквариуме и всё стало как-то глуше. Как только это произошло, поставишь оболочку на рефлекс: запомнишь ощущения, кои она вызвала, и застолбишь их каким-либо замком – например, быстро сделаешь какой-нибудь жест илиобразишь знак, дав себе установку, что как только сделаешь это снова, так сразу-же ощутишь свою защитную оболочку.

Время от времени подкачивай оболочку.

Область макушки и область промежности не закрываются оболочкой, т.к. через них проходят жизненноважные потоки, которые нельзя перекрывать. Но если требуется ослабить или убрать эгрэгорное воздействие, оказываемое через макушку и более высокие чакры, можно на выдохе произносить агму «Иммэнэ», которая образует над головой довольно плотный купол.

ЧАСТЬ IV. ВОЛЯ

Наша личность – это сад,
а наша воля – его садовник.
В. Шекспир

ГЛАВА 1: ЖЕЛАНИЕ

Желание связано с намерением, но не зависит от него, а служит условием для принятия или непринятия намерения. Если между намерением и желанием возникло противоречие, намерение, как правило, остаётся неосуществлённым. Поэтому сначала следует поработать со своими желаниями.

Могущество желания

Желание мага есть желание обострённое и доведённое до своей предельной степени, - как неутолимый огонь, незнающий покоя, горит оно в нём. В такой форме желание начинает сдвигать и концентрацию, и волю, и энергии, и волю, и силу мага к цели... Сколь неутолимо это желание, сколь оно могущественно, настолько таковыми становятся и остальные способности мага.

Способность мага вызывать у себя желание, обострённое до непреложности, к любой вещи или действию, доведя его до состояния горения пламенем, и направления к цели – это соединение со способностями сосредоточенной силы воли, способной привести к исполнению даже кажущееся невозможным и недостижимым. Желание становится Волей, а Воля взаимодействует с Намерением.

Возьмёшь бумажку, напишешь на ней своё желание. В начале желания, пригодные для упражнений, должны быть очень скромными, легко исполнимыми, желаниями, в исполнении коих ты и без того уверен.

Повесишь или поставишь бумажку напротив себя. Сядешь или ляжешь. Расслабишься и будешь смотреть на бумажку, проговаривая надпись на ней. Каждая клетка всех твоих тел должна жаждать осуществления этого желания и не знать покоя до его исполнения! Все силы стягиваются в точку, которая есть Абсолютная Сила, Абсолютная Воля! И так до тех, пока не придёт ясное чувство, что ты можешь немедленно встать и тут-же воплотить желание в жизнь, каким-бы несбыточным оно ни было.

На первый раз можно поставить перед собой какую-нибудь вещь и создать мощное желание поднять её. Затем встать и резко сделать это – поднять! Желание простое, а могущество-то всё равно нарабатывает. Это не просто проговаривание «Я хочу», это не самовнушение, это настоящее ощущение того, как желание создаётся, как облекается в материю.

Когда будет получаться, делай то-же самое без проговаривания, формируя желание концентрацией мысли в виде фразы и конечного образа (как оно должно осуществиться).

Когда будет получаться и так, оставишь только образ, без слов и мыслей. Образ должен сам создаваться за счёт того, в каких словах желание выражено на листке, образ должен нести в себе этап рождения, воплощения и получения задуманного, и образ должен быть наполнен чувствами, испытываемыми на каждом из этих этапов.

Когда и это будет получаться, станешь отрабатывать сие на обрядах. Перед началом ритуала сосредоточишь желание в образах, от начала и до конца. С началом воплощения, ты наполняешь образы желания энергиями и чувствами, закладывая в них то, чего хочешь получить по мере и по завершении обряда.

Постепенно могущество желания становится частью твоего способа мышления, способа существования: достаточно лишь мысли шевельнуться и родить образ, как он наполняется могуществом желания, автоматически заполняется энергиями и т.д. Я есть Маг! Я Желая! Да будет Так!

Исполнение желаний

В «Гимне Творения» из «Ригведы» говорится:

Вначале было желание, которое явилось первым ростком разума; мудрецы, медитируя в своём сердце, открыли благодаря своей мудрости связь между существующим и несуществующим.

Желание – это несуществующее, ибо нет вещи, есть только желание её обрести. Намерение – это сила, воплощающая желания, делающая несуществующее существующим. Человек связан с этой силой через канал, идущий из солнечного сплетения («сердце»).

Мысленно войдёшь в своё солнечное сплетение и там выразишь своё желание так, чтобы оно ушло по лучу куда-то. Или, находясь там, призови Намерение и, когда оно нахлынет, вырази своё желание. Это как выпустить стрелу в реальность.

Ускорение исполнения желаний

Если у человека будет только одно желание, и он вложит в него волю или очень много энергии, то это желание исполнится мгновенно.

На вдохе втянешь в себя всеми чакрами какой-либо поток и направишь только на одно желание (например, на то, чтобы попасть брошенной иглой в лампочку и пробить её насквозь).

После того как желаемое сбудется, необходимо накачаться энергией снова.

ГЛАВА 2: ВОЛЯ

Безвольные и слабые существа непригодны для развития. Они представляют собой космический сор и идут в переработку. Потому слабость является смертным грехом и не прощается жизнью. Потому только тот, кто холоден или горяч, допускается Законом в поток развития. Тот-же, кто не холоден и не горяч, извергается из потока. «Изблую его из уст Моих», - так говорится об этом.

Главное: развивать абсолютную волю любыми доступными способами, дабы сформировать неуничтожимое ядро духа. Могуществом воли становятся магами, по нему узнают и определяют мага. Это то, что уважается и ценится в Беспредельности, всё остальное – тлен.

Мир остался таким-же как и был многие века назад, все законы существования неизблемы. Но изменились люди, они перестали понимать законы мира. В чём беда людей? Они перестали быть Людьми Воли. Попробуем-же вернуться в это состояние.

Точка Воли

За волю отвечает особая точка, называемая «точка воли». У индусов она называется «свадхиштхана» (обычно пишут «свадхистана»), что переводится как «своё место», «собственное место».

Общие сведения:

За что отвечает: вкус.

Проявления: ограниченность сознания, отсутствие сострадания, желание разрушения, заблуждения, презрение, подозрительность.

Желания и препятствия: половая привлекательность.

Выражает: воля.

Число лепестков: 6.

Поток праны: Намерение.

Стихия: Вода.

Планета: Меркурий или Юпитер.

Слой пространства: кама-лока («область желаний», мир сновидений).

Чувство: вкус и чистота.

Сиддхи: возросшая способность действовать по наитию в кемаре; обострённые вкусовые восприятия, создание вкусовых ощущений для себя и других без употребления пищи; воздействие на вещи без соприкосновения с ними.

Для раскрытия:

Расположение: над лобковой костью, на 2-3 см ниже пупка.

Цвет: оранжевый.

Вкус: вяжущий.

Запах: ромашка.

Нота: рэ.

Дыхание: лунное (зажав правую ноздрю и чем-нибудь прижав правой лёгкое, дышать только левой ноздрёй и левым лёгким).

Ощущения: на ладонях горячее.

Биджа-мантрам: ВАМ.

Биджа для расширения света: ГЛАУМ.

Мантрам для очищения и уравнивания энергий: ОМ ВАМ НАМАХА.

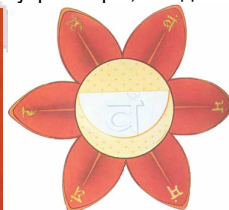
Мантрам для защиты и совершенствования: ОМ ХРИМ НАМАХА.



Мудра: (держат на уровне этой чакры, напротив неё, не касаясь кожи).



Знаки: (воображать внутри чакры, ожидая воздействия).



Янтры: (воображать внутри чакры, качая силы с сути изображения).



Мандалы: (входить внутрь, дабы оттуда насытиться силой свадхиштханы и раскрыть её в себе).

Визуализация: синеалый лотос с 6-ю лепестками.

Медитация: размышлять о священных качествах свободы, сострадания и прощения, присущих этой чакре.

Пранаяма: серии быстрых вдохов или выдохов.

Асана: бхуджангасана с мантрой ОМ ХИРАНЬЯГАРБХАЯ НАМАХ или ОМ ХРААМ.

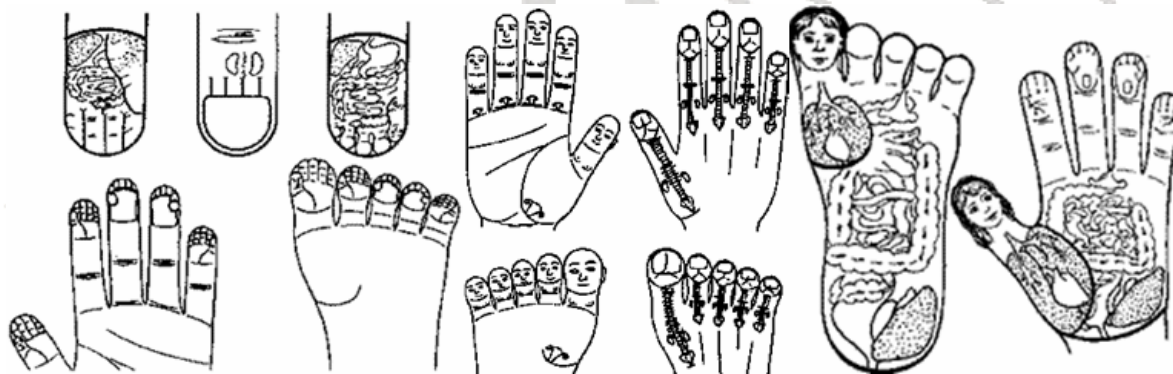
Упражнение: Во время полного вдоха втянешь как можно выше внутрь задний проход. Все мышцы заднего прохода сокращаются внутрь. Во время выдоха задний проход плавно опускается вниз и расслабляется. Продолжительность упражнения 2-5 минут.

Прочистка:

Сядешь на пол, скрестив ноги. Возьмёшься руками за лодыжки и глубоко вдохнёшь. Согнёшься вперёд, выпятив грудь и согнув таз назад. Выдохнёшь, одновременно выгнув назад спину и подвинув верхнюю часть таза вперёд, опираясь на седалищные кости. Повторишь упражнение несколько раз, произнося при желании мантру.

Пэри Воли

Как человек своим строением отображает строение Творца, так же как в одной капле воды содержатся сведения обо всём океане, точно так же каждый орган тела человека повторяет всё строение человека. Т.е., например, в ухе, как и во всём теле, есть своя голова, свои руки, своё лицо и т.д., и так в каждом органе. Воздействуя, например, на ухо большого пальца правой ноги, ты воздействуешь ещё и на своё собственное ухо. На этом построена система су-джок.



Каждый орган являет собой маленького человечка. Этот человечек называется «пэри». И так-же, как пэри есть в каждом органе, пэри есть и в каждой чакре. Пэри, живущие в чакрах, называются «чакрамные дэваты».

Чакрамные дэваты не имеют имён, но чаще всего их называют именем того бога или богини, качество силы которого соответствует данной чакре. Поэтому в каждой верви имена чакрамных дэватов разные. Например, чакрамным дэватом свахиштханы в даэва-яшне считается Эшма, в индуизме Брахма, а у натхов Сатьянатх.

