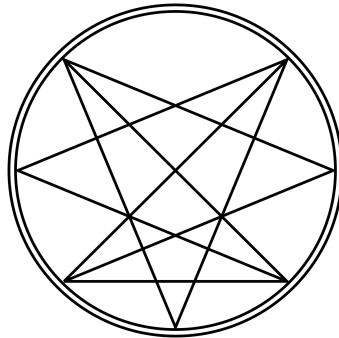


Aperiatur terra et germinet Atazoth¹

Order of the Nine Angles



NAOS

Praktyczny przewodnik po Współczesnej Magii

Prawa autorskie 1989 ev Thorold West & ONA (pierwsza, oryginalna wersja pisana)
Tłumaczenie: Vuori, Templum Liberi Arbitrii 2024 ev.

¹ -Niech otworzy się ziemia i zrodzi się Atazoth

SPIS TREŚCI

Wstęp

Część pierwsza magia wrodzona: Praktyczny przewodnik jak zostać adeptem

0 Teoria Magii
I Siedmiostopniowa Droga
II etap I Inicjacja
III Tarot
IV etap II: Inicjacja drugiego stopnia
V etap III: Adept zewnętrzny
VI Gwiazdna Gra
VII Gwiazdna Gra Teoria Ezoteryczna
VIII etap IV: Adept wewnętrzny
XI etap V: Przekroczenie Otchłani

Część druga Magia Ezoteryczna

Wprowadzenie
X Ezoteryczne Pieśni
XI Ezoteryczne pieśni jako techniki magiczne
XII Magia szaleństwa
XIII Wizualizacje i Magia Sigili
XIV Magia Seksualna
XV Magia Modeli/Modelowania
XVI Magia Empatii
XVII Mroczne ścieżki
XVIII Mroczni Bogowie

Załączniki

0 Ścieżka Lewej Ręki
I System Septenarny
II Techniki wizualizacji
III Magiczne Symbole i Pismo
IV Hermetyczny rytuał samo-inicjacji
V Przygotowanie do Rytuałów Hermetycznych

Część Trzecia Ezoteryczne Manuskrypty

A Koło Życia

B Uwagi na temat tradycji ezoterycznej (Tradycja
Septenarna/Gwiazdne Bramy)
C Tradycja Ezoteryczna (Otchłań/ Teksty Alchemiczne/ Tarot)
D Uwagi na temat niektórych używanych terminów (archetyp/
psychika/ ego/ jaźń)
E Atrybucje Run
F Muzyka, Intencje, Formowanie
G Symbole i byty
H Czas i byty
I Zaawansowana Gwiazdna Gra
J Zakazana Alchemia

WSTĘP

Celem tej pracy jest dostarczenie samodzielnego i praktycznego przewodnika po magii ezoterycznej opartej na tradycji Septenarnej. Ta, dotychczas tajna tradycja (zwana także *hebdomadry*) zostaje tu opublikowana po raz pierwszy.

Niniejsza praca jest napisana przejrzystie bez jakichkolwiek mistyfikacji. Część pierwsza to praktyczny przewodnik jak stać się adeptem i zasadniczo jest "magią wewnętrzną"- czyli taką której używa się w celu rozwoju osobistego (rozwoju świadomości itp). Część druga jest praktycznym przewodnikiem po ezoterycznej magii i technikach magicznych tak więc nosi tytuł "magia zewnętrzna"- czyli mówi o sposobach zmiany wydarzeń/ okoliczności/ osób itp. zgodnie z pragnieniami maga.

Magia wewnętrzna to podążanie okultystyczna ścieżką od Inicjacji-wtajemniczenia do stania się pełnoprawnym Adeptem i jeszcze dalej, a w tradycji Septenarnej ścieżkę tą nazywamy "Siedmiostopniową Drogą".

Część trzecia zawiera wybór ezoterycznych rękopisów rozpowszechnianych wśród członków ONA: przedstawiają one i wyjaśniają dalsze aspekty systemu Septenarnego, zarówno bezpośrednio magiczne, jak i bardziej praktyczne. Są opublikowane dokładnie tak jak były przekazywane.

Techniki podane w niniejszej pracy umożliwiają każdej jednostce podążanie ścieżką mądrości: pozwalają osiągnąć prawdziwą, indywidualną wielkość lub wyzwolenie, a ta wolność będzie "wewnętrzna"; pozwolą na stworzenie nowych Adeptów, czyli dadzą jednostkom możliwość rozwoju, wglądu zarówno osobistego w samego siebie jak i w siebie "okultystycznego".

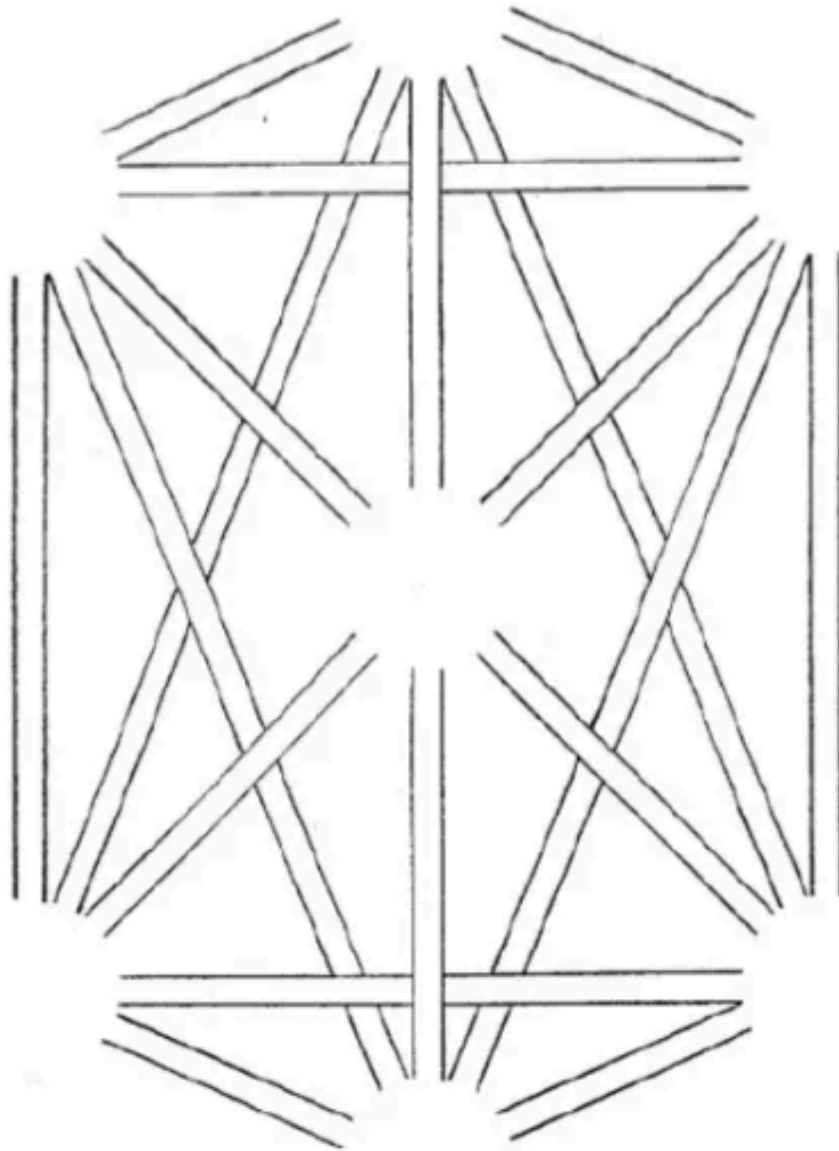
Ze wszystkich tradycji okultystycznych tradycja Septenarna jest prawdopodobnie najbardziej praktyczną i bezpośrednią metodą na osiągnięcie tego wyglądu.

Thorold West

CZEŚĆ PIERWSZA

MAGIA WRODZONA/NATURALNA²

Praktyczny przewodnik jak zostać Adeptem



² od tłumacza: Physis jest słowem pochodzenia greckiego. Najczęściej tłumaczony jako "natura"...W etymologii słowo to uważa się za źródło słowa "fizyczny", które jest synonimem słowa naturalny. Arystoteles zainspirowany pojęciem physis stworzył filozofię przyrody. Dzięki temu rzeczy fizyczne (naturalne), oddziela się od metafizycznych (przedmioty nadnaturalne, badane przez metafizykę). *Wikipedia*

0- TEORIA MAGII

Podstawą magii jest wiara w to, że świat pięciu zmysłów jest niekompletny. Magowie wierzą, że żyjemy w świecie zupełnie innym od tego jaki pokazuje nam nasze 5 zmysłów- wierzą, że każda żywa istota posiada możliwości odkrycia pewnych energii, które my, jako jednostki, możemy wyczuć i „zobaczyć”, jeśli staniemy się ponownie na nie otwarci.

Ta otwartość jest jednym z celów magicznej lub okultystycznej inicjacji- i można powiedzieć, że angażuje jednostkę w uświadomienie sobie istoty (wizji) rzeczy, która jest ukryta pod ich zewnętrznym wyglądem (dotyczy to innych osób, ale także „rzeczy”).

Zgodnie z tradycją Septenarną, te tzw. „magiczne energie” posiadane przez rzeczy i organizmy żywe wywodzą się z tego, co można nazwać bezprzyczynowością - czyli każdy żywy organizm to punkt lub obszar, w którym bezprzyczynowe energie manifestują się w naszym przyczynowym, zjawiskowym, nominalnym, wszechświecie. Ilość i rodzaj tej energii zależy od rodzaju jednostki. Te bezprzyczynowe energie (które nauka- ponieważ obecnie zajmuje się tylko przyczynowymi bytami i energiami, nie umie wyjaśnić) można powiedzieć, że wywodzą się z paraleli wszechświata bezprzyczynowego, który w pewnych miejscach przecina nasz wszechświat przyczynowy.

My, jako indywidualne jednostki, ponieważ posiadamy zdolność świadomości, „odwołujemy się” do tego bezprzyczynowego wszechświata. Posiadamy (przeważnie ukrytą) zdolność „otwierania bramy” do świata bezprzyczynowego, który istnieje w naszej własnej psychice, aby czerpać z niektórych bezprzyczynowych energii, i te energie mogą i rzeczywiście zmieniają w pewien sposób zarówno naszą świadomość, jak i zmieniają inne istoty, więzi, energie istniejące w związku przyczynowym. To „czerpanie energii” i ich wykorzystanie jest magią. Magia zewnętrzna polega na użyciu ich, kierując się indywidualnymi pragnieniami, aby powodować zmiany w przyczynowym świecie; Magia wewnętrzna używa tych energii do zmian w samym sobie.

Aby czerpać z takich energii, zazwyczaj konieczne jest, aby jednostka z nich skorzystała w konkretnej formie lub za pomocą symboliki, a techniki magii zewnętrznej wykorzystują takie

symbole które mają przynieść zarówno zrozumienie energii, jak i kontrolę nad nią.

Różne systemy magiczne mają różne symboliki - większość oznacza rodzaje energii pod nazwami bogów, bogiń, duchów czy demonów. W rzeczywistości prawdziwe symbole mają jedynie drugorzędne znaczenie, a Mag, który podąża ścieżką w stronę poziomu Adepta, wkrótce odrzuci sympatię do tych klasycznych symboli/nazw /opisów (a tym samym całej Magii Zewnętrznej) na korzyść pojmowania energii które ma w sobie. W tradycji septenarnej jest to przedstawione za pomocą „Drzewa Wyrd”³ (siedem sfer i łączące je ścieżki - patrz Załącznik I), a następnie poprzez „Gwiazdą Grę”⁴. „Drzewo Wyrd” może być postrzegane jako mapa świadomości: zarówno indywidualnej (psychiki jednej osoby), jak i innych „obszarów” poza jednostką, w której spotykają się bezprzyczynowość i przyczynowość. Symbolika sfer⁵ i ścieżek pomiędzy nimi (a z nimi kart Tarota, planet, kadzideł, „boskich form” i tak dalej) są pierwszym etapem „Star Games” lub pierwszym wtajemniczeniem do jej zrozumienia.

Magia zewnętrzna dzieli się na dwie formy lub typy: Hermetyczną i Ceremonialną. Magia Hermetyczna polega zasadniczo na tym, że angażuje tylko jedną lub dwie osoby, podczas gdy Ceremonialna magia obejmuje więcej osób i można ją nazwać magią „formalną” obejmującą już konkretne działania magiczne lub rytuały (zwykle spisane i dokładnie przestrzegane) oraz zorganizowanej świątyni lub grupy magicznej. (Część druga tej pracy dotyczy wyłącznie magii hermetycznej w tradycji Septenarnej -a magia Ceremonialna jest przedstawiona w takich dziełach jak np. „Czarna Księga”.) Magia wewnętrzna jest zawsze indywidualna.

³ Można to tłumaczyć jako drzewo przeznaczenia/losu co pomaga zrozumieć istotę jego znaczenia

⁴ używane zamiennie z oryginalną nazwą „Star Game”

⁵ Zdarza się używanie pojęcia „kule” do określenia sfer

I- SIĘMISTOPNIOWA DROGA⁶

Physis (natura) dzieli się na siedem etapów i te siedem etapów można uznać za reprezentujące różne stopnie osiągniętego poziomu świadomości. Jeśli chodzi o tradycyjną magię, etapy reprezentują: Inicjację, Inicjację Drugiego Stopnia, Adepta Zewnętrznego, Adepta Wewnętrznego, Mistrza/ Panią (lub Najwyższy Kapłan/ Kapłanka), Magus i Nieśmiertelny.

Każdy etap jest powiązany z konkretną sferą „Drzewa Wyrd” i odpowiednimi symbolami. Na przykład pierwszy etap to sfera Księżyca i jest z nią powiązany kamień Kwarc, alchemiczny proces „kalcynowania”, słowo „Nox” oraz trzy karty Tarota 18 Księżyca, 15 Lucyfer⁷ i 13 Śmierć.

Każda sfera jest uważana za trójdzielna, reprezentująca konkretny aspekt:

aspekt nieświadomości ☉

aspekt ego ♀

aspekt jaźni ☽

Aspekty te reprezentują stopniową ewolucję „energii” danej sfery, gdzie każdą z nich można uznać za naturalnie archetypową - trzy karty Tarota przedstawiające aspekty archetypu.

Dodatek I podaje szczegóły siedmiu sfer - ich atrybuty i tak dalej.

Physis jest zasadniczo środkiem umożliwiającym zrozumienie powiązanych sił z każdą sferą: ich doświadczenie, postrzeganie tych sił takimi, jakie są same w sobie, umożliwiając to, co psychologia jungowska rozumie jako „wycofywanie projekcji”. To wycofywanie tworzy rozdział naszego „ja” od „ego” - jest to ekspansja indywidualnej świadomości i reprezentuje to, co często nazywa się oświeceniem.

Środkiem Physis są Rytuały Stopni związane z każdą sferą i Gwiezdną Grą. Rytuały Stopni są zadaniami praktycznymi, zasadniczo o dwojakim charakterze. Pierwsza ich część składa

⁶ od tłumacza: zamiennie można używać słowa „Ścieżka”

⁷ nazwa karty w Sinister Tarot. Klasycznie określana Diabeł

się z szeregu nauk, medytacji i osiągnięcia pewnych celów określonych według powiązanej sfery związanej z danym stopniem.

"Rytuały" natomiast jako druga część to indywidualne zadania o charakterze bardzo specyficznym. Rytuały te są proste zarówno w formie, jak i treści.

Rytuał oznacza tutaj metodę- podjęcie się czegoś, w czym szczególnie są wiernie powtarzane. Te wierne powtórzenia są ważne, ponieważ postępując zgodnie z procedurą wprowadzamy wymagane zmiany powstające w świadomości.

Na wczesnych etapach Siedmiostopniowa Ścieżka jest łatwa, ale kolejno staje się ona coraz trudniejsza. Wymagająca dużego zaangażowania. Aby zostać prawdziwym oświeconym Adeptem trzeba na to zapracować - jest to osiągnięte tylko przez konkretną jednostkę i nigdy nie jest rozdawane jako prezent.

Można powiedzieć, że pierwsze dwa etapy reprezentują konfrontację z aspektem cienia psychiki jednostki- integracja tego aspektu, a następnie jego transcendencja, daje w ten sposób nową syntezę świadomości.

Etap trzeci można nazwać konfrontacją z tym, co Jung nazwał „anima/animus”: siłą i fascynacją miłością, Erosem.

Czwarty etap reprezentuje wyłonienie się „ja” z połączenia „ego” i „nieświadomości”.

Piąty etap reprezentuje rozwój wewnątrz jednostki, mądrość - jako zrozumienie poza sobą.

Z każdym etapem związany jest proces alchemiczny, reprezentujący jego znaczenie i uzyskany wgląd: na przykład proces dla drugiej sfery, Merkurego, to "separacja" - a forma, jaką przybiera, to "wyrozumiałość". Związany z tym rytuał stopnia to scena do odtworzenia która jest w pewnym sensie symbolicznym przedstawieniem- w kategoriach psychologicznych, alchemicznych i procesowych.

Ci, którzy chcą podążać Siedmiostopniową Ścieżką, powinni podjąć się przeprowadzenia Rytuałów Stopni w odpowiedniej kolejności, zaczynając od sfery pierwszej - Inicjacji/ Wtajemniczenia.

Każdy etap Siedmiostopniowej Drogi zapewnia Ci zarówno osobiste (tj. „emocjonalne”) jak i magiczne doświadczenia, a doświadczenia te utrwalają się podczas następnego rytuału. Krótko mówiąc, etapy ze swej natury prowokują wgląd w siebie, a wgląd ten jest: stopniowym procesem uczenia się.

II - ETAP PIERWSZY - INICJACJA

Inicjacja oznacza tutaj po prostu chęć podążania siedmiostopniową Ścieżką.

To jest otwarcie bramy prowadzącej na drogę, której pierwsza część jest skierowana „w stronę mroku”.

Można więc powiedzieć, że pierwszy etap to akceptacja pewnych ukrytych sił (wewnątrz nas samych). Aby przeprowadzić każdy z Rytuałów Stopni, najpierw znajdź odpowiednie miejsce na świeżym powietrzu - jeśli to możliwe w pobliżu strumienia/ rzeki lub jeziora.

Rytuał należy przeprowadzić w noc pełni księżyca.

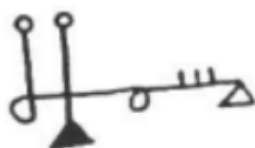
Będziesz potrzebować następujących elementów:

Perfumy/olejek Cywet
Świece w kolorze srebrnym/białym
Kawałek pergaminu
Srebrna igła
Pióro do pisania⁸

Rytuał rozpoczyna się o zachodzie słońca. Wykąp się w strumieniu/ rzece/ jeziorze, a następnie nałóż olejek na swoje ciało. Możesz, jeśli chcesz, przebrać się w czarną szatę. Następnie w komfortowej pozycji (nie jest ważna sama pozycja, tylko to, że jest dla ciebie wygodna) wizualizuj przez kilka minut następujący symbol lub „sigil”:



Następnie zapal świece (które najlepiej umieścić w latarenkach/ latarniach, jeśli są na zewnątrz lub w świecznikach w pomieszczeniu), nakłuj lewy kciuk za pomocą szpilki i za pomocą pióra podpisz pergamin na którym jest narysowany poniższy sigil krwią:



⁸ w org. prawdziwe ptasie pióro

Pokaż podpisany pergamin na zachód, potem na południe, potem na wschód i północ, mówiąc po każdym kierunku:

„Od tego znaku rozpoczynam swoje poszukiwania!”

Następnie spal pergamin w jednej ze świec, a następnie wrzuć pozostałości do rzeki/ strumienia/ jeziora. Podnieś ramiona i wizualizuj księżyc (lub spójrz na niego, jeśli jest widoczny), wyobrażając sobie energię spływającą w dół z księżyca na ciebie - wizualizując tą energię jako srebrne włókna, które wydostały się z księżyca, aby cię pochłonąć i otoczyć swoim światłem.

Po wizualizacji zgaś świecę. Nie zdmuchuj. Rytuał jest zakończony.

Następnego dnia (lub tak szybko jak to możliwe) rozpocznij dalszą pracę z odpowiednią sferą. Do tego potrzebujesz talii kart Tarota (patrz rozdział III - Tarot, jeśli chcesz używaj sinister tarot- jest on polecany dla Siedmiostopniowej Ścieżki), jak również miejsca w którym można się podjąć działania. W idealnym przypadku prace powinny być wykonywane w pomieszczeniu/ obszarze, którego będziesz używać tylko do celów magicznych, to miejsce umeblowane według twojego własnego gustu z wystrojem odpowiednim dla aury okultyzmu - na przykład może znajdować się tu przygotowany przez ciebie ołtarz pokryty obrusem w czarnym kolorze, na którym trzymana jest np. kryształowa kula lub czworościan, świece w różnych kolorach, talia tarota i tak dalej. Ważne jest, aby wybrać wyposażenie tak, aby czuć się w nim (i z nim) komfortowo - powinno ono wprowadzać w ukryty świat magii.

Kilka dobrze dobranych przedmiotów znacznie skuteczniej kreuje odpowiedni nastrój, atmosferę lub aurę niż cały zbiór bezużytecznych artefaktów. Staraj się zachować obszar swojego działania w dymie kadzidła - używając kadzidła odpowiedniego dla sfery, z którą masz do czynienia (*patrz Załącznik I*). Ponadto podczas pracy korzystaj wyłącznie ze światła świec.

Praca z siedmioma sferami to w zasadzie ćwiczenia medytacyjne. Te prace przeprowadza się w konkretnej kolejności- czyli: Księżyc, Merkury, Wenus, Słońce, Mars, Jowisz, Saturn. Każda praca rytualna powinna trwać około godziny i rozpoczynać się po zachodzie słońca. Tylko jeden rytuał należy wykonać w dowolnej części dna.

Aby rozpocząć pracę, przyjmij wygodną pozycję, a następnie intonuj lub wibruj trzy razy słowo odpowiednie dla twojego działania (*patrz tabela poniżej*). Następnie skoncentruj się na znaku (*poniżej*) lub „nieświadomej” symbolice tej sfery reprezentowanej przez konkretną symbolikę karty Tarota (*na przykład dla Księżycy: 18 Księżyc*). Wyobraź sobie siebie jako część przedstawionego obrazu.

Sfera	Słowo	Symbol	Praca magiczna
Księżyc	Nox	Rogata bestia	Szamanizm
Merkury	Lucifer	Odwrócony pentagram	Magia ceremonialna
Wenus	Hriliu	Smok	Trans; sex
Słońce	Lux	Orzeł	Wyrocznia, taniec
Mars	Azif	Odwrócony siedmiokąt	Ofiara
Jowisz	Azoth	Gwiezdna Gra	Gwiezdna Gra
Saturn	Chaos		

(zobacz również "Procesy Alchemiczne" w dodatek 1)

I tak np. dla karty 18 Księżyc powinieneś wyobrazić sobie siebie na pustyni, idącego ścieżką w stronę rozpadających się wież. Spacerujesz pomiędzy tymi wieżami i widzisz skorpiony stojące na na wpół zakopanej w piasku księdze. Wtedy możesz zdecydować się na podniesienie księgi i zobaczysz co zawiera, lub zajrzyj do wież, gdzie wyłaniają się zgarbione, ciemne kształty ukrywające się w mroku, a może wyruszają w długą drogę w stronę gór. Możesz zrobić tu to wszystko na co masz ochotę - wybór należy do Ciebie⁹.

Następnie koncentrujesz się na kolejnym obrazie, etapie Ego (*dla sfery Księżyc, to jest karta 15 Lucyfer/Diabeł*) - wizualizując siebie jako część obrazu. Potem przejdź do

⁹ wizje te nie są "stałym" obrazem. To co widzimy może się poruszać, wchodzić z nami w interakcje

następnego obrazu, etapu Jaźń (13 Śmierć, dla Księżycy) i powtórz działanie.

Każda praca jest podróżą do archetypowego świata ukrytej i wyższej świadomości i każdą podróż powinniście podejmować w duchu przygody i jako coś prawdziwego. Wejść w medytacji do przedstawionych światów - zatrzymaj się i porozmawiaj z istotami które spotkasz, odkryj dokąd prowadzi ścieżka, co kryje się za horyzontem i tak dalej.

Trzeba podjąć świadomy wysiłek, aby zmieniać obrazy po kolei - czyli od nieświadomości poprzez ego do jaźni.

aspekt nieświadomości  aspekt ego  aspekt jaźni 

Poświęć tyle czasu, ile chcesz na każdym obrazie, ale zawsze ukończ całą sekwencję i zawsze podejmuj świadomą decyzję (przy korzystaniu z ostatniego obrazu) o zakończeniu swojej pracy - mówiąc:

„Praca zakończona, wracam do świata mojego domu”¹⁰.

Następnie koniecznie opisz to co czułeś i czego doświadczyłeś w zeszycie magicznym.

Udana praca powinna pozostawić Cię z poczuciem straty - w obliczu zwyczajności naszego świata wydaje się on być raczej niegodny zainteresowania i po prostu nudny. Po opisanu swojej pracy, poświęć co najmniej pół godziny na relaks. Następnie opuść miejsce pracy, wykąp się i przebierz w codzienne ubrania. Często pomocne w praktyce jest podjęcie działań w szacie kupionej lub wykonanej specjalnie do działań i rytuałów Siedmiostopniowej Ścieżki.

¹⁰ od tłumacza: każdy mag ma swoje słowa które wymawia w trakcie zakończenia pracy magicznej i można użyć swoich

III - TAROT

Każdy wtajemniczony powinien stworzyć swoją własną talie Tarota (lub zlecić to dobremu artyście) korzystając ze wskazówek z dalszej części tego rozdziału.

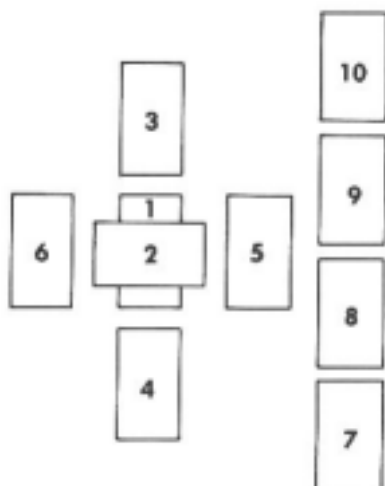
Aby odczytać karty danej osoby, poszczególne karty są oglądane i interpretowane w stosunku także do kart które znajdują się wokół nich. Dzieje się tak, ponieważ karty są symbolami tego, jak pewne energie wpływają na osobę dla której robiony jest odczyt- te energie nigdy nie są statyczne czy izolowane.

Istotą takiego odczytu jest empatia: świadomość wewnętrznych energii, wokół i na zewnątrz jednostki, a karty służą do "skupiania" tych energii w świadomości. Aby to wspomóc można nasycić odczyt magicznym wsparciem np. za pomocą świecy; nie powinno być przy tobie nikogo poza osobą której bezpośrednio robisz "odczyt"; rozłóż karty na przeznaczonym do tego czarnym obrusie; zapal dopasowane do kart kadzidło (którego nie używasz do innych celów).

Oczywiście miejsce w którym "czytasz" karty powinno być ciche i spokojne.

Można zastosować dwa rodzaje rozkładów. Rozkłada je się zgodnie z przedstawioną poniżej ilustracją, po przetasowaniu kart i ewentualnym przełożeniu przez "klienta" kart trzykrotnie, układając je na 3 stosiki. Wybierz który rozkład uważasz za odpowiedni i rozłóż go czytając karty od karty wierzchniej.

Pierwszy rozkład nosi nazwę "Celtycki" drugi "Septenary".



Celtycki

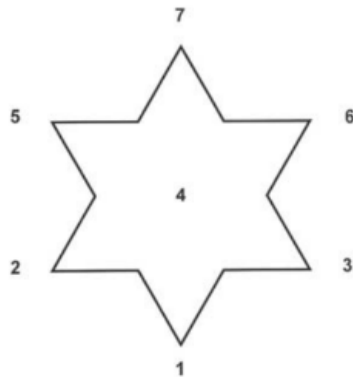
Tutaj druga karta jest położona w poprzek pierwszej.

1. Reprezentuje klienta
2. Dominujący wpływ który działa przeciwko klientowi, blokuje.
3. To co jest w odległej przeszłości (co może mieć nieświadomy wpływ na przyszłość)
4. Niedawna przeszłość (a także podświadome energie)
5. Teraźniejszość
6. Najbliższa przyszłość
7. Przyszłość w kolejnych odstępach czasu
8. Przyszłość jw
9. Przyszłość jw.
10. Wynik finalny

Istnieją również inne wpływy, które należy wziąć tu pod uwagę. Karty na miejscach 4,6,9,10 oznaczają przepływ pozytywnych energii (przez 2), karty na pozycjach 3, 6, 8 i 7 to negatywne energie. Karty 3,2,10 to przekaz jak nieświadome wpływy można uczynić świadomymi w pozytywny sposób (czyli kontrolować je lub zmienić/dopasować okoliczności). Karty na pozycjach 5,2,7, to sposoby w jaki terażniejszość będzie ewoluować aby umożliwić powstanie/ dojście do karty na miejscu 10 LUB odwrotnie- jak zapobiec powstaniu 10.