Так-же будут разными и их изображения. Если считать, что каждый чакрамный дэват безымянен, ибо имена духам дают люди, то в индийской йоге (где нет единого мнения об их именах) изображение дэватов свадхиштханы таково:



Чтобы лично увидеть своих чакрамных дэватов, ляжешь, расслабишься, внутри головы скажешь нечто вроде: «Вхожу в такую-то чакру». Потом просто жди – что будет? Сначала будут ощущения от проникновения между сплетённых каналов, потом начнутся видения. Когда увидишь своего дэвата, можешь спросить его имя, спросить всё-ли хорошо в его владениях, не нужно-ли ему чего, или можешь попросить о чём-нибудь связанном с чакрой, где он обитает.

Если не получается увидеть дэвата, можешь настраиваться на него через его изображение или одно из его имён. Например: посмотришь на изображение, запомнишь его, затем закроешь глаза, воспроизведёшь изображение силой воображения и, напевая имя дэвата и сосредотачиваясь на соответствующей чакре, будешь желать, чтобы он явился тебе. А если ты достаточно развит, то когда долго сосредотачиваешься на какой-либо чакре, дэват может показаться сам собой: он будет либо внутри тела в области соответствующей чакры или будет стоять на тебе в этом месте, словно выдвинувшись оттуда.

В данном случае следует войти в общение с дэватом свадхиштханы, попросить его открыть эту чакру и включить связь с Намерением.

Сила воли

Под силой воли обычно понимают нечто, связанное с принятием решений. Но на самом деле здесь более глубокий смысл. Рассмотрим на примере. Когда ты хочешь поднять предмет, происходит целый ряд событий: ум по нервным путям посылает мысленную инструкцию в мышцы, которые, получив команду, начинают действовать так, как им было сказано. Все эти действия требуют силы – энергия первоначальной мысли, затем энергия для перехода мысли по нервным путям, которые впоследствии приведут к самим мышцам, и, наконец, энергия для выполнения действия мышцами. Все эти энергии приводит в действие сила воли, или, как это называется в йоге, ичча-шакти. Таким образом, можно заключить, что сила воли это особая энергия, которая приводит в действие любые другие энергии.

С помощью силы воли мы передвигаемся с места на место, манипулируем предметами и вообще совершаем любые движения. В том числе и подвиги.

Сила воли возрастает, когда уменьшается количество желаний. Если желания возрастают, то человек теряет силу воли. Устранив даже одну из своих плохих привычек, таких как курение или употребление кофе, ты почувствуешь, что сила воли укрепляется.

Развитие ичча-шакти способствует развитию ещё нескольких сил, а именно:

- *прана-шакти* – жизненного принципа;
- *медха-шакти* – интеллекта;
- *грахана-шакти* – способности понимания;
- *нирная-шакти* – силы различения;
- *вак-шакти* – силы речи.

И хотя сила воли способствует развитию ума, необходимо понять, что ум при недостаточно развитой воли как раз мешает её развитию, вызывая сомнения. Поэтому при развитии воли совершенно не нужно думать, ибо знание тут будет приходить без мыслей.

Правила развития воли

1. Найди цель, которой хочешь достичь. Это цель должна быть для тебя настолько важна и животрепещуща, что ей можно было-бы посвятить свою жизнь. Подумай, найди такую цель. Чего-бы ты хотел достичь?
2. Ради достижения цели сделай то, чего тебе хочется меньше всего.
3. Упражняйся постоянно. Делая себе поблажки, рискуешь вновь прослыть слабовольным.
4. Придерживайся одной цели в одно время, т.е. «Сейчас сделаю то-то и то-то, чтобы достичь только того-то и ничего кроме, только этого одного».
5. Имей в себе глубокое, деятельное желание стать лучше.

Непреклонная воля

Непреклонная, негибкая воля – вид целенаправленности, проявляемой человеком, крайне чёткая цель, которую не могут отменить никакие противоречивые желания. Помимо того, это ещё и сила, зарождающаяся в миг, когда точка сборки закрепляется в положении, непривычном для неё.

Непреклонная воля состоит из:

- 1) *умеренности* – действия по воплощению своей воли являются необычными, поэтому для их осуществления необходимо быть умеренным в обычных действиях – не делать лишнего, не говорить лишнего, не поступать бездумно и т.д.;
- 2) *трезвости суждения* – не просто здравый смысл, но способность оценивать обстоятельства, сопутствующие любой необходимости действовать;
- 3) *недостатка свободы вводить новшества* – всё должно быть продумано настолько тщательно, что каждое действие является обязательным и его нельзя заменить никаким другим.

Прийти к непреклонности своей воли в значительной степени помогает отслеживание всех действий, происходящих при волеизъявлении.

Начинаешь намеревать, пропускать энергию, идущую от тебя в мир. С обратной стороны навстречу тебе, подобно ветерку, откликается тончайшая вибрирующая сила, и ты постепенно соединяешься с ней. И, около получаса удерживая в сознании намеревание, сила охватывает тебя целиком, и лёгкий ветерок проходит через нижние части ног, икры, и снова охватывает целостно всё тело. Ты переходишь в вибрирующий поток. Ты начинаешь видеть не только обычным зрением, но и то, что находится на периферии, кожей ощущать тончайшие токи разных энергий, идущих от людей, увеличивается внимательность к возникающим знакам, щедро откликнувшейся на твоё намерение реальностью, слух замечает не только речь, но и голоса птиц, животных, скрип растений... И многое, многое другое. Намеревая, ты высказываешь свою волю в мир, воля соединяется с вибрирующей силой и происходит реализация.

Ритуал Воли

Работа по созданию сигилов – это работа со Вниманием и Намерением. Можно эту работу сделать более эффективной, переделав для этой цели телемитский Ритуал Воли.

Хлопнешь в ладоши 3 раза. Выдержишь паузу в 1-2 секунды. Хлопнешь в ладоши 5 раз. Снова выдержишь паузу. Хлопнешь в ладоши 3 раза.

Затем устно или мысленно скажешь:

Делай, что изволишь – таков Закон!

Чего я изволю?

Я изволю создать сигил.

С какой целью?

Чтобы _____.

Для чего?

Чтобы развить свою Волю.

Любовь есть Закон, Любовь, подвластная воле.

Хлопнешь в ладоши 1 раз.

Потом скажешь: «Приступаю».

Вместо хлопков в ладоши можно топать ногой, стучать посохом по полу, бить в бубен – что угодно, лишь-бы соблюдать указанное число раз. Вместо пробела укажи цель, для чего создаёшь сигил.

После слова «приступаю» ты обязательно ощутишь кое-что... Поймав эту волну, сразу-же садись рисовать и не вставай до тех пор, пока не нарисуешь сигил. Нельзя вставать, не получив сигил, ибо это будет нарушением твоей воли! Нарушить свою волю – для мага это как убить священника для христианина, неотмолимый грех.

Когда проведёшь Ритуал Воли 1-2 раза, попробуй его упрощённую версию, из коей убраны привязки к эгрэору Телемы:

Чего я изволю?

Я изволю создать сигил.

С какой целью?

Чтобы _____.

Для чего?

Чтобы развить свою Волю.

- пауза -

Приступаю.

Но можно эти привязки и не убирать, если понять их суть. Почему говорится, что «Делай, что изволишь» это Закон? Потому, что во Вселенной есть множество Законов, по которым существуют или могут существовать различные существа. И каждый из этих Законов может быть выражен короткой словесной формулировкой. Например, Ли Хунчжи утверждает, что наивысший закон Вселенной это «Истина. Доброта. Терпение» - согласно этому Закону, человек должен действовать согласно Истине, выраженной его учителем, совершать добрые поступки, обретая заслуги, и претерпевать различные трудности, отрабатывая карму. Такой Закон вполне приемлем для людей востока, но для людей севера и запада он далеко не всегда представляется верным. Потому тольтеки и многие иные народы руководствовались Законом Воли,

который может быть выражен как раз фразой «Делай, что изволишь». Этот-же Закон выражен в русской былине «Добрыня Никитич и Алёша Попович»:

*Была дана ти поволька да великая,
что захочешь, так ты то делай,
что ты вздумаешь, да ещё и то твори.*

У Кроули Закон звучит как «Do thou you wish», что при дословном смысловом переводе означает: «Делай только то, чего ты действительно желаешь», т.е. не совершай бесполезных и не обдуманных дел. Но чтобы «действительно желать» как раз и следует применить волю, иначе это будет пустое желание, в котором нет силы и решимости.

Если необходимо сделать сразу несколько сигилов, для каждого из них придётся совершать Ритуал Воли снова. Но учти, что действие Ритуала держится дольше часа, так что после одного его применения должно пройти полтора-два часа, и пока это время не истечёт, нельзя применять его снова.

Можно и нужно применять Ритуал Воли не только для создания сигил, но и вообще для чего угодно. Особенно важно применять его для самых простых действий – например, перед едой: «Чего я изволю? Я изволю есть и пить! С какой целью? Чтобы жить! Для чего? Чтобы увековечить осознание!».

Шар Воли

Остановишь мысли, отрешись. Затем одновременно совершишь 3 действия:

1. Ощутишь себя в коконе, визуализировав границы своего кокона или прочувствовав их.
 2. Ощутишь силу воли на уровне груди или манипуры или просто поймашь это чувство внутри кокона. Для последнего нужно либо вспомнить когда, в каких случаях ты проявлял волю, либо просто проявить её сейчас (например, сказать себе что-то вроде: «У меня это уже получалось и сейчас всё получится, ибо я так изволю»). Силу воли нужно просто чувствовать как энергию, её качество, количество и место расположения.
 3. Начнёшь разливать эту энергию по всему кокону, заполняя его весь. Можно визуализировать, что она сама по себе увеличивается и заполняет. Можно вдыхать всем телом, а выдыхать на уровне манипуры и таким образом творить, преобразовывать энергию в нужное качество. О том, что всё сделано правильно, можно судить по возникшему состоянию: уверенность, решимость, спокойствие, боевой настрой.
- Потом, когда кокон заполнен энергией силы воли, можно из этого состояния провозглашать свою волю.
- Но данное упражнение не только для развития воли как таковой, его можно использовать и для перехода. Даже если не провозглашать намерения, но чётко сосредотачиваться на волевых действиях, начинает чувствоваться объёмное тело – переводишь на него внимание и ты в нём, без разрыва сознания.
- Ещё можно втягивать силу воли макушкой и пропускать по сушумне, выпуская из манипуры. Тогда на уровне манипуры впереди тела создастся шар, путём сосредоточения на коем можно будет достигать Сновидческого Внимания.

Щупальца

Человек находится в контакте со всем остальным не через руки, а через пучок длинных волокон, вырывающихся из середины его живота. Эти волокна присоединяют человека ко всему окружающему; они сохраняют его равновесие; они придают ему устойчивость.

Эти щупальцеобразные нити очевидны для любого мага, который может видеть. Маги действуют в отношении людей согласно тому, как они видят их щупальца. Слабые люди имеют очень короткие, почти незаметные щупальца; сильные люди имеют щупальца длинные и яркие. У особенно сильных магов щупальца могут быть настолько яркими, что кажутся твёрдыми. По этим нитям можно сказать, здоров-ли человек или он болен, злой он или добрый, или предатель, можно даже сказать способен-ли он видеть.