Podejmując się odczytu należy pojąć i zrozumieć dwie ważne zasady. Po pierwsze interpretacja każdej karty nie jest sztywna- znaczenie sugerowane przez konkretną kartę powinno pozostawić w twojej głowie obraz w sposób "naturalny" czyli intuicyjny i spontaniczny. Dlatego należy unikać interpretacji całkowicie "książkowych". To intuicyjne podejście umożliwia prawidłowe użycie kart- jako medium do przebudzenia (para)psychicznych zdolności.

Druga zasada polega na tym, aby wszystkie karty były w rozkładzie skierowane w górę, nie ma sensu pracować na kartach "odwróconych" ponieważ to co jest 'odwrócone" jest zakryte poprzez nieświadome wzorce w naszym odczycie.



Septenarny

Tutaj karty są powiązane z aspektami planetarnymi/ sferami np. "5" jest powiązana z Marsem.

Należy wziąć pod uwagę te zależności (w zakresie energii), a także następujące:

1. Nieświadome czynniki
2. Przeszłość
3. Przeszłość
4. Teraźniejszość
5. Przyszłość
6. Przyszłość
7. Wynik

Ponadto karty na miejscach 1-2-5 to ujemne energie, 1- 3-6 to energie pozytywne. 1-4-7 to to co należy zrobić, aby uzyskać 7 (lub jej zapobiec).

Zarówno w tym rozkładzie jak i w rozkładzie Celtyckim, wszystkie kombinacje należy postrzegać jako energię przepływającą i zmieniającą się lub ulegającą zmianom pod wpływem innych obecnych wpływów. Intuicja powinna umożliwić zrozumienie praktycznego przejawu tych energii, np. określony wpływ może reprezentować rzeczywistą osobę lub wydarzenie w życiu "klienta".

THE SINISTER TAROT- ZŁOWIESZCZY TAROT

Wielkie Arkana składają się z 21 kart, dalej w każdym kolorze mamy 11 kart- cztery karty dworskie (Arcykapłan, Arcykapłanka, Wojownik, Dziewica) oraz Asy i sześć kart ponumerowanych od 2 do 7.

Istnieją cztery kolory: Różdżki, Pentakle, Miecze i Kielichy, każdy z nich ma wiele atrybutów, niektóre z nich są wymienione poniżej.

Arcykapłan	Arcykapłanka	Wojownik	Dziewica
Sylfy	Gnomy	Salamandry	Ondyny
Zachód	Południe	Wschód	Północ
Powietrze	Ziemia	Ogień	Woda
Koziorożec	Rak	Waga	Baran
Różdżki	Dyski	Miecze	Kielichy

Te cztery karty dworskie są przedstawione w każdym kolorze w ten sam ogólny sposób. Warianty zależą od koloru. Na przykład karta Arcykapłan różdżek przedstawiałby kapłana trzymającego różdżkę, a Arcykapłan mieczy trzymałby miecz. Dominujący kolor karty będzie zależał od przypisanej jej planety:

Różdżki to Merkury
 Pentakle to Księżyc
 Miecze to Słońce
 Kielichy to Wenus

Oznacza to, że:

dla Różdżek kolor to Żółty (aspekt Nieświadomości)

Łączy się z Czernią (aspekt Ego)

I kolorem Niebieskim (aspekt Jaźni)

Dla Pentakli kolory to Niebieski, Srebrny i Zielony

Dla Mieczy Pomarańczowy, Żółty i Czerwony

Dla Kielichów Zielony, Biały i Srebrny

Arcykapłan	Arcykapłanka	Wojownik	Dziewica
Brodaty mężczyzna	Piękna kobieta	Młody mężczyzna	Młoda kobieta
Boso	Na tronie	Konno	W otoczeniu wody

Płaszcz	Szata	Nago	Nago
Wilk	Lampart	Orzeł	Sowa
Góry	Polana	Pustynia	Ołtarz
Laska	Owoc	Miecz	Półksiężyc

Zatem Arcykapłan we wszystkich kolorach jest przedstawiany jako brodaty mężczyzna stojący/ chodzący boso w płaszczu. Dzierży laskę, w pobliżu ma za towarzysza wilka. Krajobraz nawiązuje do gór. Karty Arcykapłana powinny nieść ze sobą wrażenie mądrości i płodności Najwyższego Kapłana (i zawołanej seksualności- tj. seksualność sugerowana, a nie oczywista) Wojownik to siła i odwaga, Dziewica to jawna, młodzieńcza seksualność.

Cztery Asy: Reprezentujące bazę elementów

Różdżki	Biały blask łączy się z indygo i czernią w kształt drewnianej różdżki
Dyski	Zieleń uformowana w czworościan zamknięty w pentagramie(okrąg wpisany w odwróconą siedmioramienną gwiazdę) wokół pentagramu-wirujący fiolet i błękit
Miecze	Czerwono-pomarańczowy miecz zanurzony w złotym kielichu. Żółte gwiazdy na tle fioletu, Gwiazdy
Kielichy	Niebieski/Zielony kielich przepelniony niebieską/czerwoną/zieloną ciecżą. Dookoła niebieskie, białe zamglone drzewa

Od dwójek do siódemek: są to rosnące emanacje elementu zawierającego odpowiednią liczbę symboli- np. siedem różdżek. Numer karty określa odpowiedni kolor- 2 to Jowisz, 3 Mars, 4 Słońce, 5 Wenus, 6 Merkury, 7 Księżyc. Zatem kolory 7 to Srebrny, Niebieski i Zielony.

Wielkie Arkana:

0-GŁUPIEC

Młody mężczyzna w jasnym ubraniu stoi na krawędzi klifu i patrzy w górę. Trzyma flet gotowy do gry. Pies gryzie go w piętę. Nad jego głową wznosi się piękny motyl. Na pochmurnym niebie wisi półksiężyc.

1- MAG

Młody mężczyzna w czarnym płaszczu stoi obok ołtarza, z którego unosi się dym kadzidła. Na ołtarzu stoi złoty kielich i czworościan. Wokół niego kwiaty (niektóre zdeptane) a w tle gwiazdy- konstelacje Lwa i Panny. Jego lewa ręka jest opuszczona i wskazuje na Ziemię, a prawa jest uniesiona i trzyma drewnianą różdżkę na której wyryto (w runach) słowo *PRAGNIENIE*. Na szyi ma odwrócony pentagram.

2-ARCYKAPŁANKA

Piękna, młoda kobieta, stojąca nago obok czworościanu na górskim wzniesieniu. Za nią widać wejście do jaskini przepełnionej fioletowym światłem. Głowę ma ukoronowaną półksiężycem. Na skałach widać małe kwiaty, a w dolinie poniżej płynie rzeka. Białe puszyste chmury suną po błękitnym niebie.

3-PANI ZIEMI

Dojrzała, naga od pasa w górę, piękna kobieta. Siedzi na skale. W jednej ręce trzyma różdżkę z drzewa orzechowego na końcu której wyrasta kwiat. Po jej prawej stronie siedzi łąbędź przebijający własną pierś, z której kapie krew- by nakarmić trójkę swoich dzieci. Po drugiej stronie siedzi orzeł, a wokół leżą ludzkie czaszki porośnięte kwiatami. Po lewej stronie są drzewa, ich gałęzie przypominają ramiona. W tle widzimy góry i doliny.

4-PAN ZIEMI

Mężczyzna w szkarłatnej szacie podszytej fioletem stoi patrząc na las i odległe morze nad którym wschodzi słońce. Lewą stopę opiera na ciele mężczyzny w białym zakrwawionym płaszczu, a z jego piersi wystaje miecz. Zmarły mężczyzna ma tą samą twarz co stojąca nad nim postać. Obok zmarłego siedzi wilk i na niego patrzy. Nad głową stojącego przelatuje orzeł. W prawej ręce stojąca postać trzyma czworościan świecący w kolorach indygo i czerwieni.

5-PAN/MISTRZ

Mężczyzna stoi ubrany na czarno, w szkarłatnym płaszczu przewiązany złotym łańcuszkiem. Obok stoi duży czworościan. Wewnątrz niego młody mężczyzna i młoda kobieta, oboje nadzy, klęczą i obejmują się. Tło jest ciemne, z wyjątkiem wysokiego łuku który do komnaty wprowadza przyćmione światło; czworościan znajduje się pośrodku tej komnaty. Mężczyzna jest brodaty i lekko uśmiechnięty.

6-KOCHANKOWIE

Młody mężczyzna i młoda kobieta, oboje nadzy, stoją naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Stoją na polanie wśród drzew w kręgu kamieni. Kobieta ma na głowie kwiatny wianek. Na zewnątrz kręgu kamieni widać miecz, sztylet, szaty i kielich-wszystko rozrzucone. Po środku pali się małe ognisko. Na niebie księżyc w pełni, Wokół jednego z kamieni leży zwinięty wąż.

7-AZOTH

Potężny mężczyzna ubrany w zwierzęce skóry stoi ponuro obok cokołu na którym znajduje się świecąca, duża kula. W środku kuli jest czerń w której świecą gwiazdy. Mężczyzna strzeże tego cokołu. Trzyma topór i maczugę. Na łańcuchu trzyma wilka, który warczy na kobietę w białej szacie idącą w stronę cokołu, niesie ona kadzielnicę z dymiącym się kadzidłem-ofiarą. W oddali zachodzi słońce, a na niebie widać półksiężyc. Ziemia wygląda jak czerwona, kamienista pustynia. Za kobietą majaczy zarys zielonego smoka.

8-ZMIANA

Zamaskowana kobieta ubrana na zielono (z mieniącymi się na jej stroju niebieskimi plamami) stoi obok dużej wersji Gwiezdnej Gry. W dłoni trzyma jeden z pionów chcąc go położyć na wyższej planszy. Po lewej stronie znajduje się zielony ogród. Po prawej stronie odludna równina wypalona przez żółte słońce. Gwiezdna Gra leży na granicy tych krajobrazów. Kobieta jest uśmiechnięta. Jeden z elementów gry spadł na równinę z której wylania się motyl.

9-PUSTELNIK/EREMITA

Brodaty mężczyzna ubrany w brązową szatę, przepasany skórzanym pasem na którym wisi torebka. Stoi na półce skalnej w

ośnieżonych górach. Patrzy w dal. W jednej ręce trzyma laskę, a w drugiej kryształ który się świeci. U jego stóp śpi wilk.

10-WYRD/ PRZEZNACZENIE

Duży jesion, którego gałęzie tworzą baldachim. Widać tu trzy kobiety w długich zielonych sukienkach stojące wokół bulgoczącej kałuży/cieczki. Jedna z nich się uśmiecha i rzuca małe, świecące kuleczki do cieczy. Druga trzyma węża owiniętego wokół jej dłoni. Trzecia wpatruje się w czworościan który trzyma w dłoniach. Za drzewem stoi zakapturzona postać zasłaniająca twarz rękawem i dłonią.

11-PRAGNIENIE/ POŻĄDANIE

Naga kobieta stoi obok lwa. Jej dłoń leży na jego głowie. w drugiej dłoni trzyma złoty kielich, z którego skapują na podłogę krople białego płynu. Tam gdzie dotkną ziemi, wyrastają kwiaty, a wokół znajduje się czerwono-pomarańczowa skalista pustynia. Niebo nad jej głową jest ciemnoniebieskie, z wyjątkiem odległego horyzontu, który jest czerwono-żółty, jak przed wschodem słońca. W pobliżu horyzontu widać jasno świecąca gwiazdę.

12-WISIELEC

Młody mężczyzna wisi do góry nogami, zwisając na jednej nodze z gałęzi dębu. Jego ubranie jest zielone, przy pasku ma torebkę z której wypadają małe kule i spadają na ziemię. Ma zamknięte jedno oko z którego wypływa kilka kropel krwistych łez. U podstawy drzewa leży wąż, a w pobliżu lata kruk. Ziemia jest tutaj płaska i jałowa w kolorze pomarańczowym i brązowym.

13-ŚMIERĆ

Stos ludzkich czaszek tworzy piramidę. Leży on w pobliżu krawędzi klifu. Poniżej znajduje się dolina z rzeką, a za nią płonący las, dym który z niego się unosi zakrywa niebo. W pobliżu czaszek powiewa na wietrze podarta czarna flaga z odwróconym pentagramem. Obok niej stoi kobieta o rozwianych blond włosach, ze skrzyżowanymi rękoma i patrząca w stronę płonącego lasu. Ma na sobie lekką grecką zbroję, na plecach łuk, a przy pasie kołczan ze strzałami. Obok niej siedzi krasnolud ubrany w jasne kolory. Uśmiecha się szeroko i wyciera w rękaw zakrwawiony nóż.

14- HEL/ PIEKŁO

Kobieta o surowej twarzy, ładna, tyle że jedno jej oko jest pomarszczone. Stoi nad ciemnym jeziorem otoczonym drzewami. Nosi niemal przezroczystą, białą szatę, która podkreśla piękno jej ciała. Wrzuca do jeziora małe, kolorowe, kryształowe kule które w tafli odbijają się jako głowa mężczyzny widoczna tuż nad powierzchnią. Na jej twarzy widać przerażenie. Na niebie widać tęczę i drapieżnego ptaka.

15-LUCYFER

Przystojny, nagi mężczyzna stojący na podwyższeniu, poniżej którego stoją dwie postacie: nagi mężczyzna i naga kobieta, obejmują się. Przystojny mężczyzna trzyma w jednej ręce pęknięty łańcuch, a w drugiej płomień ognia. Obok niego warczy wilk, a po drugiej stronie stoi starszy mężczyzna z brodą trzymając zwierzęcy róg. Na podwyższeniu jest wyryty odwrócony pentagram, obok niego leży pęknięta ludzka czaszka z której wyrasta kwiat. Nad kwiatem leci się motyl.

16-WIEŻA

Wśród skał wznosi się zamek, W jedną z wież uderza piorun i spada z niej mężczyzna. Błyskawica roztrzaskuje część wieży, która spadła na ziemię. Niebo jest czarne. Młoda kobieta ubrana na biało stoi przy zamkowej bramie. Patrzy w stronę wieży, milczy.