1. Ляжешь, закроешь глаза, сосредоточишь внимание на макушке и медленно начнёшь переводить внимание ниже – на лоб, переносицу, кончик носа, щёки, губы, подбородок, горло и т.д. Гони волну внимания сверху и до стоп. На такой прогон отведи от 2 до 5 хвиль (чем дольше, тем качественней, но чрезмерно затягивать не стоит). Затем обратно – чуть быстрее. Со временем ты будешь чувствовать эту волну. Ты заметишь, что она обладает особой скоростью и имеет замедления, словно натывается на препятствия.

2. Затем ты учишься прочищать затруднительные места. Останавливай на них внимание и медленными выдохами гони прану в эти области.

3. Можешь пускать волну внимания не от головы до ног, а с правой стороны тела к левой и наоборот. А если наловчился так, что это стало для тебя естественным, то можешь пускать и по другим людям, дабы обследовать их. Отмечай, что чувствуешь сам и что чувствует исследуемый.

4. Выполняя обследование своего кокона этой волной внимания, невзначай будешь сосредотачивать внимание на области пупка и замечать телесные ощущения в этой области. Нужно словно нехотя обратить внимание на ощущения в области пупка. К ним нужно привыкнуть, их нужно углубить. Нужно стать чутким к этим ощущениям.

5. Ты заметишь потрясающее многозначное сходство между этими ощущениями и ощущением в глазах, когда что-то долго созерцаешь. Если будешь долго смотреть на потолок, не мигая, то увидишь круги, которые сжимаются или разжимаются вместе с биением сердца. В области живота происходит то-же самое (эти ощущения словно чуть над кожей). Сжатие там соответствует сжатию в левом глазу. Когда свяжешь эти 2 ощущения, сможешь левым глазом включать точку воли. Но разум ни в коем случае не должен включаться в запускание воли, разум должен следить за обследованием кокона.

6. Выпускай лучи из точки воли. Можно ими потрогать что-нибудь и получить такие-же ощущения как от касания рукой, или лучом потрогать человека и так считать с него сведения о том, что он собой представляет. Если человек находится слишком далеко, то представь его и считай сведения с его образа. Сведения придут по лучу, но чтобы лучше понять, изволь, чтобы они приходили в качестве образов, а не только ощущений. Можно считать сведения не только с человека, но с кого и чего угодно.

7. Потрогаешь что-нибудь лучом-щупальцем, затем потрогаешь это цепким взглядом. Пронаблюдай схожесть цепкого взгляда с эффектом щупальца. Попробуй притянуть нужное событие или нужного человека сначала цепким взглядом, затем щупальцем.

Жест Воли



Большой палец вытянут и прилегает к указательному, мизинец вытянут и оттопырен, остальные пальцы сжаты. Исполнять левой рукой. Исполняется в том случае, когда необходимо что-либо включить или для подтверждения своей воли, а так же для защиты от нападения.

Подавление воли

1

Будешь много раз легонько бить рукой в одну точку и отслеживать при этом все импульсы мышц. Когда будет хорошо получаться, не будешь бить, а вместо удара будешь гонять по руке соответствующие импульсы, затем посылая их в точку для удара. Для подавления воли человека, нужно бить в точку на затылке, в сома-чакру.

2

Зайдешь в небольшое помещение и ощутишь, что заполнил его собой совершенно полностью. Затем вызывай у себя нужные ощущения, и люди, находящиеся там, непременно начнут как-либо откликаться на сие.

3



Поставить перед собой, словно заслон, и через точку вверху транслировать свою волю подобно лучу. Естественно, луч должен быть направлен на того, чью волю подавляешь, и надо стараться не просто подавлять, но сразу навязать какое-нибудь определённое желание.

Глаза

Маг обладает особым блеском в глазах, который притягивает Намерение, ибо глаза напрямую связаны с волей.

Цепкий взгляд это не пристальный взгляд, это, прежде всего, событие. Выполняя цепкий взгляд, ты совершаешь непрерывное действие по сосредоточению и направлению внимания. Представь, что ведёшь машину на большой скорости в плотном потоке транспорта или идёшь по джунглям, где в любое мгновение можно нарваться на тигра. Нечто похожее происходит при цепком взгляде. У тебя должна сохраняться совершенная чуткость всех чувств. Но зрение – главное. Оно перестает быть просто зрением, в нём появляются нотки предвидения, локации местности, угадывания.

1. Созерцание свечи

Вечерами, за 2 часа до сна, будешь смотреть на огонь зажжённой свечи. Старайся не моргать как можно дольше. Пусть бегут слёзы – это хороший знак. Когда ты сосредоточенно смотришь на язычок пламени от свечи, ты, прежде всего, снимаешь глазное давление – это улучшает зрение, снимает усталость лицевых мышц и очищает взгляд.

Цепкость взгляда – это качество взгляда. Выполняя упражнение, обращай внимание на свои телесные, эмоциональные и ментальные ощущения. Цепкость – особый комплекс психо-физических ощущений. Как только ты оценишь и поймёшь, что такое цепкость – всё остальное будет получаться.

2. Духовная сила взгляда: осознание

Выберешь любой объект, чётко выделяющийся на каком-либо фоне (например: дерево, стоящее в поле). Расположишься от него на таком расстоянии, чтоб тебе были хорошо видны все его внешние черты. Сосредоточишься на нём и некоторое время будешь «упираться» в него взглядом. Можно представлять, что пытаешься сдвинуть его взглядом.

Затем резко переведёшь взгляд с объекта на фон и чётко осознаешь свои ощущения – это ощущения «провала», похожие на то, как если-бы ты упирался во что-то руками, а затем эта опора внезапно и резко исчезла.

Делая это упражнение достаточно часто, вы осознаёшь потоки силы, исходящие из твоих глаз, и их рассеивание при переводе взгляда с объекта на фон, что возвращает твою силу взгляда.

3. Духовная сила взгляда: наполнение

Выберешь какую-либо часть своего тела (например: руку или ногу) и попытаешься «отделиться» от неё, осознавая, что эта часть тела – не твоя. Затем сосредоточишь на ней свой взгляд, осознавая её как «преграду».

Через некоторое время ты получишь чёткое ощущение вне-физического контакта между глазами и наблюдаемой частью тела. Сосредоточься на этом ощущении.

Продолжая сосредотачивать взгляд, рано или поздно ты обретёшь чувство исчезновения «преграды». Так замыкается некая «цепь силы» между взглядом и объектом, и объект из «преграды» превращается в источник энергии.

4. Течение силы через глаза

Сложишь руки напротив глаз «трубочками» - будто смотришь в бинокль, и будешь медленно вращать руки по направлению от переносицы к вискам. Осознай движение Токов Силы, которые ты держишь руками и которые проходят сквозь глаза. Прочувствуй эффект от движения рук не только на самих глазах, но и на задней стенке черепа.

Медленно отведёшь руки от глаз, не разжимая их. При этом осознай эффект растяжения, вытягивания потоков из глаз вслед за руками.

Разожмёшь руки и с открытыми ладонями оставишь их напротив глаз.

Медленно приблизишь ладони к глазам, осознавая вдавливание энергетического потока в глаза, и его прохождение сквозь глазные яблоки внутрь черепа.

5. Поглощение глазами

Разотрёшь ладони до ощущения жара и приложишь к глазам. Осознавая жар от ладоней как Силу, будешь вбирать её глазами.

Точно так-же можно вбирать глазами любую энергию. Например, для поглощения энергии Солнца, следует прищуриться и медленно вращать головой, ловя и втягивая блеск лучей. Можно и на человека так посмотреть, что часть его силы перечёт в тебя через твои глаза.

6. Взгляд как стрела

На белом листе бумаги нарисуешь маленькую чёрную точку. Лист прикрепишь к стене так, чтобы точка была на уровне глаз. Сядешь на расстоянии 1,5 аршина от стены так, чтобы свет падал сзади или с левой стороны.

Поначалу будешь просто пристально созерцать эту точку.

Затем будешь пристально смотреть на чёрную точку и, не спуская с неё глаз, кругообразно вращать головой, всё время фиксируя точку. Постепенно увеличивай радиус круга и быстроту вращения. Если появится боль и т.п., значит: слишком быстро вращаешь или радиус круга слишком велик.

Когда освоишь сие, сделай так: пристально посозерцав точку, быстро и плавно переведёшь взгляд на пол, потом сразу на потолок, направо и налево. Направляй взгляд, стараясь смотреть как можно пристальнее, в разные стороны, описывая зигзаги, круги, треугольники и т.п.

7. Магнетический взгляд

Приучишь себя смотреть в глаза другим без замешательства, не отводя взгляда и не моргая. Встречаясь глазами, люди обычно спешат отвести взгляд или отвернуться, а ты этого не делай. Так приспособишь себя для выражения сильного мысленного требования при помощи глаз.

Можно начать с того, что будешь не моргая подолгу смотреть в глаза своему отражению в зеркале, а затем уже пробовать такой взгляд на людях.

Ты скоро заметишь, что люди становятся беспокойными и растерянными под твоим взглядом, а некоторые даже обнаруживают признаки страха, если только ты на несколько мгновений сосредоточишь на них свой взгляд. Ты будешь своим взглядом стеснять тех, на кого смотришь, делая их беспокойными и неловкими. Но скоро ты привыкнешь к своей силе и будешь пользоваться ею осторожно, не причиняя смущения другим, но всё-таки производя на них сильное воздействие.

8. Взгляд внутрь: поглощение мира

Большинство людей смотрит так, словно ощупывает предметы взглядом. Но можно смотреть так, словно втягиваешь всё в себя. При этом лучше стараться видеть всё одновременно, не двигая глазами. Взгляд направлен внутрь. Мир опрокидывается – ты его втягиваешь.

9. Взгляд внутрь: поглощение себя

Как втягивал мир, так посмотри в себя. Ты будешь чувствовать, словно опускаешься внутрь себя. Одновременно с этим ты видишь и то, что происходит снаружи, т.е. взгляд как-бы раздвоился, стал двунаправленным.

10. Включение глаз

Учись улыбаться: пусть хоть намёком на улыбку, но улыбайся. Улыбайся везде и как можно чаще, всегда и везде. Возьми за правило поговорку «Улыбайтесь чаще, шеф любит идиотов», это твоё не-делание. Тебе нужна сила, улыбка будет призывать её. Тебе неприятно – улыбайся, скучно – улыбайся, раздражён – улыбайся, плохое самочувствие – улыбайся.

Отследи, что ты ощущаешь, когда непроизвольно улыбаешься, и воспроизводи эти ощущения даже тогда, когда не до улыбки. Ни в коем случае улыбка не должна быть натянутой, - окружающие не поверят, всё должно быть настоящим.

Разделяй улыбку в глазах и на губах. Ощути в чём разница.

Когда будет получаться, попробуй улыбаться одними глазами, без участия лица. Мышцы лица расслаблены и не передают никаких чувств, только в глазах скачут «весёлые чертенята». Отследи реакцию окружающих – людей, животных, природы и мира в целом.

11. Живой взгляд

Улыбка это только начало. Нужно научиться вкладывать в свой взгляд любое чувство, причём мышцы лица должны оставаться совершенно неподвижными и спокойными. Всё должно быть понятно из выражения глаз.