17-GWIAZDA

Piękna, naga kobieta z długimi rozwianymi włosami kuca nad strumieniem i nalewa do niego płyn z trzymanego w ręku kielicha. Potok płynie w dolinie otoczonej górami. W dole rzeki jest żyzna, porośnięta drzewami i kwiatami ziemia. W górze rzeki wszystko jest skaliste i jałowe. Niebo jest błękitne, a na nim siedem gwiazd układających się w odwrócony siedmiokąt.

18-KSIĘŻYC

Żółtawa pustynna ścieżka prowadzi do dwóch rozpadających się, ozdobnych wież. W oddali widać góry-samotne i niedostępne. Wewnątrz wież widać dwa zgarbione kształty ze świecącymi oczami. Pomiędzy wieżami i na ścieżce leży zakopana do połowy w piasku duża księga. Na niej i wokół niej widać skorpiony. Na pierwszym planie wyschnięta studnia. Obok niej czaszka wielbłąda, z jednej ze szczelin wypełza wąż.

19- SŁOŃCE

Jasne, złote słońce wschodzi za ośnieżonymi szczytami gór. Nad nimi krąży orzeł. Na pierwszym planie widać krąg z dziewięciu kamieni w którym tańczą postacie w czarnych szatach. Niedaleko kręgu widać dziurę w ziemi, z której wyłania się głowa chochlika, uśmiecha się obserwując tancerzy. Za kamieniami jest ścieżka w stronę gór. Idzie po niej brodaty mężczyzna trzymający laskę. Jest odwrócony plecami do tancerzy.

20- EON/ WIECZNOŚĆ

Brodaty mężczyzna siedzi przy stole naprzeciwko kobiety w półprzezroczystej czerwonej szacie, on sam jest ubrany w czerń. Na stole leży gwiazdna gra. Po lewej stronie są szczątki rozpadającego się budynku. Są obrosnięte bluszczem i trawą. Po prawej stronie wysoki postrzępiony kamień. Mężczyzna i kobieta patrzą w dal, gdzie nad horyzontem widać księżyc w pełni i kilka gwiazd. Na horyzoncie można dostrzec płonące miasto. Nocne niebo jest przecięte szczeliną z której wyłania się postać przypominająca Dagona.

— — —

IV- ETAP DRUGI- INICJACJA DRUGIEGO STOPNIA

Pierwszym zadaniem na tym etapie jest znalezienie towarzysza płci przeciwnej¹¹, kogoś z kim czujesz empatię i z którym współpraca przyniesie efekty.

Osoba ta powinna być zainteresowana przejściem Siedmiostopniowej Ścieżki i powinna zacząć od opisanego powyżej etapu pierwszego.

Drugie zadanie polega na tym, że oboje przeprowadzacie wspólnie rytuał. Powinien być on wykonany w czasie nowiu księżyca. Przyjmujecie rolę kapłana i kapłanki. Rytuał przeprowadzany powinien być na świeżym powietrzu w odosobnionym miejscu i jeśli to możliwe to na szczycie wzgórza. Jedynym potrzebnym elementem jest kryształ kwarcu- im większy tym lepszy. Może mieć on kształt naturalny, chociaż preferowany jest kryształ w kształcie czworościanu. Rytuał zaczyna się o zachodzie słońca, obie osoby są nagie.

Kapłanka rozpoczyna rytuał, trzymając kryształ w dłoniach i intonując siedem razy:

“Ad Lucifer qui lætificat juventutem meam!”¹²

Następnie Kapłan kładzie ręce na kryształach i powtarza powyższe słowa 3 razy.

Kapłanka kładzie się na ziemi z głową skierowaną na północ, a Kapłan rozbudza ją językiem, zanim przejdą do zjednoczenia seksualnego. W tym czasie powinni oboje wizualizować dziurę pojawiającą się w wypełnionej gwiazdami przestrzeni i odbierać energię która się wydobywa z tej “bramy” -niech spływa na nich nasycając ich swoim światłem i mocą. Kapłanka powinna wizualizować tę energię ściągana do kryształu. Po osiągnięciu orgazmu należy zakopać kryształ w ziemi i zaintonować:

‘Aperiatur terra, et germinet Lucifer!’¹³

Następnie należy się ubrać i opuścić miejsce rytuału. Trzeba zauważyć, że tutaj- podobnie jak w innych ścieżkach- Lucyfer jest uważany za byt niosący światło; Prometeusza niosącego myśl, tego który pragnie wiedzieć.

¹¹ ewentualnie tej samej płci jeśli jesteś gejem

¹² Za Lucyfera który daje mi radość

¹³ Niech otworzy się ziemia i zrodzi się Lucyfer

Trzecia część tego etapu to wyznaczenie sobie trudnego fizycznego celu i dążenie do jego osiągnięcia. Na przykład możesz przebiec 20 mil w 2,5h, przejechać na rowerze 100 mil w mniej niż 5,5h itp.

Taki cel powinien obejmować treningi przez kilka tygodni lub miesięcy. Szkolenie powinno rozpocząć się zaraz po podjęciu decyzji o rozpoczęciu drugiego etapu. Gdy cel zostanie osiągnięty możesz przystąpić do trzeciego etapu czyli Rytuału Stopnia Zewnętrznego Adepta. Ten cel fizyczny jest uzupełnieniem celów magicznych i generalnie ma rozwinąć w tobie pragnienie odniesienia sukcesu. Wybierając cel staraj się, aby był on realny do osiągnięcia, ale wymagający pracy.

Podczas tego drugiego etapu kontynuuj pisanie "magicznego dziennika" rozpoczętego w etapie pierwszym (opisującego tam twoją pracę ze sferami). Dziennik ten powinien zawierać szczegółowe informacje na temat twoich myśli/ odczuć dotyczących twojego towarzysza, twojego treningu do osiągnięcia celu fizycznego oraz zapis rytuału.

- - -

V- ETAP TRZECI- ADEPT ZEWNĘTRZNY

Pierwsza część tego etapu polega na stworzeniu i nauce gry w "Gwiezdną Grę" (zob. rozdział VI) jeśli to możliwe to z twoim towarzyszem.

Druga część polega na podjęciu się Rytuału Stopnia Zewnętrzniego Adepta. Ten rytuał należy wykonać w noc nowiu i warto zadać sobie trud znalezienia odpowiedniego miejsca. To miejsce musi być odizolowanym szczytem wzgórza, oddalonym o kilometry od terenów zamieszkałych. Wzgórze powinno być pozbawione drzew, aby nie zakłócały widoku na nocne niebo. Jeśli to możliwe to działaj w noc kiedy gwiazdy są widoczne. Powinieneś być ubrany na czarno i nie zabieraj ze sobą niczego dodatkowego (np. źródeł światła itp). Niech ciemność zbliża się do twojej głowy. Twoim zadaniem jest leżeć nieruchomo z głową na wschód i nie spać do świtu. W ciemności skup się na myśleniu o dwóch wykonanych etapach- szczególnie zwróć uwagę na temat relacji z twoim towarzyszem. Kiedy już przemyślisz powyższe, skieruj swoją uwagę w górę do gwiazd- obserwuj ich powolny ruch po niebie. O świcie pokłoń się wschodzącemu słońcu (lub kierunkowi w którym wschodzi) i opuść wzgórze.

Następnie zapisz w dzienniku wszystkie swoje uczucia, myśli, przemyślenia które pojawiły się w nocy.

Musisz być ze sobą szczerzy w kwestii swoich uczuć tak jak musisz być szczerzy aby rytuał się powiódł. Twoim celem jest leżeć nieruchomo i nie zasnąć. Dlatego jeśli zaśniesz lub będziesz się ruszał to rytuał nie zakończy się sukcesem i będziesz musiał go powtórzyć.

Zasadniczo jest to test twojej woli i "koagulacji" (patrz dodatek "proces alchemiczny") twoich uczuć, doświadczeń itd.

Osoby pragnące poddać się trudniejszej próbie powinny wypróbować następującą wersję rytuału (nie jest ona obowiązkowa).

Należy go wykonać w Kairze¹⁴.

Po przybyciu jedź pustynną drogą prowadzącą do miasta obok Medinet 6 października. Stamtąd przez oazę Bahariya do Farfary. Zatrzymaj się około 160 km od Kairu i spędź noc z dala drogi, na Saharze. Wróć do Kairu następnego dnia. Twoja samotnia zostanie zaliczona. W chwili pisania tego tekstu kursował raz dziennie autobus w każdą stronę. Nieustraszeni mogą próbować jazdy rowerem wzdłuż drogi z Kairu. Niezależnie

¹⁴od tłumacza: wiele inicjacji wykonuje się w miejscach bardzo odległych od naszego miejsca zamieszkania. Nie powinno nikogo dziwić propozycja Egiptu

od środka transportu rytuał jest w szczególności taki sam jak wersja klasyczna.

Obie wersje powinny być wykonane samotnie, bez pomocy osób trzecich.

Trzecia część tego etapu polega na tym że ponownie podejmujesz pracę ze sferami, ale tym razem ze swoim towarzyszem (lub kimś innym jeśli coś się między wami zmieniło). Postępuj zgodnie z tą samą procedurą co w przypadku etapu drugiego z tą różnicą, że macie to zrobić oboje. Skoncentruj się na tym samym obrazie w tym samym czasie i umówcie się razem na przerobienie tej sceny. Po pracy przedyskutuj doświadczenia ze swoim partnerem i zapisz je w pamiętniku.

- - -

GWIEZDNA GRA

Wstęp:

Gwiezdna Gra ma trzy główne funkcje

1. Rozwija pewne wyższe poziomy świadomości
2. Jest to nowa forma działania magicznego, odpowiednia dla XXI wieku i kolejnych
3. Jest pomocą w rozwijaniu określonych umiejętności magicznych- pomaga w uważności, koncentracji i wizualizacji. Poza tym zawiera w sobie całą ezoteryczną tradycję septenarną.

Jest też po prostu grą dla rozgrywki z drugą osobą.

Pierwszy z celów wyszczególnionych powyżej obejmuje po części nowy sposób myślenia. Gwiezdna gra rozwija bowiem zdolność myślenia i rozumienia za pomocą symboli. To "myślenie" nie jest jednak typowo racjonalne, przyczynowe i logicznie kojarzone z "nauką. Jest to raczej myślenie intuicyjne lub "całościowe"- poetyckie, mistyczne, magiczne, które widzi powiązania między rzeczami, co zapewnia wgląd i zrozumienie wszcz. Jednak równoległe z tym rozwija cechy, które również leżą u podstaw naszego świadomego rozwoju jako istot racjonalnych: zdolność krytycznego i analitycznego myślenia, którego często brakuje tym, którzy studiuja okultyzm w ogóle, a magię w szczególności.

Krótko mówiąc Gwiezdna Gra to narzędzie z którego można korzystać zgodnie z życzeniem użytkownika. Nauka Gry nawet jako "gry" wymaga jednak czasu i pewnego wysiłku umysłowego. Jak każda prawdziwa magia nie jest ona przeznaczona dla leni czy ignorantów.

Ci, którzy są poważnie zainteresowani nauką korzystania z tego ezoterycznego narzędzia, powinni najpierw skonstruować grę septenarną i ćwiczyć granie w nią samodzielnie lub z przeciwnikiem przez jakiś czas. Następnie powinno się przestudiować jej magiczną symbolikę- siedem plansz, siedem sfer drzewa przeznaczenia (wyrd) czarno-białe elementy symbolizujące "światło" i "mrok" (przyczynowość i bezprzyczynowość), energię osobiste i kosmiczne, zmiany tych elementów na planszach jako zmiany w indywidualnej psychice/energii związanej z ziemią. Kosmiczną energią itd., a

następnie jeśli chcą niech podejmą się używania jej poprzez magię.

Ci, którzy chcą pójść dalej powinni przestudiować eoniczne atrybucje, a następnie powinni skonstruować i nauczyć się korzystać z zaawansowanej formy gry. Ci którzy to zrobią będą przynależą do elity: bycia na szczycie naszej świadomej ewolucji. Od nich będzie zależeć czy przesuną granicę jeszcze dalej. Wszelka prawdziwa Czarna Magia jest aktem sprzeciwu wobec ograniczeń narzuconych nam przez przeciętniaków i tchórzy i w tym sensie (jak i innych) Gwiezdna Gra jest aktem najwyższej Czarnej Magii. Jest to komentarz do przeciętności współczesności- którą pojma tylko nieliczni.

Plansza:

Jest siedem plansz, ułożonych jedna nad drugą w spiralę, która tworzy reprezentację drzewa Wyrd. Każda plansza składa się z dziewięciu białych i dziewięciu czarnych kwadratów (patrz rys. 1).

Każda plansza nosi nazwę gwiazdy.

Piony:

Jeden komplet pionów jest biały, drugi jest czarny. Każdy składa się z dwudziestu siedmiu elementów, a te składają się z trzech części po dziewięć sztuk. Zatem każdy gracz (czarny i biały) ma następujące elementy:

⊖(⊖)	⊖(☿)	⊖(♁)	☿(⊖)	☿(☿)	☿(♁)	♁(⊖)	♁(♁)	♁(☿)
⊖(⊖)	⊖(☿)	⊖(♁)	☿(⊖)	☿(☿)	☿(♁)	♁(⊖)	♁(♁)	♁(☿)
⊖(⊖)	⊖(☿)	⊖(♁)	☿(⊖)	☿(☿)	☿(♁)	♁(⊖)	♁(♁)	♁(☿)

Piony reprezentują kombinacje symboli alchemicznych ⊖, ☿ oraz ♁, gdzie ⊖ to sól, ☿ to rtęć, ♁ to siarka (zob poniżej ezoteryczne znaczenie Gwiezdnej Gry, aby poznać znaczenie tej symboliki).

Można zastosować alternatywną formę symboliki w następujący sposób: α jako ⊖, λ jako ☿ oraz ω jako ♁. Ta symbolika jest

bardziej "abstrakcyjna" niż alchemiczna i ma tę zaletę, że łatwiej ją zapisać na dowolnym materiale wybranym do wykonania elementów (na przykład drewniane kostki czy małe okrągłe żetony).

Niezależnie od tego, która z tych dwóch symbolik będzie wykorzystana, należy podkreślić, że symbole musza być wykorzystywane, gdyż istotą gry jest symbolika; niczym pionki w szachach- uwalniają umysł, umożliwiające dostrzeżenie połączeń, wykonywanie ruchów, transformację figur itp.