Сядешь против зеркала и постарайся вложить в свой взгляд чувство любви и ласки. Представишь, что видишь лицо человека, сделавшего тебе много хорошего, человека, к которому ты расположен и т.д. Старайся вызывать ласковое и доброе выражение глаз.

Таким-же способом научись выражать своим взглядом и другие чувства: неудовольствие, гнев, власть, радость. Это всё выражают только глаза, лицо-же должно оставаться совсем без изменений.

Сила такого взгляда огромна. Если устремишь на больного свой взгляд с лаской и любовью, он почувствует облегчение, успокоится. Вложив же в него всю злобу и ненависть, на которые способен, можно заставить здорового человека почувствовать тягость и захворать, а если твоя магнетическая сила значительна, то даже умереть. Отказывая кому-либо, сделай свой взгляд твёрдым, и проситель не замедлит удалиться. Разговаривая с возбуждённым человеком, устремь на него спокойный взгляд, и его возбуждение исчезнет. Желая подчинить какого-либо человека, смотри на него властно и уверенно: он смутится и уступит твоим желаниям.

12. Безмолвный приказ оглянуться

На улице в толпе людей выберешь человека, идущего к тебе спиной. Направишь взгляд на нижнюю часть его затылка – там, где череп соединяется с шеей. Направишь взгляд чуть вглубь черепа, чтобы он проникал внутрь и скользил по нижней части мозга. Пошлешь ясный безмолвный приказ оглянуться.

Приказ должен быть только один – чтобы человек оглянулся назад. Не выдумывай ничего другого. Не пробуй этого с людьми, повернутыми боком или лицом к тебе, пробуй только с теми, кто идёт спиной к тебе.

Пробуй совершить это при каждом удобном случае. Отмечай удачные попытки, бери из них лучшее. Всё дело в качестве взгляда (он должен быть цепким) и в чёткости (звонкости) мысленного приказа.

13. Безмолвный приказ повернуть голову

Тоже самое, что в упражнении №2, только теперь человек должен повернуть голову в определённую сторону по твоему приказу – точно вправо, либо точно влево. Ты приказываешь: посмотри налево! И он должен посмотреть налево.

Здесь к цепкости взгляда добавляется волевой посыл. Но не совершай этот посыл из свадхиштханы, посыл должен исходить из аджны. Будет проще, если ты просто вложишь во взгляд безмолвный речевой приказ.

14. Зацепить человека взглядом

Выберешь цель, которая идёт тебе навстречу лицом к тебе. Зацепи человека взглядом, но не смотри прямо на него. Вы идёте навстречу, краткий взгляд на человека (без движения твоей головы) и затем сопровождение цели боковым взором, хотя твои глаза устремлены вперёд. Отрабатывай именно цепкость взгляда и сопровождение боковым взором.

Вместо этого можно пытаться пить из человека силу глазами. Удерживай взгляд на жертве, словно указывая неким указателем (невидимой стрелочкой) на то место, из которого хочешь испить. Надави указателем, и всем своим существом впитывай силу через глаза.

Цель почувствует твой взгляд, будет плясать на тебя, но ты не ловись, и продолжай выполнять упражнение. В случае с испиванием силы, твой взгляд станет настолько цепким, что на тебя будут произвольно смотреть люди, на которых ты даже не обращаешь внимания: ни ты, ни они не понимают, зачем они смотрят на тебя, это воля действует сама.

Опробуй не менее 20-ти целей. Старайся получить ощущение цепкости, тогда ты сможешь усилить его в сотни раз.

15. Отогнать

Смотря в глаза какому-либо животному, которое идёт к тебе или пристаёт (например: кошка царапается), надави своим взглядом на поверхность его глаз, словно-бы слегка вмятая его глаза внутрь. Твои глаза при этом как-бы светятся и ты давишь волей, исходящей из глаз. Животное непременно отвернётся и прекратит свои действия в отношении тебя.

Когда будет получаться с животными, попробуешь на людях.

16. Своё слово из чужих уст

При разговоре с кем-нибудь будешь смотреть на его рот, когда он говорит. Выберешь подходящее мгновение и постарайся «вставить в его рот своё слово», т.е. заставить его с помощью своего цепкого взгляда произнести какое-то слово. Это как гипноз, но твой приказ безмолвный. Лучше всего это получается, когда человек в своём монологе начинает подыскивать подходящее слово и делает небольшую паузу – вот тут ты и должен мысленно передать через свой взгляд особое слово.

Сначала вставляй в рот собеседников слова, которые подходят к контексту беседы. Когда будет получаться, вставляй слова, которые никак не соответствуют контексту разговора. Если и это получится, вставь в рот собеседника не одно слово, а короткую фразу.

17. Изменение поведения

Будешь пристально смотреть человеку в переносицу и вкладывать в его голову мыслеобразы о том, что ты хочешь чтобы он сделал.

Для пущего эффекта следует вообразить треугольник с вершиной вниз, который образуют 2 глаза и подбородок, или с вершиной вверх, который вообразить на переносице. Воображая треугольник на лице человека, посылай волевые приказы или мыслеобразы прямо в треугольник. При значительной силе, это можно делать даже на большом расстоянии, не видя того человека, а лишь вспоминая о треугольнике на его лице.

18. Застолбить

Чтобы заставить человека встать как вкопанный, нужно иметь огромную силу воли, выражаемую через глаза. Но, говорят, если тихим голосом произнести мантру ОМ АИНЧ ПУРАЛЕ КЛОБХАЙЯ, то можно даже простым взглядом парализовать человека.

19. Поиск ценных вещей

Утром напомним себе, что твой цепкий взгляд будет автоматически искать, притягивать и цеплять потерянные деньги и драгоценности. Вспоминай об этой установке на протяжении всего дня. Сделай этот посыл основной задачей дня. Будут другие важные дела, но они не должны главенствовать в твоём списке важности.

Находясь в местах, где возможен поиск потерянных денег и драгоценностей, будешь вести сканирование цепким взглядом, ожидая чуда. Верь, не веря. Если к вечеру ничего не найдешь, попроси родственника или друга нарочно потерять монетку или купюру в определённом месте, а затем найди её, тем самым подстраивая цепкий взгляд под это намерение.

20. Иду, куда глаза глядят

Выйдя из дома, осмотришься по сторонам. Включишь всё чутьё, которое у тебя есть. Доверившись наитию, выберешь направление движения и пойдёшь туда. Пройдя некоторое расстояние (определишь его по наитию), снова осмотришься по сторонам и выберешь направление. Возможно, ты просто продолжишь идти по первому направлению.

Ищи места, куда тебя тянет цепкий взгляд. Отдайся на волю этого цепкого взгляда. Пусть он станет объёмным событием. Не зрением, не осмотром местности, а объёмным мониторингом с бликами абстрактных целей. Позволь взгляду привести тебя в какое-то место. Узнай, что за абстрактная цель тебя приманила.

Основное внимание здесь не на достижение цели, а на следовании к цели. Ты должен упражнять свой цепкий взгляд, сделать его орудием с новыми качествами.

21. Приманить взглядом проявление Неизвестного

Выполняется 3 дня по 2 подхода за день по 10 хвиль каждый.

Сядешь у окна. Сожмёшь пальцы левой ладони и слегка (очень мягко) постучишь по левому виску – это включит левое полушарие мозга. Затем через окно будешь смотреть на происходящее снаружи. Твоя цель – приманить взглядом какое-то проявление Неизвестного. Глядя в окно обоими глазами, попытаешься сделать левый глаз главным. Вообразишь, что смотришь левым глазом в подзорную трубу. Ты смотришь обоими глазами, но большая часть внимания направлена на левый глаз. Ты магнетишь им Намерение, приманивая проявление Неизвестного в повседневном мире.

Совершенно неизвестно какое событие или явление ты приманишь. Поэтому в течение упражнения наблюдай за происходящим снаружи и привыкай к доминированию левого глаза при цеплянии Намерения.

22. Цепкий взгляд в преобразовании окружения

Попробуешь изменить что-нибудь с помощью цепкого взгляда. Соединишь цепкий взгляд и намерение. Меняй элементы окружающего мира.

Например, ты видишь на небе облако. Включишь цепкий взгляд, перейдёшь на левый доминирующий глаз и изменишь форму облака. Для лёгкости можешь помогать себе движениями руки или пальца, хотя облака обычно поддаются довольно легко. Сделай облако идеально круглым или направь его движение в другую сторону. Или собери несколько облаков в одну группу.

Или, например, ты наблюдаешь из окна за перемещением людей. Прицепишься к кому-нибудь взглядом, покружишь человека или остановишь его.

Или прицепишься взглядом к машине, замедлишь её, остановишь или повернёшь назад.

Или, например, ты смотришь на дерево. Прицепишься к нему взглядом, посадишь на ветви несколько птиц, заставишь крону нагибаться под порывами ветра.

23. Чужая воля в своих глазах

Сие используется для наведения страха и усиления любых состояний, диктуемых людям через взгляд.

Сначала посмотришь на подпись или печать избранного духа (обычно для данной цели выбирают демонов), прицепишься к ней взглядом и насытишь свои глаза энергией оттуда. Затем при взгляде на кого-либо будешь посылать эту энергию.

Другой способ состоит в том, что надо вообразить подпись или печать, находящуюся за каждым твоим глазом или внутри глаз, и посылать энергию таким образом.

Или-же можно тянуть нужную энергию из недр земли в сушумну, оттуда в глаза, а из глаз – в цель.

Источник Воли

Ты уже заметил, что из глаз, из кончиков пальцев и из сгибов разных участков и органов тела исходят лучи, отходящие изнутри тела из средоточия воли. Из этих мест выступают кончики лучей, далее ты можешь вытянуть любой из этих кончиков в полноценный луч, и направить его куда угодно.

Положишь на стол лист бумаги так, чтобы его половина свисала со стола, и чтобы лист не упал (можно 2-ю его половину, лежащую на столе, приклеить или прижать чем-нибудь). Надавишь подушечками пальцев правой руки на кончики ногтей левой руки, потом наоборот – это включит лучи воли, исходящие из пальцев. Затем поместишь руки под свисающей частью листа и будешь воздействовать лучами из пальцев так, чтобы лист слегка приподнялся или просто как-нибудь пошевелился. Так ты увидишь действие лучей.

Затем потрогаешь этими лучами воздух, людей...

Ты можешь удлинять лучи на сколь угодно, ища ими любую цель. Изволь, чтобы они удлинились настолько, чтобы ты потрогал ими Мировой Источник Воли. Ясное дело, он находится не внутри тебя, а где-то вне. Найдёшь его.

Длячегоугодная вещьца

Просто в обращении и годится для любых целей. Здесь рассмотрено применение большей частью только для выхода из тела, но можно и мгновенно повысить свой уровень силы, быстро исполнить желание... Кому что нужно, то и сделать.

1

Шаг 1. сидя где-нибудь, задашь намерение: «Занять такое положение в этом пространстве, которое способствует...» и укажешь чему именно, например: выходу из тела.

Шаг 2. пойдет ощущение, затем некоторые движения тела и в итоге новое положение окажется более удобным.

2

Шаг 1. придёшь в помещение, где можно сделать не мало шагов в каждую сторону.

Шаг 2. встанешь в одном конце помещения и задашь намерение: «Когда я приду в тот конец помещения, то полностью почувствую моё сновидческое тело».