Pozycje pionów:

Sześć pionów leży na planszy Syriusza (dwa zestawy \ominus) dla koloru białego i sześć dla czarnego jak na rys.2

Arktur ma trzy pionki białe i trzy czarne jak na rys. 3

Antares ma sześć białych i sześć czarnych- dwa zestawy \oplus ułożonych w ten sam wzór co \ominus pionki Syriusza tj. na tych samych kwadratach.

Mira nie ma żadnych pionów.

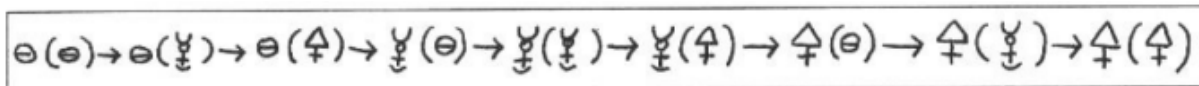
Rigel ma trzy pozostałe zestawy \oplus , umieszczone jako \ominus na Arkturze.

Deneb ma sześć białych, sześć czarnych, wszystkie z \oplus zestawu, położone jak \ominus na Syriuszu.

Naos ma pozostałe trzy części zestawu \oplus ułożone jak \ominus na Arkturze.

Ruchy:

Każdy pionek, kiedy się porusza jest zmieniany w kolejny pion w sekwencji na podstawie wzoru:



zatem, kiedy $\ominus(\ominus)$ się rusza, staje się $\ominus(\psi)$, $\psi(\phi)$ staje się $\phi(\ominus)$ itd.

Kiedy $\phi(\phi)$ się poruszy zostaje $\ominus(\ominus)$ i sekwencja zaczyna się od nowa.

Piony \oplus czyli ($\oplus(\ominus)$ $\oplus(\psi)$ $\oplus(\phi)$) mogą się poruszać po całej planszy na której stoją i po innych, na każdy wolny kwadrat.

Piony ♁ czyli (♁(♁) ♁(♁) ♁(♁)) mogą się poruszać po planszy na której się znajdują, na dowolne wolne pole lub w górę lub w dół o dwie plansze. Np. pion z Syriusza może zostać przesunięty do Arktura lub Antaresa, podczas gdy pionek na np. Rigel może przesunąć się do Deneba, Naosa, Miry lub Antaresa na dowolne pole na tych planszach.

Piony ♁ czyli (♁(♁) ♁(♁) ♁(♁)) mogą poruszać się tylko o jedno pole na raz do kwadratu tego samego koloru lub w górę lub w dół o jedną planszę do kwadratu tego samego koloru. Tak więc na przykład, pion znajdujący się na czarnym kwadracie Arcturusa może przesunąć się na wolne pole na Syriuszu lub Antaresie lub przesunąć się po planszy Arcturusa na pole tego samego koloru.

Po przesunięciu dowolnego piona zgodnie z powyższymi zasadami i umieszczeniu go na nowym polu, zostaje zamieniony on na pion kolejny zgodnie z wyżej opisaną zasadą, a przy następnym ruchu porusza się zgodnie z zasadami obowiązującymi "nowy" pion.

Pion ♁(♁) na dowolnym polu na planszy Naos może zbić dowolny pion przeciwnego koloru na dowolnym polu, z wyjątkiem planszy Naos. Tak zdobyta figura jest usuwana z planszy i nie odgrywa już żadnej roli. Po takim ruchu pion ♁(♁) zostaje ♁(♁).

Cel:

W przypadku zwykłej gry tzn. bez żadnych ezoterycznych obiektów, celem jest zajęcie określonego pola na planszy Miry wg. wzoru ustalonego przez graczy na początku gry.

Jednakże pionki mogą pozostać na planszy Miry tylko przez trzy ruchy, po czym muszą się poruszyć, albo przez planszę Miry (jeśli ruch jest dozwolony) albo na inną planszę. Pierwszy ruch z tych trzech jest uznawany za ten który przynosi pion Mirze.

Pierwszy gracz, który ułoży piony zgodnie ze wzorem, wygrywa grę.

Najczęściej stosowany wzór jest pokazany na rys. 4

Odmiany:

Są możliwe dwie odmiany gry. Ułatwiają one rozgrywkę i można z nich korzystać podczas nauki samej gry. Pierwszym z nich jest zawieszenie limitu trzech ruchów na Mirze, pozwalając aby pionki na tej planszy stały, póki nie będą przestawione przez gracza lub zostaną przejęte przez przeciwnika. Jeśli zostanie to zastosowane to gracze mogą zdecydować, że pionki ♁(♁) na Naos pozostaną przez trzy ruchy po czym muszą się stać ⊖(⊖) pionkami.


Druga zmiana polega na tym, że pionki ♁(♁) na Naos nie będą mogły zbijać pionków na Mirze (to bardzo ułatwia całą grę). Aby zwiększyć trudność, limit trzech ruchów na Mirze może zostać przywrócony.

EZOTERYCZNE ZNACZENIE GWIEZDNEJ GRY

Generalnie, siedem plansz reprezentuje związek między przyczynowością, a bezprzyczynowością: cała ewolucja jest uważana za rozwój od "niższych" sfer przyczynowych do "wyższych" sfer bezprzyczynowości. Zatem rozwój w magii, od Inicjowanego do Adepta do Mistrza/Mistrzynie jest zaznaczony poprzez postęp od Syriusza (sfera Księżyca na drzewie Wyrd) do Miry (sfera Słońca) i dalej do Rigel (Mars)- spójrz na tabelkę poniżej.

Symbolizm gry operuje na kilku poziomach, z których trzy najważniejsze to: indywidualny, eoniczny (związana z nim kultura i cywilizacja) oraz kosmiczny. Tak jak siedem sfer, a tym samym siedem plansz Gwiezdnej Gry, reprezentuje siedem podstawowych form jakie przyjmuje "energia chaosu" według naszego pojmowania, tak też te trzy poziomy przedstawiają w jaki sposób ta energia (ta 'istota' samego kosmosu) objawia się w sposób naturalny. Oczywiście istnieje znacznie więcej poziomów, ale dla uproszczenia rozważymy tylko te trzy.

Poziom indywidualny dotyczy tego, w jaki sposób my wszyscy jako jednostki dzięki temu, że jesteśmy jednostkami posiadającymi świadomość, mamy w sobie zdolność do wzmacniania tej świadomości. To wzmocnienie może być wyrażone na wiele

sposobów, np. Jungowska indywiduacja, magiczna ścieżka do zostania Adeptem i dalej- ale niezależnie od tego jak się wyraża, jest po prostu reprezentowane przez reorientację elementów "psychicznych" w nas oraz pojawieniu się nowych elementów. Trzy podstawowe symbole Gwiezdnej Gry  - reprezentują podstawowe elementy z których formują się energie psychiczne gdy manifestują się na poziomie indywidualnym. Zatem dziewięć kombinacji tych trzech elementów jako pionów Gwiezdnej Gry reprezentuje wszystkie możliwe kombinacje tych energii.

Jednakże, aby uzyskać pełen opis indywidualnej psychiki, te dziewięć kombinacji jest przedstawione na siedmiu planszach w sposób potrójny, ponieważ siedem plansz (reprezentujących siedem sfer septenarnych) symbolizuje możliwe orientacje świadomości: mówiąc prościej, siedem sfer i powiązane z nimi odpowiedniki (*szczególnie formy bogów lub archetypy*) są obecne w każdej jednostce ukryte bądź widoczne.

Aby to wyjaśnić, zostanie użyta terminologia Jungowska, chociaż należy pamiętać, że nawet to jest tylko jednym z wielu możliwych wyjaśnień; Najbardziej reprezentatywnym wyrażeniem są abstrakcyjne symbole, ponieważ są one pozbawione konfliktu "przeciwieństw" i dogmatów/ religijnych podtekstów, które leżą u podstaw tradycyjnych formuł.

W tej terminologii siedem sfer reprezentuje siedem podstawowych archetypów naszej psychiki, zgodnie z tabelą poniżej w której archetypy są wyrażone zarówno za pomocą terminologii z mitologii greckiej jak i nordyckiej np. merkury to "trickster"- czyli Loki w mitologii nordyckiej, Hermes w Greckiej. Jak wszystkie takie przedstawienia, są one jedynie przewodnikiem, zewnętrznym wyrazem wewnętrznej egzystencji.

W tym kontekście, te dziewięć kombinacji to:

$\ominus (\ominus)$	Ekstrawertyczny typ uczuć
$\ominus (\Psi)$	Ekstrawertyk intuicyjny
$\ominus (\text{♁})$	Ekstrawertyczne myślenie
$\Psi (\ominus)$	Introwertyczny typ uczuć
$\Psi (\Psi)$	Introwertyk intuicyjny
$\Psi (\text{♁})$	Introwertyczne myślenie
$\text{♁} (\ominus)$	Mistrz Świątyni/Mistrzyni
$\text{♁} (\Psi)$	Wielki Mistrz (Magnus)/ Wielka Mistrzyni (Mousa)
$\text{♁} (\text{♁})$	Homo Galactica

Czyli \ominus może może reprezentować "uczucie"

Ψ - "intuicje"

♁ - "myślenie"

zgodnie z definicją tych terminów wg. Junga.

Dalej \ominus opisuje świadomość "ego", ♁ "samoświadomość" i ♁ świadomość poza "ja" czyli poza "indywidualną". W kategoriach magicznych wykracza to poza Adepta- czyli etapy reprezentowane przez Mistrza stopnia, Panią Ziemi itd.

Czytelnicy zaznajomieni z pracami Junga zauważą dwie rzeczy: nie ma tam "doznań", a rozwój jednostki opisany jest poza procesem indywiduacji Jungowskiej, który jest przez wielu postrzegany jako "koniec" rozwoju osobistego wg. teorii Junga. Powód tej ostatniej różnicy jest oczywisty- magia zakłada, że nie ma ograniczeń dla naszego potencjału, dla możliwości

rozwoju naszej ewolucji świadomości. Powód tego pierwszego jest bardziej złożony, ale może być prosto wyjaśniony stwierdzeniem, że dokładne "badanie" typów Junga pokazuje, jak bliskie mu są typy "doznań" i "uczuć" (dokładna analiza znajduje się w "Emanacjach Uranii")- może jego pragnienie wyrażenia psychiki w kategoriach czwórkowych, zapoczątkowało powstanie dodatkowego, niepotrzebnego typu. W rzeczywistości psychikę można opisać dziewięcioma kombinacjami powyżej. Zatem, dziewięć kombinacji potrójnych (ego, jaźń, poza jaźnią) rozłożone na siedmiu planszach daje pełną reprezentację indywidualnej psychiki każdej osoby. Dlatego możliwe jest używanie pionów i plansz tak, aby w magiczny sposób przedstawić każdą osobę w sposób niepowtarzalny i w ten sposób można wykonać zmianę- ruch pewnych elementów, które osoba reprezentująca maga chce wywołać w tej osobie. W ten sposób Gwiezdna Gra daje magowi nieograniczoną, magiczną kontrolę nad innymi osobami- jeśli chcemy tego użyć do celów magicznych. Krótko mówiąc, przedstawienie konkretnej osoby w Gwiezdnej Grze poprzez umieszczenie odpowiednich pionów na odpowiednich planszach jest "magicznym modelem" tej osoby- tak jak np. figura woskowa jest używana w bardziej prymitywnej magii. Oczywiście osiągnięcie takich efektów wymaga pewnej praktyki i umiejętności w grze.

To magiczne wykorzystanie gry (szczegóły zostaną przedstawione w cz. II dla tych którzy sami nie mogą się doczekać, aż je rozpracują) jest tylko jednym z zastosowań Gwiezdnej Gry, gdzie reprezentowana jest dana osoba.

Poza tym praktyczny magiczny aspekt to nie jest tylko spojrzenie w siebie, ale także w innych- poprzez symbolikę. Oznacza to, że pokazuje powiązania i umożliwia analizę indywidualnej psychiki w sposób tak daleko wykraczający poza dzisiejsze "psychologię" jak nowoczesna technologia wykracza poza kamienny topór.

W terminologii eonicznej siedem plansz reprezentuje siedem podstawowych eonów, w których my jako istoty czujące możemy być/ uczestniczyć.

Jeśli chodzi o psychikę indywidualną, reprezentują one ewolucję świadomości- od pierwszego czyli "pierwotnego" eonu (kiedy świadomość dopiero zaczyna się pojawiać) poprzez np. Sumeryjski, aż do obecnego Zachodniego eonu. Eon jest w zasadzie reprezentacją w kategoriach archetypowych/

symbolicznych tych sił kosmicznych/ związanych z Ziemią, które kształtują naszą ewolucję w przeważnie nieświadomy sposób. W miarę postępu eonów my, jako jednostki możemy, ale nie musimy, w zależności od naszego osobistego/ magicznego rozwoju, być świadomi tych sił/ wpływów zewnętrznych w stosunku do nas- w tradycyjnych terminach magicznych przekroczenie Otchłani (w systemie septenarnym ścieżka od Słońca do Marsa) ma miejsce wtedy, gdy te wpływy są świadomie rozumiane, a "ja" w końcu osiąga wolność poprzez to (często jedynie intuicyjne) zrozumienie.

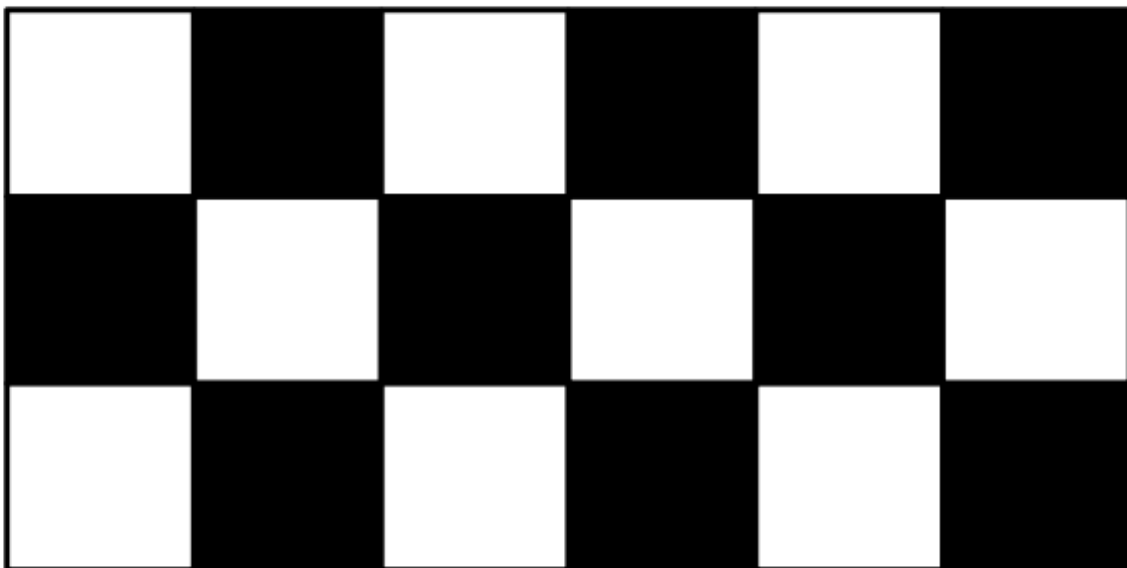
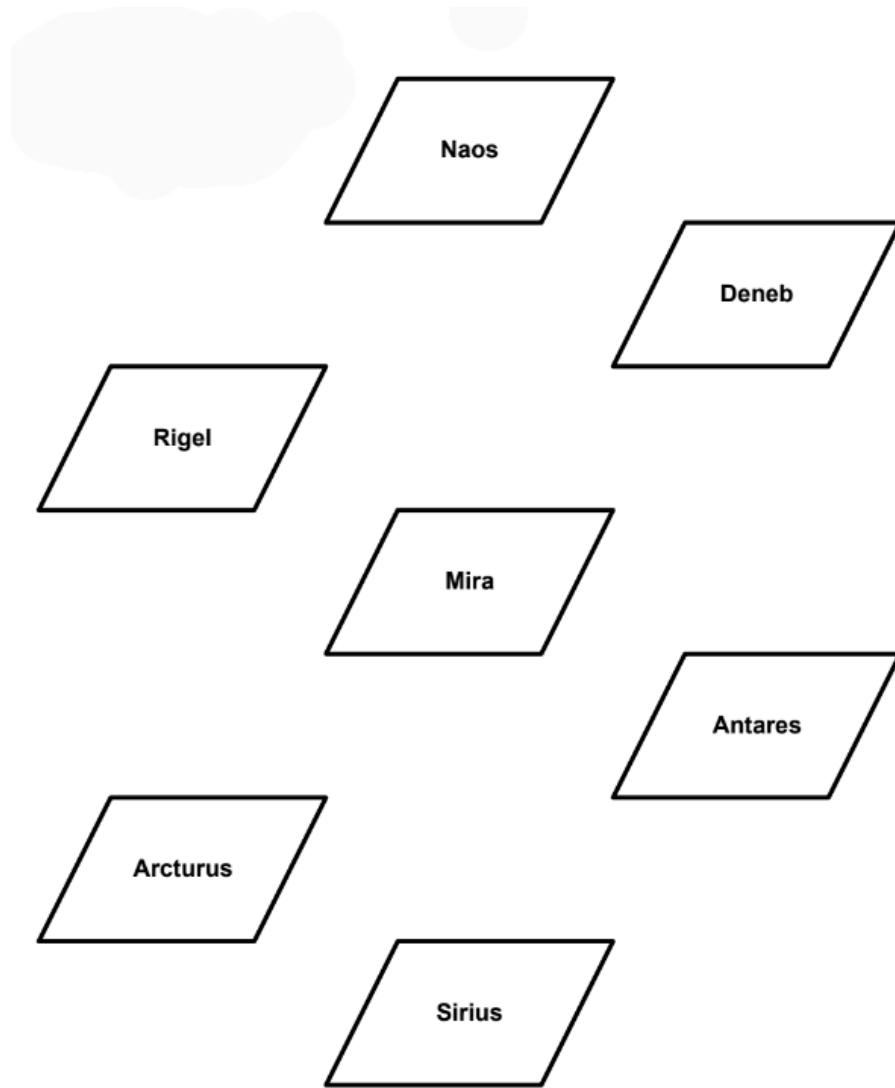
W sensie symbolicznym można powiedzieć, że nowy eon wyłoni się, gdy zostanie otwarta jedna z siedmiu „Bram”. Pozwala to energii bezprzyczynowej na obecność na Ziemi, a obecność ta wpływa na psychikę wszystkich tych jednostek, które nie „przekroczyły Otchłani”, przy czym intensywność tej natury zależy od różnych czynników. Najważniejsze zewnętrznym znakiem Eonu, jest powiązana z nim wyższa cywilizacja lub kultura - to znaczy, że energia konkretnego Eonu wyrażana jest poprzez mechanizm cywilizacji.

Pomimo twierdzeń mistyfikantów którzy działają w okultyzmie, do tej pory minęło tylko pięć eonów i pięć wyższych cywilizacji które ukształtowały energie tych eonów i w ten sposób przyczyniły się do naszej świadomej ewolucji. Etos ten był po części religijny w tym sensie, że panował strach przed ziemską "bramą" (fizyczne miejsce w którym wyrażano energię bezprzyczynową) i tymi którzy kierowali tą energią (często nieświadomie) za pomocą specyficznych technik magicznych. Często z tą "bramą" wiązał się dany mit lub legenda, a w miarę upływu eonu energię wpływały na jednostki zgodnie z ich naturą: inspirując kreatywność, tworząc zapał, poczucie przeznaczenia. Wzorzec energii eonicznych można przedstawić za pomocą sekwencji:

$$\Theta(\Theta) \rightarrow \Theta(\Psi) \rightarrow \Theta(\Phi) \rightarrow \Psi(\Theta) \rightarrow \Psi(\Psi) \rightarrow \Psi(\Phi) \rightarrow \Phi(\Theta) \rightarrow \Phi(\Psi) \rightarrow \Phi(\Phi)$$

$$\frac{\Theta(\Phi); \Psi(\Phi); \Phi(\Phi)}{\epsilon' \emptyset}$$

RYSUNEK 1- PLANSZE



Tarot Atu
"Obraz archetypowy"



Księżyc	kalcyonacja	18	15	13	leszczyna
Merkury	separacja	0	8	16	cis
Wenus	koagulacja	6	14	17	topola czarna
Słońce	gnicie/rozkład	7	12	5	dąb
Mars	sublimacja	1	4	9	olcha
Jowisz	fermentacja	11	3	2	buk
Saturn	egzaltacja	10	19	20	popiół

Rysunek 2 Piony Syriusza

$\theta(\frac{\psi}{\xi})_{\phi}$		$\theta(\theta)_{\phi}$
	$\theta(\frac{\Delta}{\tau})_{\phi}$	
$\theta(\frac{\psi}{\xi})_{\phi}$	$\theta(\frac{\Delta}{\tau})_{\lambda}$	$\theta(\theta)_{\phi}$
$\theta(\theta)_{\lambda}$	$\theta(\frac{\Delta}{\tau})_{\phi}$	$\theta(\frac{\psi}{\xi})_{\lambda}$
	$\theta(\frac{\Delta}{\tau})_{\lambda}$	
$\theta(\theta)_{\lambda}$		$\theta(\frac{\psi}{\xi})_{\lambda}$

\emptyset = czarne piony

białe piony = λ

(\emptyset piony na czarnych kwadratach)

Rysunek 3 Arcturus piony

$\Theta(\Psi)_{\phi}$		$\Theta(\Theta)_{\phi}$
	$\Theta(\Upsilon)_{\phi}$	
	$\Theta(\Delta)_{\lambda}$	
$\Theta(\Theta)_{\lambda}$		$\Theta(\Psi)_{\lambda}$

Rysunek 4 Wzór do wygranej

$\Theta(\Psi)_{\lambda}$		$\Theta(\Theta)_{\lambda}$
	$\Theta(\Upsilon)_{\lambda}$	
	$\Theta(\Delta)_{\phi}$	
$\Theta(\Theta)_{\phi}$		$\Theta(\Psi)_{\phi}$

SEPTENARNA GWIEZDNA GRA- TEORIA EZOTERYCZNA

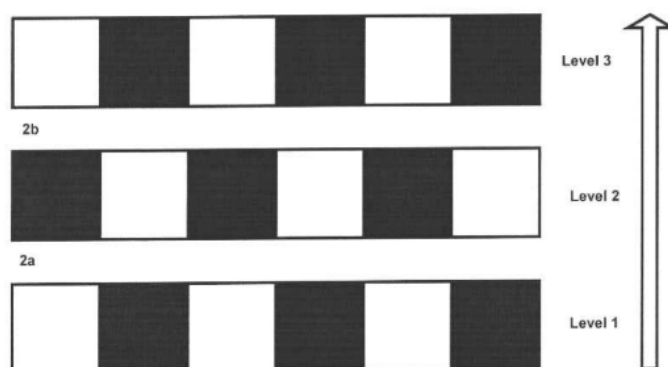
Symbolika:

Przestrzeń bezprzyczynowa jest reprezentowana przez ϕ_s ; przyczynowość przez λ_s ; ϕ_s jest reprezentowana przez $f\phi$; λ_s jest opisana przez $f\lambda$. k_{1u} symbolizuje jednostkę; k_{nu} grupę jednostek o numerze n ; k_{cu} reprezentuje wyższą cywilizację. \in oznacza "wewnątrz" lub "członka" grupy/ przestrzeni lub podprzestrzeni.

Ogólna teoria:

Całe życie zakłada zbiegi okoliczności ϕ_s i λ_s . Świadome życie implikuje $\phi_s \in \lambda_s$: jest ono ujęte w siedem etapów lub poziomów reprezentowanych przez siedem plansz tej gry. Dwa zestawy dziewięciu pionów reprezentują $f\phi$ i $f\lambda$ aspekty kosmicznych Zmian (najczęściej "czarne" pionki zostają ϕ , a "białe" pionki λ)- lub sposób w jaki "Istnienie" ewoluuje poprzez Czas. Wyraża to interakcję pomiędzy ϕ i λ poprzez sposoby bycia - \ominus , \updownarrow lub \triangle . Trzy zestawy pionów służą do wyrażania podstawowej natury zmian jako aspektów czasu.

Każda plansza, aby była poprawną reprezentacją powinna składać się z trzech poziomów- tak jak w podstawowej wersji gry- czyli każda plansza powinna być "klasyczną Gwiezdną Grą" w następujący sposób:



Jednakże, ta wersja nie jest używana na początkowych etapach z powodu swojej złożoności; jej opanowanie jest jednym z zadań Wewnętrznego Adepta. Poniższe informacje mają zastosowanie w standardowej wersji z siedmioma planszami i osiemnastoma polami na każdej.

Magia oznacza zmiany w λ_s poprzez f^\emptyset : "przyczyna i skutek" rozumiane poprzez naukę działającą w λ_s poprzez f^\wedge .

Ruch pionów oznacza f^\wedge i f^\emptyset i jest to kwintesencja magicznego użycia tej gry. f^\emptyset jest reprezentowany poprzez ∇ (lub ω) ruchy i przechwytywanie, f^\wedge poprzez inne ruchy. W pewnym sensie ruchy ∇ reprezentują dwoistość związaną z mercuriusem posiadającym oba elementy f^\wedge i f^\emptyset .

I- *kiu*:

Jeśli chodzi o świadomość jednostki (od momentu kiedy $\phi_s \in \lambda_s$, dla *kiu* reprezentującego świadomość) pionowy są następujące:

$\ominus(\ominus)$	Ekstrawertyczny typ uczuć
$\ominus(\nabla)$	Ekstrawertyk intuicyjny
$\ominus(\nabla)$	Ekstrawertyczne myślenie
$\nabla(\ominus)$	Introwertyczny typ uczuć
$\nabla(\nabla)$	Introwertyk intuicyjny
$\nabla(\nabla)$	Introwertyczne myślenie
$\nabla(\ominus)$	Mistrz Świątyni/Mistrzyni

♁ (♁)	Wielki Mistrz (Magnus)/ Wielka Mistrzyni (Mousa)
♁ (♁)	Homo Galactica

☉ opisuje świadomość "ego", ☿ opisuje świadomość jaźni, ♁ opisuje "bycie Adeptem" czyli bycie pomiędzy indywiduacją-
jako cel *kiu*.

Rozwój świadomości oznacza wzrost ♁ elementu w konkretnym *kiu*

Aby przedstawić określone *kiu* poprzez rozmieszczenie pionów (np. w celu wykonania działania magicznego na konkretnym *kiu*) operator musi najpierw ocenić charakter *kiu* używając odpowiedników septenarnych. Aby to zrobić dokładnie, pomocne jest poznanie różnych faktów, informacji na temat danego *kiu*- np. zainteresowania, zaangażowania w grupy magiczne itp.

Charakter oceniany jest poprzez określenie typu psychologicznego jednostki zgodnie z powyższą tabelą, a następnie odnalezienie odpowiednich kart Tarota powiązanych z tym typem świadomości reprezentowanym przez postać.

II-*kcu* :

Dla *kcu* siedem plansz reprezentuje siedem eonów, a każdy eon jest reprezentowany przez umieszczenie odpowiednich pionów na odpowiednich polach- Syriusz jest pierwszym eonem (przed-Hiperborejski: czasem nazywanym pierwszym eonem), Arkturus, Hiperborejski eon itd. Nadchodzący nowy eon to Deneb.

Aby przedstawić obecny eon, należy zmienić pionów z ich pierwotnej pozycji w poniższy sposób:

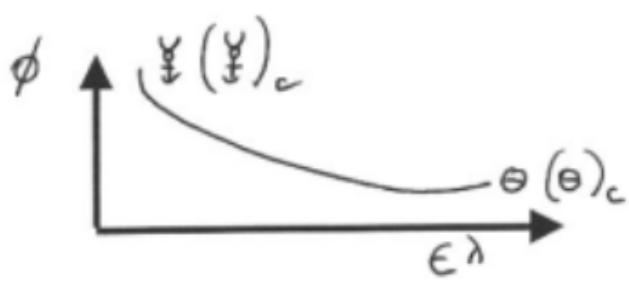
$$\begin{aligned}
 S\Theta(\mathbb{A})_\lambda &\rightarrow M\mathbb{Y}(\Theta)_\lambda; R\mathbb{Y}(\mathbb{A})_\lambda \rightarrow N\mathbb{A}(\Theta)_\lambda \\
 R\mathbb{Y}(\mathbb{A})_\phi &\rightarrow M\mathbb{A}(\Theta)_\phi; A\mathbb{Y}(\Theta)_\lambda \rightarrow R\mathbb{Y}(\mathbb{Y})_\lambda \\
 N\mathbb{A}(\mathbb{A})_\phi &\rightarrow M\Theta(\Theta)_\phi; N\mathbb{A}(\mathbb{A})_\lambda \rightarrow M\Theta(\Theta)_\lambda
 \end{aligned}$$

kcu opisuje $\delta\phi\lambda\text{ia}\epsilon^1$: otwarcie bramy, które przenosi ϕ_s do teraźniejszości w λ_s , poprzedzając początek konkretnego kcu o około 300-400 lat.