Шаг 3. придёшь в тот конец помещения и, стоя там, ощутишь как намерение воплотилось.

Шаг 4. стоя там-же, задашь намерение: «Когда я приду в другой конец помещения, моё сновидческое тело выйдет за пределы плотного тела».

Шаг 5. придёшь туда и ощутишь как намерение воплотилось.

Шаг 6. всё ещё стоя там, задашь намерение: «Когда я приду в другой конец помещения, моё сознание разделится пополам между сновидческим телом и телом плотным».

Шаг 7. придёшь туда и ощутишь как это подействовало.

Шаг 8. всё ещё стоя там, задашь намерение: «Когда я окажусь в другом конце помещения, моё сознание постепенно будет всё больше уходить в сновидческое тело».

Шаг 9. придёшь туда и ощутишь, что запрашиваемое действительно произошло.

Шаг 10. всё ещё стоя там, задашь намерение: «Когда я доберусь до кровати и лягу спать, моё сознание на 95% будет в сновидческом теле».

Шаг 11. дойдёшь до кровати и ляжешь.

Шаг 12. лёжа в кровати, задашь намерение: «Всё дальнейшее движение всех вещей и людей на этой Земле относительно меня способствует моей осознанности в Кемаре и всё большему сосредоточению сознания в сновидческом теле».

3

Главное – научиться последовательности: намерение, потом представление, потом потянулось плотное тело.

Шаг 1. ты стоишь на месте, но в это-же время ты всё равно на этой Земле во Вселенной движешься с большой скоростью, и надо прицепить своё намерение к движению Земли и задать определённую задачу, например: выйти из тела.

Шаг 2. бесчисленное количество звёзд движутся относительно друг друга во Вселенной, своё намерение можно прицепить и к ним. Например: «Все движения всех звёзд во Вселенной относительно друг друга раскачивают мою силу до такого-то уровня и больше».

Во время длительного похода можно так наметить себе походку, чтобы не устать, а набираться силы. Или когда едешь в поезде, то по ходу его пути расставь цели и во время передвижения поезда они будут наполняться силой, дабы исполниться.

Увеличить действенность волеизъявления

Встанешь в стойку всадника.

Указательный палец левой руки направлен вниз, остальные пальцы согнуты во 2-м суставе.

Начиная вдох, плавно, но уверенно повернёшь голову вправо, насколько это возможно. Одновременно с этим опишешь круг левой рукой, вращая её в плечевом суставе, начиная с подъёма её перед собой, затем над головой и заканчивая движением руки за спиной до упора ладонью в копчик. Правая рука при этом перемещается на уровне талии за спину и располагается так, что правый кулак прижался к оттопыренному запястью левой руки, лежащей ладонью на копчике.

С помощью правого кулака подтолкнёшь левую руку вверх вдоль позвоночника. Согнутый локоть при этом торчит вбок, и вдох закончился.

Задержав дыхание, досчитаешь до 7-ми.

Расслабишь левую руку, возвращая её вниз на копчик и снова вращая ею, на этот раз в обратном направлении так, что, пройдя над головой, она остановится, накрыв ладонью лобковую кость. Одновременно с этим обведёшь правой рукой вокруг талии вперёд и поместишь кулак правой руки на левую, а затем будешь толкать левую руку вверх по животу, при этом заканчивая выдох.

Затем всё то-же самое повторишь симметрично для правой руки, на этот поворачивая раз голову влево.

Расслабься и дай возможность энергии вдоха течь через руку и вытекать через кончик указательного пальца. Держи указательный палец вытянутым, а остальные пальцы согнутыми – таким образом ты сможешь сделать беспрепятственным протекание энергии по каналам вдоль руки.

Не толкай руку слишком сильно, иначе растянешь сухожилия. И не напрягай плечи, когда толкаешь руку вверх.

Этот приём, в котором объединены дыхание и движение рук, способствует перемещению энергии к органам, находящимся в груди, что активизирует их. Этот приём воздействует на глубинные центры, которые редко вступают в действие. Вращение головой способствует лучшей работе желёз, находящихся в шее, а так-же открывает энергетические каналы, идущие к затылку. Эти центры удаётся пробудить и наполнить энергией, получаемой при дыхании, они помогут открыть такие тайны, которые тебе и не снились.

ГЛАВА 3: НАМЕРЕНИЕ

Сновиденный мир парит на Намерении, он находится поверх Намерения, поэтому Намерения так легко достичь в сновидении и гораздо сложнее наяву.

В физическом состоянии Воля человека находится поверх его кокона, а в состоянии сновидения – внутри кокона. Чтобы достичь Воли в физическом состоянии, нужно переместить Волю внутрь кокона.

Если Волю понимать как энергию настройки, то можно сказать, что Намерение это целеустремлённое управление Волей.

Человек, обладающий большой личной силой и умеющий обращаться с Намерением, может с лёгкостью менять структуру целых миров, не говоря уже про обретение простых вещей.

Мудра Намерения

Мизинец и указательный палец вытянуты вперёд, большой и 2 остальных пальца образуют круг.

Такое положение пальцев помогает привлечь к себе внимание Намерения и даёт Ему возможность входить в тело по энергетическим линиям, которые начинаются и заканчиваются в кончиках пальцев. Энергия входит через указательный палец и мизинец так, словно это антенны. Затем энергия улавливается кольцом из трёх остальных пальцев и накапливается в этом кольце. Используя это положение пальцев, можно накапливать в теле необходимое количество энергии для его укрепления и исцеления, а так-же для того, чтобы изменять свои привычки и настроение.

Прямая работа с Волей и Намерением

Ощутишь точку воли. Ощутишь как ты сосредоточил всё своё внимание в этой точке и стал воспринимать мир из неё. Это основное состояние, из которого следует работать со всеми остальными упражнениями и которое следует поддерживать в себе постоянно.

1. Приняв мритасану, расслабишься до степени, когда тело не ощущается. Переключившись на точку воли, ощутишь свою цель – цель состоит в том, что ты намереваешься дернуть каким-либо пальцем на правой руке. Как только ты ощутил эту цель, она куда-то ушла и это было мгновенным действием воли – Намерение тут-же начало обрабатывать цель, дабы она воплотилась. И вот ты уже ощущаешь, что палец медленно и подсознательно содрогается. Таким-же способом попробуй согнуть палец, потом распрямить, потом поднять руку и т.д. любые иные действия с рукой, потом с ногой, потом с головой. В последнюю очередь попробуй этим способом поднять всё тело и посадить на стул – на это уйдёт никак не меньше получаса.

2. Ты уже понял, что намерение правит твоим телом. Теперь попробуешь это ощутить в повседневной жизни. Сместишься на уровень точки воли и закрепиться там, вжившись в ощущения, идущие оттуда. Прежде, чем шагнуть, шевельнуть рукой и прочее, ощущай импульсы воли, поступающие из точки воли, благодаря которым совершается движение конечностей. Сначала отслеживай только одно какое-либо движение – лучше начать с движения ног. Так начнёт вырисовываться структура: из точки воли идут жёлтые линии внутри тех органов, которыми управляет воля. Находясь в нижнем дань-тяне, отслеживай как ты, будучи волей, управляешь всеми движениями своего тела.

3. Отслеживай давление людей на тебя – как только к тебе кто-то обращается, никогда не отвечай сразу, сначала помедли, помолчи, тем самым слегка надавливая на собеседника невидимым щитом, как-бы останавливая его. И лишь спустя не меньше 2-3 секунд, отвечай. Это очень важно, потому что люди почти всегда отвечают тут-же как слышат обращение к ним, они говорят почти не думая, - за них говорят их рефлексy, но не воля, а ты должен отвечать лишь волей. Привыкни говорить медленнее, чем обычно, словно почти пропевая слова, наслаждаясь точностью каждого слова как гурман смакует изысканное блюдо, - это очень важно.

4. Когда будет получаться №3, перед любым ответом ощути, что твоя голова упала вниз внутрь тела и находится в нижнем дань-тяне. Лишь когда получишь это ощущение, тогда отвечай, или вообще что-либо говори. Каждое слово будет словом воли, ты будешь говорить очень мало, но всегда спокойно, взвешенно и красиво.

5. Отслеживай смену событий – когда начинается одно действие и начинается другое, и создавай промежутки между событиями, не позволяя им сменяться одно другим без промежутка. Например: ты сидел на стуле, потом встал, потом пошёл на кухню, открыл холодильник, потом взял оттуда молоко, попил, потом поставил обратно, закрыл холодильник, и т.д. Перед началом каждого нового действия ты должен остановиться и мысленно сказать себе: «Я изволю сделать то-то». Затем вместо слов ты должен ощутить это своё решение, так оно станет волевым. Ты совершаешь так много действий, но сколько из них являются действиями твоей истинной воли? Осмысленно совершая самые простые действия, такие как разговор и ходьба, можно прекрасно развить свою волю, если перед началом каждого из этих действий замедлиться на мгновение и сказать себе, что ты изволишь сделать именно это действие. Можно просто попить молока и от этого ты не станешь магом, а можно перед этим сказать себе: «Я изволю испить молока», потом дожидаться некоего ощущения из точки воли, идущего в отклик на принятие такого решения, и лишь затем попить молока, - это уже будет не простое действие, а действие направленной воли.

6. Развивая все эти упражнения, исполняя их постоянно и одновременно, ты ощутишь как в нижнем дань-тяне что-то творится, как воля разливается внутри тела... Для выхода из тела, ты сосредоточишься на матке (если ты женщина) или рудименте матки в нижнем дань-тяне (если ты мужчина) и, держа это сосредоточение, пронаблюдаешь как воля разливается по сушумне вверх, касаясь середины черепа и наполняя череп.

7. Изволишь (ощущаешь изъятие своей воли) сесть, лечь или встать и пребывать недвижимо в таком положении определённое время. Будешь делать это каждый раз перед сном. После принятия решения сделать это тебе могут начать мешать мысли или какие-то события – отрешись от них, следуй только своей воле, а не чему-то постороннему. В сущности это на тебя давит чья-то воля, воля мира или воля каких-то ещё существ, а ты должен её пересилить, подавить свой волей всё и вся.

8. Приняв удобное положение, изволишь достичь чего-либо чудесного, например: сейчас-же погрузиться в глубокий транс с осознанием мига засыпания.

9. Закроешь глаза и проследишь за возникающими образами – как только появляется один из них, ты замедляешь его, надавливая на него, как делал это с людьми, которые что-либо спрашивали у тебя. К этому времени ты уже должен ощущать, что из точки воли идут линии не только в ноги, но и в руки и пальцы и в глаза, и выходят сквозь эти органы. Линиями из глаз управляй возникшими образами – надавливая на них, перемещай, отталкивай, подтягивай к себе, прокалывай...

10. Смотря на толпу людей, ты заметишь, что она похожа на мельтешение предсонных образов в виде пятен перед закрытыми глазами. Воспринимая людей именно так, управляй ими так-же как управлял предсонными образами. Или созерцай их мельтешение и ожидай появления «главного пятна», «магического глаза», который перенесёт тебя в Сновидение – в данном случае это может быть появление какого-то духа, мгновенный выход из тела, включение видения, открытие трещины между мирами, или ещё что-либо из области магии.

Поглощение Намерения

Когда человек хочет что-то сделать, у него сначала возникает импульс на это свершение и лишь затем он совершает это действие. Допустим, человек сидит, затем он захотел встать, потом он встал. Если-бы не захотел, не встал-бы. Но если уловить когда у человека зарождается это желание и похитить у него это желание, тогда он хотя и будет понимать, что хочет встать, но встать он не сможет. Получится так, что он сформировал намерение и выпустил его из себя, но в этот миг ты поймал это намерение и поглотил, поэтому оно ушло не к Орлу, а к тебе, - ты получил силу, а тот человек не смог сделать желаемого, ему придётся формировать своё намерение снова. Когда ты поглотил намерение, ты можешь использовать его на своё усмотрение.

Дабы лучше разобраться в этом, сначала надлежит наблюдать за событиями физического мира, имеющими скрытый потенциал. Например, наблюдай за караваном, который через несколько мгновений отправится в дальний путь. Нужно быстро выстроить в сознании модель потенциальной программы каравана. 1-я часть постройки модели включает осознание факта нахождения каравана здесь и сейчас, готового отправиться в путешествие, 2-я часть включает преодоление караваном пути, 3-я – прибытие каравана на место.

Затем надо сузить эти 3 части до размера маленькой точки, и затем вдохнуть её всем телом в область печени. Главное: не придумывать части потенциального события, а предвидеть их структуру на абстрактном уровне. Сила, скрытая в потенциале события, непостижимым образом переходит внутрь энергетического шара того, кто её поглощает.

Перед сном ляжешь на правый бок, чтобы согреть область печени и начать наблюдать за подвижной темнотой перед глазами. Когда сознание успокоится, вспомнишь одно из событий, которые находятся в виде сжатых точек, и развернёшь его перед закрытыми глазами. Не стоит долго хранить свёрнутые события внутри, обязательно надо разворачивать их перед каждым отходом ко сну. Так поглощённое намерение используется для осознанных снов.

Можно развить сие упражнение до подавления воли. Тогда после того, как ты поглотил намерение другого человека, постарайся заблокировать ему возникновение импульсов порождения намерения.

Не для подавления воли, а для накопления силы, события со скрытым потенциалом можно брать из перепросмотра. С этой точки зрения перепросмотр является средством многократного употребления одной и той-же массы своего намерения на различные цели. Можно сказать,

что человек владеет одним и тем-же количеством силы, которое он в значительной мере растратил в событиях прошлого и потому, с помощью перепросмотра, должен перенести в настоящее, чтобы использовать для будущего. И так каждый раз.

Если на тебя нападают, далеко не всегда самым полезным будет нанести ответный удар или убежать. Почти всегда будет лучше смирно стоять и поглощать силу врага, которую он направляет против тебя. Многие духи всегда так поступают. Если уже упущен миг, когда можно было поглотить намерение врага и заблокировать ему выделение намерения, надлежит поглощать его силу, с которой он бросается на тебя.

Так-же надлежит поглощать различные мешающие желания. Допустим, ты сотворяешь садхану неподвижного сидения на месте, но вдруг тебе хочется почесаться. Тогда надлежит поглотить это желание.

Если неоткуда поглотить чужое намерение, а очень надо, соверши не-делание такого рода: вознамержь совершить какое-нибудь бесполезное действие (например: плюнуть в потолок), затем, отслеживая формирование этого намерения, в нужный миг поглоти его.

Изменение событий

Заповеди скользящего по яви:

1. ничто не является более важным, чем что-либо другое, а потому не кори себя ни за какие поступки, не придавай ничему избыточной важности;
2. в пространстве выбора есть любые ходы событий, а потому никто не накажет тебя за изменение яви (сознательный выбор иного хода событий), если не думаешь о наказании и не придаёшь своим действиям и себе самому избыточной важности;
3. отклонение от равновесия влечёт нежелательные последствия, а потому живи счастливо и позволь всем жить счастливо, будь собой и позволь другим быть теми, кто они есть, относись ко всем как к частям самого себя, и соблюдай равновесие, не придавая ничему избыточной важности.

1

Сядешь на пятки на полу. Сосредоточишься на низе живота и начнёшь дыхание силы: на вдохе живот подтягивается, грудь поднимается, а на выдохе живот выпячивается, грудь опускается. Выполняя это дыхание, ты мысленно уплотняешь энергию внизу живота в форме шара.

Сядешь на колени и, сосредотачиваясь на энергии в виде шара внизу живота, будешь совершать качательные движения тазом вперёд-назад, и чувствовать при этом, что движение зарождается как волна энергии, идущая от этого шара, который затем увлекает за собой тело, а потом оттягивает его назад – и так много раз.

Сосредотачиваться и представлять, как из низа живота выходят энергетические волокна и опускаются до пола. Начать качать бёдрами из стороны в сторону, пытаться ощупать щупальцами поверхность пола. Затем начинай ими управлять – обшаривая комнату, пытаться низом живота ощутить все предметы.

После этого снова сядешь на пол. Приложишь руки к низу живота.

Выберешь объект (событие, знание, информацию и т.д.), ярко представишь образ желаемого, войдёшь в состояние сильного желания и представишь, что твои щупальца протягиваются к этому объекту и цепляются за него. Тяни объект к себе, чувствуя напряжение внизу живота. Напряжение и желание сливаются вместе. В отрешённом состоянии щупальца разжимаются и возвращаются. Если это не тренировка, а достижение желаемого, то не отпускай хватку и долго тяни к себе (15-20 хвиль), сосредотачиваясь, и щупальца остаются там, куда ты их направил.

Затем выйдешь из этого состояния, но иногда будешь поддерживать щупальца там, где они остались.

Выполняя это упражнение несколько раз в седмицу, быстро добьёшься осуществления желаемого.

2

Отслеживая смену событий и своё изволение на их совершение, вознамеришь событие, которое ещё не подошло к тебе само. Это может быть, например, встреча с нужным человеком или чтобы ты нашёл на улице пару монет. Почувствуй это событие животом, низом живота. Ощути, как ты держишь это событие низом живота.

3

Закроешь глаза и положишь на них руки. Затем, отводя на выполнение каждого задания столько времени и попыток, сколько позволит тебе выполнить каждое из них в совершенстве, сделаешь следующее:

Задание 1. выберешь событие из яви и найдёшь ему соответствие в тех точечках и пятнышках, которые видятся с закрытыми глазами, - откуда это событие выросло.

Задание 2. найдёшь Место Озабоченности – нечто притягивающее точки и пятнышки. На что оно похоже? Какие части тела откликаются на это? Можно прицепиться к одному из образов, чтобы он отнёс тебя туда.

Задание 3. разглядишь направление движения образов (если не видишь, то представь).

Задание 4. займёшь такое положение, где образы не двигаются от тебя или на тебя т.е. ты находишься на оси их движения.

Задание 5. войдёшь в любой шар (проколи его, вдави или как-нибудь ещё).

Задание 6. удержишь увиденное на пару хвиль, потом запустишь или будешь то запускать, то останавливать.

Задание 7. разглядишь 3 пятнышка (назовём их – Управители) в левом нижнем углу (если не видишь, то представь).

Задание 8. один из них свяжешь с солнечным сплетением (эта связь используется для лечения себя или других), 2-й с пазухами носа (эта связь для решения трудных вопросов), 3-й с правым бугром на затылке (эта связь для навязывания своего мнения кому-либо). Связи надо крутить, настраиваясь.

Задание 9. войдёшь в кемар, и с помощью связей закрепíš точку сборки в кемаре.

Задание 10. закроешь глаза. Когда начнут появляться образы – откроешь глаза, моргнёшь 2-3 раза и снова закроешь. В этом состоянии однажды тебя посетит нечто чёрное. Если его присутствие будет слишком давить, открой глаза и 18-20 часов не занимайся «входом через темноту».

Задание 11. выпишешь на листок значимые события твоей жизни. По 2-3 события от недавних к прошлым вводи в «плоскость темноты».

Задание 12. будешь выполнять задание 11-е, нарезаая события по местам действия (дом, работа...).

Задание 13. будешь делать то-же самое, нарезая события по обстановке событий (любовная, принудительная, весёлая...).

Задание 14. будешь делать задание 12-е и 13-е одновременно.

Задание 15. повспоминаешь сны за последние несколько дней (около 5-ти), обращая внимание на попутные вкрапления посторонних событий, мыслей, воспоминаний, чувств.

Задание 16. войдёшь в плоскость темноты, освоишься там. Наблюдая за потоками предобразов, выберешь 1 из предобразов и войдёшь в него, осмотришь. Внеси в него то постороннее воспоминание о сне из задания 15-го.

Задание 17. полетишь ко светлому предобразу, потом к другому светлому предобразу и так несколько раз, но каждый раз к более светлому.

После такой подготовки можно изменять события яви. При большом количестве личной силы и владении безупречным намерением, можно обойтись без подготовки.

Когда захочешь изменить событие, определи какой это шар восприятия и на какой хочешь его поменять (например: обстановка события – скучная, а сейчас будет – весёлая). Затем, держа в себе намерение об изменённом шаре восприятия, сделай следующее.

Вообрази или почувствуй вокруг себя кокон, в каждую сторону удалённый от тебя примерно на 3 метра (он имеет много нитей, связывающих тебя с любым развитием события). Вращай кокон вокруг оси восток-запад, потом вокруг оси север-юг. Напряги живот и волей поверни кокон. При повороте вокруг оси восток-запад, ощути движение кокona затылком, лбом и копчиком (в горле и возле пупка будет щекощущее напряжение), а при повороте вокруг оси север-юг, ощущай движение кокona висками и горлом (ощущаться может и иначе, лишь-бы привязать это к определённым ощущениям). Жди, ибо событие уже меняется.

Если таким способом будешь лечить других, то крути не их кокон, а свой! Оценивай всё применительно к себе, т.е.: обстановка болезненная, а теперь переключусь на здоровую – оп! и больной выздоровел.

4

Где-то во Вселенной существует некий белый столб. На нём могут быть вкрапления иных цветов, неровности, отростки. Он очень высокий, видно его основание, но не видно вершины.

Настроись на восприятие внутренним зрением этого столба и, твёрдо держа намерение о желаемом событии, будешь вращать этот столб то вправо, то влево. Желаемое скоро произойдёт.

5

Настройка – намерение – действие – получение желаемого.

Человек настраивается, подстраивает свои ощущения под Намерение. Затем он выражает волю, он изволит осуществить что-либо. Потом он делает что-либо в отношении задуманной цели – просто наблюдает за осуществлением намерения, сидит и ждёт, совершает обряд или знаковое действие (например, если моргнуть левым глазом для тебя привычно означает запускание намерения, то это и будет знаковым действием).

В коконе есть просвет в брюшной полости. Подобно мягкому месту на голове ребёнка, которое закрывается с возрастом, этот просвет открывается, когда развиваешь свою волю. Просвет это отверстие. Оно даёт место для воли, чтобы та могла вылететь подобно стреле. Это как отпусканиемыслеобраза на воплощение.

Осознание Намерения

Осознание намерения – это знание факторов, участвующих во взаимоотношении между целью любого действия как такового и целью действия отдельного человека. Т.к. у всех действий есть определённая цель, человек знания должен быть всегда активен, он должен быть в состоянии сочетать определённую цель каждого действия с тем определённым мотивом, который побудил его к действию.