Wszystkie kcu aż do teraźniejszości wschodniej wyczerpały już swój potencjał poprzez $\Theta(\Theta)$ planszy- chociaż \mathbb{A} planszy ($\text{ia}\text{ia}\epsilon^1$) jest możliwy.

$$\delta^\lambda kcu \Rightarrow \mathbb{Y}(\mathbb{Y})_c \rightarrow \mathbb{Y}(\Theta)_c \rightarrow \Theta(\mathbb{Y})_c \rightarrow \Theta(\Theta)_c$$

Żaden kcu nie osiągnął $\delta\phi kcu$ ponieważ wymaga on $\phi\text{ia}\epsilon^1\lambda_s$ gdzie $\omega\gg\delta$ i $kcu \Rightarrow \phi\gamma\epsilon\lambda_s: kcu \Rightarrow \phi\beta\mu \gg \lambda kcu$ trwają pomiędzy 1500 a 1200 lat, spadkowość intensywności w trakcie tego czasu można przedstawić za pomocą symboli:



Trwa to ok. 400 lat

Każdy eon jest powiązany z konkretną wyższą cywilizacją:

EON	Powiązana cywilizacja	Koniec

Sumeryjski	Sumeryjska	2298 BC
Helleński	Helleńska	378 AD
Zachodni	Zachodnia	2390 AD

ϕ_s jest wyrażony poprzez k_{iu} (i w ogólności k_{nu}) dla k_{cu} jako etos obu ezoterycznych i egzoterycznych (generalnie najczęściej tylko Adeptci rozumieją ezoteryczny etos jako esencję ukrytą pod egzoterycznym etosem który często jest ujawniany poprzez "otchłań").

Ważne do zrozumienia jest to, że najważniejszym i praktycznym aspektem eonu jest towarzyszenie mu wyższej cywilizacji-magiczne eony kształtują jego etos w okresie przejściowym pomiędzy końcem jednego, a początkiem drugiego eonu. Jednakże w tym czasie energie starego eonu powodują ostatecznie transformacje k_{cu} : $\theta(\theta)_c$ planszy, które są zwykle tzw. Imperium, często militarnym pod względem formy mocy i zasięgu.

Jak dotąd działania eoniczne, jeśli w ogóle je podejmowano, koncentrowały się na otwarciu bramy, która uobecni energię nowego eonu. Jednak dzięki takim działaniom możliwe jest podzielenie k_{cu} na \mathbb{F} na polach. Na chwilę obecną oznacza to, że koniec Zachodu będzie około 3090 r. n. e., a nie 2390 r. n. e. Jest to pierwszy raz w historii kiedy jest to możliwe, ponieważ dotychczas proces zmiany eonicznej nie był rozumiany świadomie przez Adeptów- był odbierany i rozumiany tylko poprzez mitologiczną symbolikę. Pełna kontrola polega na abstrakcyjnej symbolice Gwiezdnej Gry.

$$\begin{aligned} \delta^\phi f_c u &= \sum (\mathbb{F})_c \rightarrow \theta(\mathbb{F})_c \rightarrow \mathbb{F}(\mathbb{F})_c \\ \delta^\phi \delta^\lambda &= \mathbb{F}(\mathbb{F})_c \rightarrow \mathbb{F}(\theta)_c : \text{"opening of a gate"} \\ \delta_i^\phi(g) &= \sum_{a=1}^{n-1} \beta(\mu) [\epsilon_{(\mu)a}^\lambda] \delta^\phi \quad \text{where } g = \epsilon_{\mu\beta a}^\lambda \end{aligned}$$

VIII ETAP CZWARTY- ADEPT WEWNĘTRZNY

Pierwsza część tego etapu wymaga od Ciebie opanowania Gwiezdnej Gry- regularne używanie/ granie w nią z przeciwnikiem (i jeśli to możliwe to najlepiej, aby to był twój "magiczny" towarzysz) jest najlepszą drogą do opanowania jej. Powinieneś także studiować ezoteryczną teorię gry- powiązania symboliki i ich przekształcenia z systemu Septenarnego itd.

Kiedy już będziesz zadowolony ze swojego progresu w grze, możesz podejść do Rytuału Stopnia Adepta Wewnętrzznego, który jest drugą częścią etapu czwartego. Ten szczególny rytuał jest prawdopodobnie najtrudniejszym zadaniem na Siedmiostopniowej Ścieżce i to właśnie on rodzi prawdziwego Adepta. Rytuał tworzy w tobie nie tylko wgląd w siebie, ale także empatię- i to empatię do życia i do kosmosu co jest podstawą prawdziwego bycia Adeptem.

Rytuał polega na mieszkaniu samotnie przez okres minimum trzech miesięcy. Wcześniej należy wybrać odpowiednie miejsce- najlepiej odizolowane od innych ludzi, posiadać dostęp do świeżej wody. Możliwe są dwie metody życia w izolacji przez wymagany czas, a ty wybierz tą która Tobie bardziej odpowiada. Pierwsza polega na mieszkaniu w namiocie i wykorzystywaniu oszczędności pieniężnych na zakup żywności. Droga polega na zaspokajaniu potrzeb poprzez zasoby naturalne (polowanie, łowienie ryb, budowanie własnego schronienia itp). Pierwsza jest łatwiejsza- jeśli posiadasz chęci do podjęcia się rytuału to oznacza, że znajdziesz sposób na zdobycie niezbędnych oszczędności pieniężnych.

W czasie trwania odosobnienia nie wolno ci się z nikim kontaktować (także z rodziną i przyjaciółmi) poza niezbędnymi kontaktami np. przy kupowaniu pożywienia- najlepiej gdyby te kontakty były "pisemne". Musisz działać bez środków komunikacji (takich jak telewizor, telefon, gazety itp.) oraz środków odtwarzających muzykę. Chyba, że chcesz zabrać ze sobą instrument. Używaj tylko świec, bez zegarków budzików i innych "odliczaczy czasu".

Wszystkie powyższe wskazówki są ważne, ponieważ istotą działania tutaj jest cisza i samotność, a bez spełnienia tych warunków rytuał nie będzie zaliczony.

Kiedy już wybierzesz lokalizację i wszystko zorganizujesz, rytuał się zaczyna. Najlepszy czas to równonoc wiosenna, a jego zakończenie przypadnie na przesilenie letnie. Weź ze sobą tylko tyle ile jesteś w stanie dźwigać na własnych plecach.

Podczas izolacji staraj się ukończyć wcześniejsze zadania. Możesz uczyć się gry na instrumencie, poszerzać umiejętności w grze lub pisać dziennik. Zanim przystąpisz do działania przemyśl wszystko dokładnie, ponieważ po rozpoczęciu nie ma możliwości wprowadzania zmian.

Rytuał stopnia jest alchemicznym procesem zmian, które zajdą w twoim umyśle i uczuciach dzięki temu, że będziesz mieszkał samotnie przez wskazany czas i w samej swojej prostocie działania. Ważne jest, aby podczas rytuału zachować postanowienie jego kontynuacji przez trzy miesiące - będziesz kuszony wielokrotnie porzuceniem zadania, będziesz chciał szukać rozrywki, rozmów, przyjaciół przyjemności i wygód świata zewnętrznego z jego muzyką, rozrywkami i innymi przyjemnościami. Takim pokusom należy się oprzeć - nie dlatego, że są złudne ale dlatego, że podejmując się tego zadania zdecydowałeś się żyć bez nich, aby osiągnąć magiczne i osobiste zrozumienie. Nie ma innego sposobu, aby to osiągnąć. Mądrość rodzi się z wglądu który przynosi jakże prymitywna izolacja.

Twoim największym problemem będzie nuda - dni będą wydawać się bardzo długie. Naucz się obserwacji zmian wokół ciebie, które widzisz w otaczającej cię naturze. Naucz się myśleć: o sobie, o życiu, o świecie. Spróbuj sobie odpowiedzieć czego dowiedziałeś się o Gwiezdnej Grze i tradycji septenarnej ze wszystkimi zmianami w świecie, z ludźmi. Jeśli w pewnym momencie staniesz się agresywny lub przygnębiony znajdź sobie fizyczne ujście tych emocji- biegaj lub pływaj (jeśli masz jezioro w pobliżu). Spróbuj zrozumieć swoje uczucia. To wszystko nie jest łatwe- to będzie walka. Ale jeśli będziesz wytrwały pod koniec odkryjesz, że zachodzą w tobie różne zmiany. Zyskasz wnikliwość i empatię, wyłonisz się jako Adept. Możesz też ulec pokusie, że zanim upłyną trzy miesiące opuścisz swoją izolację, ponieważ uwierzysz, że już ci się udało. Ale to może być jedynie złudzenie i ściśle należy przestrzegać trzymiesięcznego terminu. To takie proste ponieważ trzy miesiące to absolutne minimum czasu potrzebnego

na to, aby zaszły zmiany alchemiczne: jakakolwiek wcześniejsza zmiana jest iluzoryczna lub tylko tymczasowa.

Nie można za bardzo przejmować się tym, że do bycia prawdziwym Adeptem nie ma drogi na skróty: nie ma łatwej drogi do mądrości.

Jest tylko życie w samotności, w izolacji, w prostocie jak powyżej. Rytuał tego stopnia tworzy w jednostce to co w normalnych warunkach potrzebuje dwóch lub trzech dekad- u niektórych szczęśliwców oczywiście, jest to technika która wyciąga i przekazuje esencje doświadczeń tysięcy lat zrozumienia i sprawia, że droga adepta jest dostępna dla każdego.

- - -

IX ETAP PIĄTY- PRZEKROCZENIE OTCHŁANI

W systemie Septenarnym, otchłań leży pomiędzy sferami Słońca i Marsa- jest to obszar w którym spotyka się przyczynowość i bezprzyczynowość. System Septenarny - siedem sfer i drogi pomiędzy nimi- są uważane za naszą własną mapę świadomości. Nasza świadomość ze swej natury jest zarówno przyczynowa jak i bezprzyczynowa- czyli zarówno racjonalna jak i irracjonalna, przy czym to co irracjonalne obejmuje nieświadomość. W tym sensie przyczynowość jest linearna, postępująca, ewolucyjna a bezprzyczynowość jest zjednoczona, holistyczna. Do bezprzyczynowości należy magia- i w ogóle okultyzm. Do świata przyczynowego należy nauka i logika. Otchłań może być postrzegana jako zasadniczo będąca pomiędzy przeciwieństwami przyczynowości i bezprzyczynowości- jest jednością poza nimi. Do niej należy nasza przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, oraz demony/ bogowie w nas i poza nami. To miejsce, w którym nasz obraz siebie - stworzony przez nasze doświadczenia życiowe - zostaje zniszczony i gdzie odkrywamy, jak my i wszyscy inni wpasowujemy się w schemat samego kosmosu. Otchłań niszczy obraz nas samych lub nasze jestestwo- zabiera nas poza "nas" do prawdziwych początków mądrości.

Rytuał Stopnia (który w magiczny sposób stwarza Mistrza Świątyni/ Panią Ziemi) jest prosty w formie, ale trudny w praktyce. Podobnie jak w przypadku pozostałych rytuałów wymaga on uczciwości od siebie. Rytuału mogą spróbować Ci, którzy pomyślni ukończyli rytuał Wewnętrznego Adepta i czują się gotowi na kolejny krok.

W pewnym sensie rytuał polega na przejściu przez kandydata (bez pomocy innych osób i środków transportu) odpowiednio długiej drogi oraz niesienia ze sobą wszystkiego co jest niezbędne w postaci pożywienia, wody i schronienia. Na odległość 80 mil (mężczyźni), 56 mil (kobiety). Kandydat powinien mieć przy sobie także czworościan o wysokości nie mniejszej niż 3 cale. Podczas tej wędrówki powinien zatrzymać się tylko na godzinną przerwę w nocy. Rytuał rozpoczyna się o wschodzie słońca pierwszego dnia i osiąga punkt kulminacyjny o zachodzie słońca następnego dnia. Wędrówkę należy odbyć z dala od siedzib ludzkich, a kandydat musi przejść drogę przed zachodem słońca drugiego dnia.

Na koniec wędrówki, kandydat powinien- bez jedzenia i picia- wykąpać się w rzece/ jeziorze itp. (należy to uwzględnić w planowaniu trasy).

Następnie należy przyjąć komfortową pozycję, trzymając w rękach czworościan i wizualizować ciemność wewnątrz kryształu która rozprzestrzenia się na zewnątrz i otacza go. Wizualizacji tej towarzyszy powolne mantrowanie słowa "chaos". Po kilku minutach działania praca jest zakończona, a umysł może odczuwać różne rzeczy. Nie należy starać się kontrolować obrazów/ uczuć/ wrażeń które się pojawiają. Należy je po prostu obserwować z emocjonalnym dystansem.

Kandydat będzie wiedział kiedy rytuał jest zakończony. Po nim należy zapisać wszystko w dzienniku. Ważne jest, aby kąpiel rozpocząć już po osiągnięciu celu wędrówki, gdy odległość zostanie osiągnięta- a sama wizualizacja rozpoczęta powinna być po kąpieli. Jeśli warunki nie zostaną spełnione lub skorzystamy z czyjejs pomocy to rytuał nie zostanie zaliczony.

- - -

CZEŚĆ DRUGA

MAGIA EZOTERYCZNA

WPROWADZENIE

Poniższe rozdziały podają szczegóły różnych technik magii zewnętrznej, a techniki te są wykorzystywane do osiągnięcia określonego celu. Tym którzy chcą zastosować je w sensie praktycznym, zaleca się najpierw przeczytanie załącznika V (przygotowanie do rytuałów hermetycznych), a następnie załącznika II (techniki wizualizacji). Ponadto jeśli jeszcze nie podjąłeś się Inicjacji opisanej w części pierwszej, należy to niezwłocznie nadrobić (lub rytuał z załącznika IV) ponieważ mówiąc wprost jest to "wprowadzenie do roli czarownika".