Осознавая эту взаимосвязь, человек знания должен быть в состоянии осознавать, что такое ожидаемое постоянное движение. Осознание ожидаемого постоянного движения – это уверенность в том, что человек в состоянии всегда определить значимые изменения, происходящие во взаимоотношении между целью действия и мотивами личности, побуждающих личность действовать. Осознавая это движение, человек должен обнаруживать самые незначительные изменения. Это целенаправленное осознание изменений объясняет признание и толкование предзнаменований и других необычных событий.

Внимательно прочитаешь это описание ещё раз, затем будешь отслеживать.

Сновидения

Все вещи имеют причину. Они целиком зависят от устремлений – от намерений.

Находясь в каком-либо месте, ощутишь животом намерение этого места. Тогда ты сможешь действовать в этом месте наилучшим образом. Например: если ты охранник, то в этом месте сможешь наиболее хорошо нести свою службу, твой взгляд будет пристальным, слух острым, а тело само примет наиболее незаметное положение в выгодном для наблюдения месте.

Мир сновидений тоже является местом, но в него ещё надо попасть. Перед сном изволишь, чтобы Намерение привело тебя туда. Если не получится, тогда примешь это решение заранее – как только проснулся, так сразу-же изволишь, чтобы этой ночью Намерение провело тебя в мир сновидений через миг засыпания. И целый день не упускай из виду того, что твоё поведение и мировоззрение само собой подгоняется под осуществление поставленной цели.

Днём время от времени делай упражнения на раскрытие свадхиштханы и крутись вправо (с разведёнными в стороны руками или как получится).

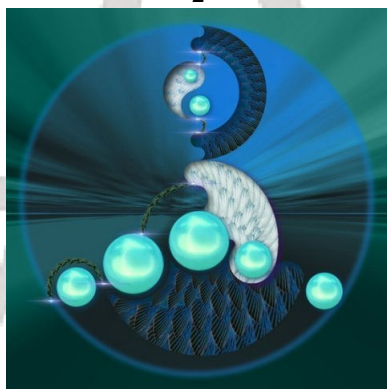
Мандалы Намерения

1



Данная мандала заряжена на исполнение желания. Загадывай желание, и смотри на неё.

2

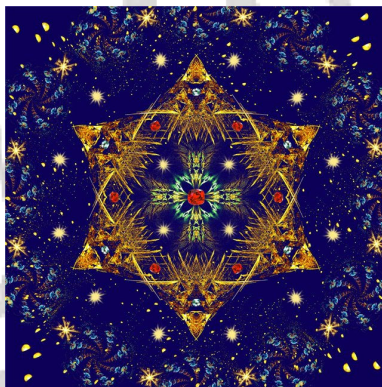


Мандала «Сила Намерения». Энергия Намерения помогает тебе подтвердить твои выборы. Доверяй свершённому выбору, зная, что они лучшие для тебя.

3



4



Мандава «Магия Времени», для осуществления намерения.

Молитва Намерения

*Я вкладываю в свою волю
своё непреклонное намерение
однажды приняв решение – выполнить его,
даже если это будет стоить мне жизни.
И никогда не свяжу себя ни с чем, что идёт против моей воли.*

Ты будешь повторять это наизусть каждый вечер, и будешь беспрекословно следовать всему тому, о чём говорится в этой молитве. Когда слова произносятся с целью и с намерением, они несут в себе огромную силу. Мир магии закрыт для обычного человека только потому, что он никогда не следует своему слову. «Как сказал, так и сделал» - вот так должно быть и не иначе.

Слова связывают нас с Намерением, поэтому их нужно использовать целенаправленно. Магии предельно внимательны со всем, что говорят. Обычные-же люди привыкают говорить не думая, и тем самым всё время себя ослабляют.

Призывание Намерения

Мало кто обращает внимание на то, что тольтки не просто намеревались – они призывали намерение. Они использовали слово «намерение» как агму, т.е. сказал 1 раз и ждёшь. И когда Намерение приходило (это ощущается), говорили, чего желают, или показывали это жестами или-же на уровне Безмолвного Знания. Например, дон Хуан дал Кастанэде такую формулу: «Я – сновидец, я желаю сновидеть». Призовёшь Намерение, подождёшь пока придёт, потом проговоришь формулу желания и подождёшь того, что Намерение это примет. Как оно принимает? Я ощущаю это так, что Оно волной уносит желание прочь из тела – уносит на исполнение.

Такое призывание может быть обставлено как обряд (зажигали чёрные свечи в тёмной комнате и орали: «Намерение!!!»), может быть выражено посредством пассивов, или ещё как-либо. Но при достаточно развитой воле можно обходиться без игрушек, работать напрямую. Воля это и есть наш единственный инструмент, посредством которого человек может взаимодействовать с Намерением.

Ожидание

Когда ты достиг терпения, ты на пути к своей воле. Ты знаешь, как ждать. Ты учишься безо всякой спешки, потому что знаешь, что ждёшь свою волю; и однажды ты добьёшься успеха в выполнении чего-либо, что обычно совершенно невозможно выполнить. Ты можешь даже не заметить своего необычного поступка. Но по мере того, как ты продолжаешь совершать необычные поступки, или по мере того, как необычные вещи продолжают случаться с тобой, ты начинаешь осознавать, что проявляется какого-то рода сила. Сила, которая исходит из твоего тела, по мере того, как ты продвигаешься по Пути Знания. Сначала она подобна зуду в животе, или тёплому месту, которое нельзя успокоить; затем это становится болью, большим неудобством. Иногда боль и неудобство так велики, что у тебя будут конвульсии в течение месяцев; и, чем сильнее конвульсии, тем лучше для тебя. Отличной воле всегда предшествует сильная боль. Когда конвульсии исчезают, ты замечаешь, что у тебя появилось странное чувство относительно вещей: ты можешь трогать всё, что хочешь, тем чувством, которое исходит из твоего тела, из точки, находящейся прямо под или прямо над пупком. Это чувство – воля, и когда ты способен схватываться этим чувством, то можно справедливо сказать, что ты маг, ибо ты достиг воли.

Следует научиться правильно ждать: извоить цель и ждать её воплощения, ощущая происходящие изменения.

Не должно быть привязанности к результату – ни к срокам исполнения, ни к форме, в которой он проявится. Однако, сроки должны исполняться. Это одно из магических противоречий – исполнение намерения в срок и одновременно непривязанность к срокам. Противоречие существует лишь для ума, но не для той силы, которая исполняет желания. Однако, постепенно стоит сокращать время исполнения. Подумай, что поспособствовало ускорению выполнения намеряваемого, а что помешало.

Намерение как Высшая Воля

Среди религиозных мистиков есть понятие «следовать высшей воле». Иногда под сим понимается следование воле избранного божества, а иногда воле Мастера. И это отнюдь не плохо, если божество или Мастер для мага является выразителем Намерения – до той определённой степени, пока маг не поднимется на такую-же высоту, когда сам сможет стать подобным-же выразителем.

Далеко не у каждого есть такой выразитель. Ну нет, так нет, что ж поделать... Придётся самому ловить Намерение, самому «читать подсказки судьбы».

Сначала надо поделать упражнения на развитие воли. Когда Намерение будет хоть как-то отвечать, изволь поступать так, как этого хочет от тебя Намерение. А как-же ты узнаешь, чего Оно хочет? Ты это ощутишь, жди и оно придёт само.

Слова Орла: «Моя Воля состоит в том, чтобы ты развивался. Если ты хочешь следовать Моей Воле, изволь развиваться».

Намерение вряд-ли приведёт тебя к чему-то плохому. Например, если ты предоставишь себя Намерению, у тебя сами собой начнутся ОСы. Почему? Потомучто, согласно Намерению, они у тебя обязательно должны быть, это часть не только твоей программы развития, но и вообще самая естественная твоя способность. Она в тебе прописана и Намерение должно её воплотить, если ты не будешь Ему мешать. Можно даже провести медитацию: сядь или ляг, дай себе установку: «Я не мешаю Намерению воздействовать на меня» и побудь в этом состоянии...

Беда не столько в том, что ты не слышишь Намерения, а в том, что ты Его просто не слушаешь. И тем самым отклоняешься от Намерения Себя, от Идеи Себя. Если-бы ты постоянно слушал Намерение Себя, медитировал на Идею Себя, приходя в соответствие с Ней, ты-бы смог читать Намерение и следовать Ему.

Творец ВОЗНАМЕРИЛ тебя как Идею. Он вложил в Идею Тебя всё, что надо. В ней есть совершенно всё, что тебе нужно для развития. Там уже есть твой Путь. Но чтобы оно раскрылось и начало полноценно работать, ты должен следовать Намерению Творца. Поэтому восклицали апостолы: «Боже! Не моя, но Твоя воля да будет!», ведь это Творец тебя вознамерил/создал, а не ты Его. И Он уже вложил в тебя всё, что надо. Ты лишь должен это раскрыть. А чтобы раскрыть, ты должен следовать Воле Творца.

Следовать своей воле, а не Его, ты, конечно, можешь. И это тоже принесёт определённые блага. Но было-бы куда успешнее, кабы ты проявил свою волю на то, чтобы следовать Его воле. Именно так ты разовьёшь свою волю и чувствительность, и пройдёшь Путь Развития.

Творец предусмотрел для тебя и возможность иным образом выражать Твою Волю, т.е. ТВОРИТЬ. Но было-бы куда успешнее, кабы ты этим занялся лишь после того, как превзойдёшь Творца (это Он тоже предусмотрел, аналог в Учении Видящих – пролететь мимо Орла).

Естественное знание Намерения доступно каждому, но господство над ним принадлежит лишь тем, кто его попробовал.

ГЛАВА 4: МЫСЛЕНАМЕРЕНИЕ

Воля мозга

Ум не создаёт намерение, но он удерживает и группирует намерения различных вещей. Ум – это точка, вокруг которой собираются намерения. Ум удерживает все намерения, которыми ты владеешь. Но ум закрыт, его нужно открыть для Намерения, чтобы он стал гибким.

Выполняется утром, на голодный желудок, можно только выпить немного молока, чая, кофе или воды.

Сядешь со скрещёнными ногами «по-турецки» на сложенное одеяло или коврик. Если не можешь сидеть на полу, сядь на стул или стой. Спину, шею и голову необходимо держать ровно, на одном уровне, ни на что не облокачиваясь.

Твоё лицо смотрит на север, глаза закрыты. Мышцы совершенно расслаблены.

Сложишь ладони на уровне анахаты так, чтобы ладони обеих рук касались друг друга.

Поднимешь сложенные вместе ладони и локти так, чтобы кончики сложенных указательных пальцев коснулись межбровья. Чем дольше ты так просидишь, тем больше магической воли сосредоточишь в области 3-го глаза – главного средоточия воли мозга.

В данном упражнении работают только мышцы рук и плеч, но и их нужно расслаблять усилием воли.

Время совершения упражнения необходимо постепенно увеличивать, начиная с 1-5 хвиль, и ежедневно прибавляя по 1-2 хвили. Так за месяц занятий ты достигнешь 30 хвиль в день, а за 2 – 1-го часа, что даст тебе огромную силу.

Выполняя данное упражнение каждый день, ты почувствуешь себя неимоверно сильным. Ты будешь чувствовать огромную силу и власть над всем, что тебя окружает. Другие люди станут тебя уважать, а твоё мнение станет для них непреложной истиной. Люди подсознательно почувствуют, что у тебя больше силы, и станут по наитию подчиняться и доверять тебе.

Параллельное мышление

Это когда несколько мыслей сразу и каждая по отдельности выполняет свою функцию, например: одна мысль решает алгебраическое уравнение, другая думает о Машке, третья думает как извести со света белого Петю и т.д.

Одной рукой начертишь в воздухе круг, другою треугольник (или любую другую фигуру на выбор), разделишь мозг невидимой чертой на 2 полушария. В одном полушарии мысленно начертишь круг, в другом треугольник, совместно с физическим черчением. Далее мысль выполняет свою функцию: одна мысль координирует движение правой руки, вторая – левой, не зависимо друг от друга.

Когда включаешь много мыслей о разных действиях, они сразу-же затихают и превращаются в безмолвное исполнение действий, т.е. никакого мысленного проговаривания тут нет.

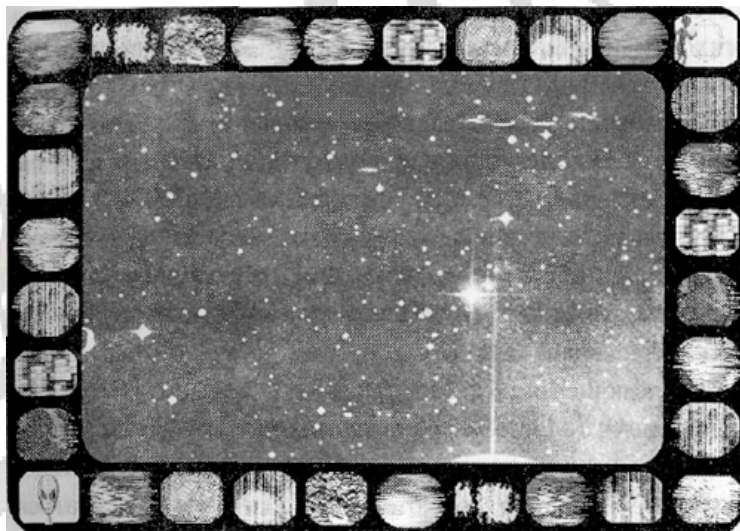
Самый шик развития параллельного мышления это когда несколькими мыслями решаешь несколько сложных алгебраических уравнений одновременно.

Когда прорабатываешь сразу много мыслей, направленных на разные аспекты одной и той-же цели, можно создать или увидеть символ итога данной работы, или-же символ самого данного действия. Тогда для большего сосредоточения или-же для возврата именно к этой работе будет достаточно вообразить этот символ, и процесс запустится сам собой.

Главное, что бы мозг не сварился. Голова поначалу может иногда болеть, тогда надо перестать следить за процессом. Современный человек использует меньше половины своего мозга и то не на полную мощность. У древних людей мозг был раза в 2 шире и длиннее, чем у нас (посмотри на череп Эхнатона). Какие возможности имели они???

Практика параллельной мысли открывает 3-й глаз и энергетические центры головы (пила-чакра, аджна, виски, брамарандра, сома-чакра).

Постепенно при закрытых глазах появится экран:



Чёрный космос с далёкими белыми звёздами очерчен тонким оранжевым квадратом. За чертой квадрата находится нечто вроде кнопок в виде картинок. Любые картинки можно накладывать на себя или выводить на общий экран. Выводить на экран лучше всего то, с чем намереваешься работать (что-то доделать, детальнее оглядеть).

Поначалу видны только те кнопки, что отвечают за те действия, которые ты сейчас просчитываешь параллельными мыслями. Но можно вывести на экран и те изображения или найти те кнопки, которых сейчас нет – стоит лишь об этом подумать и они появятся.

Многомерное мышление

Когда каждая мысль просчитывает события не только в настоящем времени, но и в прошлом и будущем, или когда она просчитывает формирование тел не только в этом мире, но и на других планах, это уже не параллельное, а многомерное мышление.

Самый шик развития многомерного мышления – совершаешь действие не только здесь, или этим занят не только ты, но и каждый из твоих двойников, которыми ты управляешь.

Чем больше у тебя двойников, тем мощнее твоё осознание. Инсайдер писал, что когда человек своим сознанием занимает 10 тел, его «освобождают». Божества и йогины высокого уровня имеют бесчисленные Световые Формы, называемые «Дивья-дэха» («божественное тело», Тело Света).

Работа многомерной мысли чувствуется в той чакре, которую возьмёшь за исходную точку. Сама собой берётся аджна; сначала надо проработать её, потом можно брать любую чакру, функции которой наиболее подходят к просчитываемому действию.

Работа многомерной мысли даёт ощущения в чакре только тогда, когда просчитывается 2 и более событий. Мне эти ощущения дают зримый образ двух перекрещенных овалов. Полагаю, что с увеличением числа обрабатываемых действий, образ может дойти до овалов 3d. Через это ощущение или этот образ можно выйти в Мир Мысли – мир, где всё создаётся мыслью. Только ты подумал, и задуманное стало воплощаться.

Безупречность

Проснувшись утром, призовёшь Намерение и, дождавшись отклика, скажешь: «Я изволю прожить этот день безупречно, как последний день моей жизни!». Получив новые ощущения, начнёшь свой день...

Всегда сохраняй настрой, что живёшь последний день, ибо это ключ к Воле и Намерению. Последний день и призыв Намерения – это самые основные практики для каждого дня. Живи с этим целый день и, особенно, засыпай с этим. Все свои действия совершай именно исходя из этого. Сразу отпадёт много лишнего, поведение изменится...

Проживание каждого дня как последнего это и есть Безупречность. Здесь сходятся воедино Желание, Воля и Намерение, образуя Мысленамерение.

ГЛАВА 5: СИЛА

Ты должен каждой клеточкой тела чувствовать, что ты волшебник, что для тебя не существует никаких ограничений, что ты можешь всё. Это должна быть не просто уверенность, на подлинное чувство силы. Не превосходства, а именно силы.

Но кто ищет Силу, тот может её никогда не найти, потому что она разлита повсюду. Можно лишь приманить её, открыться ей, заинтересовать её.

Подружившись с Силой, ты сможешь творить настоящие чудеса. Для начала просто пожелай этого. Осознай незримое присутствие Силы в твоей жизни. Сила здесь, рядом, она доступна любому и настроена на взаимодействие с нами. Попытайся слиться с ней. Представь, что она в тебе, что ты и она – единое целое. Её желания – это твои желания, а твои желания – её желания. Когда хочешь получить какой-то результат, молча обращай к Силе, вспоминай о ней. Например, когда подкидываешь монетку, ты должен не просто наблюдать за тем, что выпадет, а знать о том, что выпадет именно нужный тебе результат, потому что с тобой Сила – это твоё тайное оружие.

Сначала ничего не будет получаться, но чем чаще ты будешь обращаться к Силе, тем крепче будет становиться твоя связь с ней. И однажды ты увидишь, что события действительно складываются в нужном тебе направлении. Тебе достаточно просто чего-то захотеть, и это происходит.

Однако ты должен учитывать одну очень важную тонкость: дело в том, что Сила не любит мелочных и жадных людей. И если ты попытаешься овладеть ею для того, чтобы стать богатым, она к тебе никогда не придёт. Представь, что Сила – это очень своенравная и

капризная женщина. И если она увидит в тебе что-то плохое, то тут-же хлопнет дверью. Никто не запрещает тебе играть в кости или в рулетку. Вопрос лишь в твоём отношении к деньгам. Относись к ним проще, без трепета: есть они у тебя – хорошо, нет – тоже неплохо.

Всегда имей в виду Силу. Посвяти ей всё лучшее, что в тебе есть. Она – твой свидетель 24 часа в сутки, а потому твоя жизнь должна быть безупречной.

Сила – это намерение? И да и нет. Сила позволяет воздействовать на намерение, чтобы воплощать цели. А может намерение с этой-же целью воздействует на Силу...

Использованные труды:

1. «Этрусский гримуар»
2. «Боговщина. Современная славяно-арийская волшба»
3. «Ама Дэр Хат»
4. «Красная книга Аппина»
5. «Книга трёх Владык Альяха»
6. Т.Сибелиус, «Таинства Червя»
7. Ancient, «Путь многомерного существа»
8. Б.Лэйн, «Пытки и наказания»
9. Рамачарака, «Наука о дыхании индийских йогов»
10. Раскриом, «Магия янтр»
11. Держиврат, «Волшебство звуков»
12. В.Шемшук, «Славы русским богам»
13. В.Дэв, «Волшебная мантия»
14. Ф.Бардон, «Врата посвящения»
15. Ф.Бардон, «Ключ к истинной каббале»
16. Р.Доля, «Волхвы Ориона»
17. И.Регардые, «Как изготовить и использовать талисман»
18. Д.Тайсон, «Духи-помощники и знаки силы»
19. Я.Фрайз, «Визуальная магия»
20. Э.Торсон, «Северная магия»
21. Ф.Хайн, «Сжатый Хаос»
22. Д.М.Крэг, «Современная магия»
23. Daser, «Практическая демонология»
24. АХИОМ, «Corpus fecundi»
25. М.Форд, «Liber HVNI»
26. А.Кроули, «De homunculo epistola»
27. fr.Марсий, «Искусство принятия божественных форм»
28. Сатор, «Курс лекций Ордена Хранителей Смерти»
29. М.Дарху, «Основы практической некромантии»
30. Ш.Э.Цикон, «Некротика»
31. Ш.Э.Цикон, «Ритуальная некромагия»
32. Ш.Э.Цикон, «Малая книга магии»
33. Ш.Э.Цикон, «Iter Obscurum»
34. Б.Моносов, «Медзя-4»
35. Б.Моносов, «Ифриты»
36. Б.Моносов, «Психотроника»
37. Б.Моносов, «Магия рун по кодексу Одина»
38. А.Заметин, «Путь в Неберу»
39. Д.Верещагин, «Техника одушевления предметов»
40. Ф.Иейтс, «Искусство памяти»
41. В.Зеланд, «Трансёрфинг реальности»
42. В.Садовой, «Мир закрытыми глазами»
43. И. и А. Медведевы, «Золотая нить Дао»
44. М.Богачихин, «Внутренние практики в буддизме и даосизме»
45. О.Диксон, «Шаманские ритуалы и боевые практики»
46. С. и Я. Талалаж, «Самые невероятные в мире – сэксы, ритуалы, обычаи»
47. Офиель, «Астральная проекция»
48. А.Медведев, «Иллюзион»
49. А.Медведев, «Хранители вечности»
50. А.Торрээс, «Тайна Пернатого Змея»
51. Т.Абеляр, «Магический переход»
52. К.Кастанэда – все книги

Данная книга предназначена для свободного распространения в сети на том условии, что никто не будет ничего в ней править, а так-же не будет дополнять или вырезать. На этих-же условиях возможно цитирование, издание и перевод на любой язык без согласования с автором.

Автор оставляет за собой право редактировать и дополнять данное сочинение. С последними версиями всех книг автора можно ознакомиться на сайте <http://snobdenie.ucoz.ru/>

Для связи с автором можно написать письмо на snobdenie@yandex.ru или воспользоваться формой обратной связи на указанном сайте.