Skuteczna magia zewnętrzna w dużej mierze zależy od przyjęcia tej roli: jest to otwarcie bramy która prowadzi do bezprzyczynowości- źródła magicznej energii. Magia zewnętrzna zarówno hermetyczna i ceremonialna jest umiejętnością której opanowanie jest jednym z zadań Inicjowanego podążającego Siedmiostopniową Ścieżką. Ta nauka jest powiązana w naturalny sposób ze stopniem "Adepta Zewnętrznego".

Podane techniki umożliwiają realizację pragnień bez ograniczeń. Jedną z tych technik- "Mroczne Ścieżki": polega na ściąganiu/ przywołaniu mrocznych /ciemnych /negatywnych/ chaotycznych energii i w tym sensie jest działaniem LHP: czyli dotyczy różnych obszarów świadomości które są często nierozumiane. Można powiedzieć, że praca ze ścieżkami jest podróżą w mroczniejsze strony nieświadomości (lub "ukrytej świadomości") indywidualnej psychiki i choć energie te mogą być wykorzystywane hermetycznie- czyli kierowane przez pragnienie w stronę określonego celu lub intencji- można ich użyć "wewnętrznie" aby spowodować/ sprowokować zmiany w indywidualnej świadomości, pomagając w ten sposób w swoim rozwoju magicznym czy samozrozumieniu. W tym "wewnętrznym" sensie kiedy energie są wytwarzane (sposób podany w rozdziale "mroczne ścieżki") nie są one kierowane, ale są pozostawione by wytwarzać obrazy/ wrażenia w psychice (zgodnie z pracą ze sferami z cz. pierwszej). Obydwa typy działań są powiązane z magicznymi naukami osoby inicjowanej czyli są podejmowane przed Rytuałem Stopnia Adepta Zewnętrznego który jest środkiem do świadomej integracji doświadczeń.

(ogólne info o Ścieżce Lewej Ręki można znaleźć w dodatku 0)

X EZOTERYCZNE PIEŚNI

Śpiew ezoteryczny można podzielić (w odniesieniu do "mrocznej tradycji") na dwie części: wibracja imion oraz śpiew "Święty" czyli magiczny. Pierwszy typ wymaga mniej umiejętności i jest formą najczęściej używaną w rytuałach- np. w celu przywołania konkretnego bytu lub siły podczas magicznego działania. Drugi typ wymaga pewnych zdolności muzycznych lub treningów ponieważ ważna jest tu tonacja i tempo.

1. Wibracja

Wibracja oznacza, że każda część słowa która zostanie użyta (samodzielnie lub jako część tekstu lub klucza) rezonuje głęboko więc wymaga to, aby osoba intonująca stała prosto i była świadoma działania splotu słonecznego do generowania głębokiego oddychania; usta są tu jak wnęka rezonansowa. Wibracja powinna być taka, aby była odczuwalna w całym ciele- wibracja nie jest krzykiem czy wrzaskiem, ale czymś w stylu przedłużonej koncentracji energii tego dźwięku.

Na przykład, aby wibrować słowo "Szatan" weź głęboki oddech i zaintonuj "Sa" przez całą długość oddechu (nie krócej niż przez 20 sekund) starając się utrzymywać ten sam poziom intensywności w miarę zanikania oddechu, następnie wykonaj szybki wdech i wibruj "-tan" podczas wydechu w ten sam sposób, co wcześniej. Praktyka pozwala na coraz dłuższe intonowanie. Aby uzyskać potrzebną "głęboką" lub moc, kieruj dźwięk przed siebie do punktu oddalonego o co najmniej 10 stóp.

Istotą wibracji jest kontrola dźwięku- powinien on być jak najbardziej równy i taki sam we wszystkich częściach słowa lub frazy. Wraz z praktyką względna wysokość wibracji może się zmieniać, chociaż nie jest to tak istotne jak wytwarzanie potężnych wibracji ponieważ większość magicznych wibracji wymaga mocy, a nie finezji. Pewne klawisze muzyczne są kojarzone z pewnymi rodzajami mocy magicznej (np. e-moll kojarzy się z "szatańskim" odpustem), a trening i idące za nim doświadczenie wkrótce pokaże, który ton jest odpowiedni do wymaganej siły.

Dobrym przykładem są "Klucze Enochiańskie" jako przykład wibracji stosowanej w celu magicznym- sprawdź trzeci klucz¹⁵
Nicma Goho Piad zir...

¹⁵ od tłumacza: nie wiem gdzie w 3 kluczu są te słowa ale cóż...

"Nicma" jest wibrowana jako "Mic" po którym następuje "ma". Każda część przez minimum 20 sekund. "Goho" to "go" i "ho" przez ten sam czas. "Zir" to jeden dźwięk itd.

Zatem widzimy, że wibracja jednego klucza Enochiańskiego wymaga sporego wysiłku, a prawidłowe wibracje wytwarzają w osobie (często właśnie przez to) zmieniony stan świadomości, a także wywołują skutki magiczne i wpływają na inne osoby które są obecne przy mantrowaniu.

Każda osoba posiada coś co można nazwać unikalną "sygnaturą wibracyjną" lub tonacją, przy której wytwarzany dźwięk jest dla niej najskuteczniejszy zarówno na poziomie osobistym jak i magicznym, a sygnatura ta może i powinna zostać odkryta w praktyce. Większość kobiet w naturalny sposób wytwarza wibracje o względnie wyższej wysokości niż mężczyźni i ich wibracje czasem mogą być niebezpieczne, podczas gdy niektórzy mężczyźni wibrując wytwarzają dźwięki mogące budzić w niektórych osobach niepokój.

Ci którzy chcą opanować sztukę magicznych wibracji powinni ćwiczyć regularnie, szczególnie w dużych budynkach które rezonują, stopniowo zwiększając swoją zdolność kontrolowania oddechu i moc samego dźwięku. Prawidłowo użyte wibracje mogą unieruchomić lub przestraszyć człowieka na kilka sekund. W pewnych okolicznościach silne wibracje mogą zabić.

2. Magiczne śpiewy

Śpiew magiczny jest zasadniczo monofoniczny i z tego powodu jest zazwyczaj (jeśli w ogóle jest zapisywany) przedstawiany w tonacji Gregoriańskiej- w odróżnieniu od tonacji używanych we współczesnej muzyce.

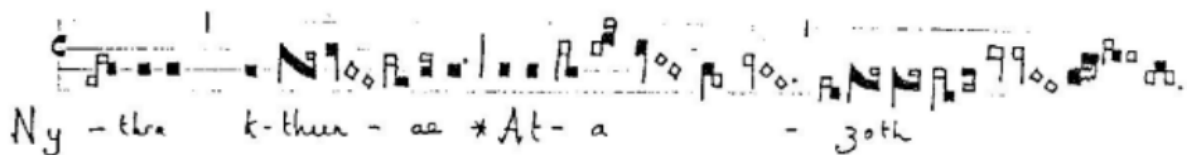
Pieśń magiczna śpiewana jest bez akompaniamentu w jednym z siedmiu podstawowych (lub greckich) trybów- Lydian, Dorian, itd. same tryby są reprezentacjami sił Septenarnych opisanych przez Septenarne Drzewo Życia i ich odpowiedniki. Śpiew ten można wykonywać na trzy sposoby: przez kantora solo, kilkoma głosami unisono (jednogłośnie), dwoma kantorami śpiewającymi "vox principalis" (głos główny) i "vox organalis" (głos organowy) w odstępie czwartym lub piątym jak w "organum" (organy).

Muzyka tego typu śpiewów jest podobna do pieśni Gregoriańskich śpiewana w proporcjonalnym rytmie, a wypowiedane teksty to najczęściej magiczne inwokacje lub przywołania.

Magiczne pieśni są wykorzystywane w trzech celach- po pierwsze jako klucze do otchłani lub do otwierania konkretnych bram do bezprzyczynowego świata (np. w rytuale Dziewięciu Kątów do sprowadzenia Mrocznych Bogów na Ziemię), po drugie jako środek do wywołania magicznych zmian w świecie i jednostkach, ponieważ uważa się, że niektóre pieśni posiadają szczególną moc, jeśli są śpiewane prawidłowo, po trzecie do zapewnienia ram z których niektóre osoby mogą korzystać w pracy codziennej, takie aspekty bezprzyczynowości które nazywamy Physis czy Tao.

Pierwsze dwa z nich były często uważane za należące do Ścieżki Lewej Ręki, ponieważ generalnie przywołują/ tworzą różne chtoniczne lub ciemne/ negatywne siły w świadomości, podczas gdy trzeci sposób był dotychczas używany prawie wyłącznie przez tych Adeptów, którzy po przejściu Otchłani, żyją według własnej nabytej mądrości.

Przykład pierwszego typu użycia jest podany poniżej- użyty w rytuale powrotu Mrocznego Boga Atazoth na Ziemię.



XI-EZOTERYCZNE PIEŚNI JAKO TECHNIKI MAGICZNE

I- TRYBY

Siedem greckich trybów koresponduje ze sferami Septenarnymi (zob. dodatek 1) jak poniżej:

Skala Lidyjska	Jowisz
skala Frygijska	Saturn
Skala Dorycka	Księżyc
Skala Miksolidyjska	Wenus
Skala hypodorycka (eolska)	Merkury
Skala Hypolidyjska	Słońce
Skala hypofrygijska (jońska)	Mars

Mody stosowane w śpiewie ezoterycznym to pieśni "gregoriańskie" lub chorałowe, które zgodnie z tradycją są powiązane ze sferami, a zatem z modami greckimi w następujący sposób:

Księżyc	Tryb IV
Merkury	Tryb VI
Wenus	Tryb V
Słońce	Tryb VII/VIII
Mars	Tryb III
Jowisz	Tryb I
Saturn	Tryb II

Zatem, jeśli fragment pieśni zostanie poprawnie zaśpiewany np. w trybie IV, to taki śpiew będzie reprezentował energię czy siły związane z odpowiednią sferą- tutaj akurat z Księżycem...

Takie energie mogą być użyte w sposób magiczny do:

- A) zwiększania świadomości/ wnikliwości śpiewających
- B) kierowania poprzez swoją wolę i wizualizację¹⁶ celu odpowiedniego dla danej sfery
- C) do zmian (poprzez bezprzyczynowość) samego świata

Śpiew ezoteryczny jest zatem formą rytuału magicznego- i to dotychczas sekretnego. B) i C) powyżej zwykle wymagają dwóch kantorów śpiewających równoległe kwartę (czwartą część) (np. dla mrocznych działań/ niszczących) lub piątą (dla działań twórczych). A) jest najczęściej podejmowana przez jedną osobę i jest to magia wewnętrzna.

II- PRZYKŁADY PIEŚNI: Sfery¹⁷

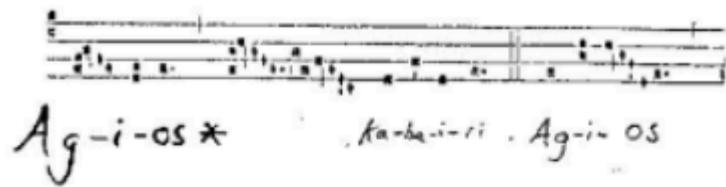
Poniższe melodie są używane jako część specyficznego, hermetycznego rytuału. Szczegóły znajdują się poniżej w części III.

— — —

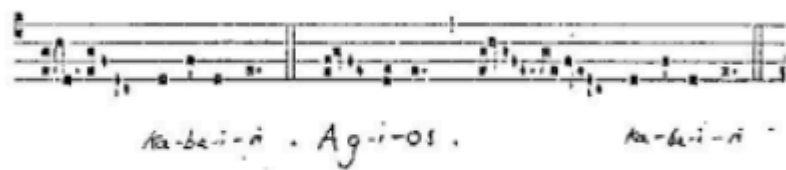
¹⁶ techniki wizualizacji patrz dodatek II

¹⁷ od tłumacza: są to druki z wersji oryginalnej. Jeśli ktoś chciałby wersje "dokładniejsze" to z przyjemnością pomogę

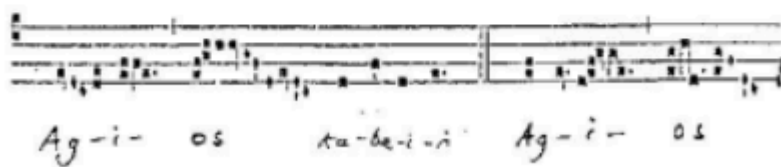
KSIEŻYC



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



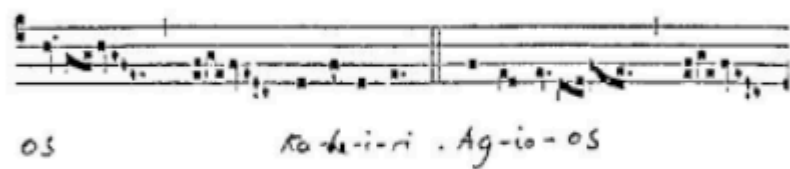
ka-be-i-ri . Ag-i-os . ka-be-i-ri




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



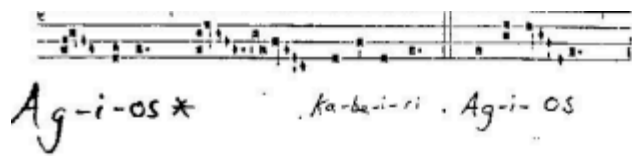
ka-be-i-ri . Ag-i-os ka-be-i-ri . Ag-i-



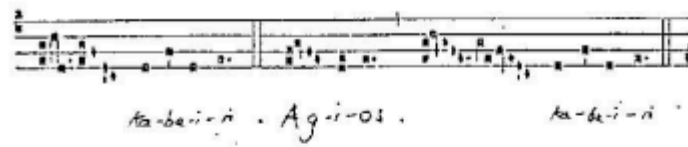
os ka-be-i-ri . Ag-i-os



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



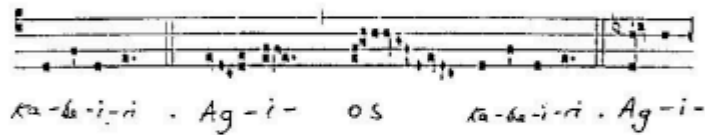
Ag-i-os * ka-be-i-ni . Ag-i-os



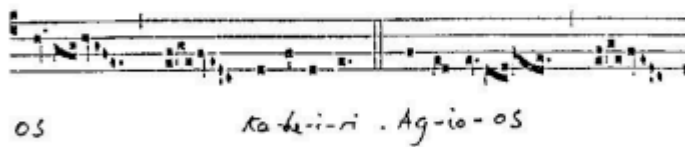
ka-be-i-ni . Ag-i-os . ka-be-i-ni



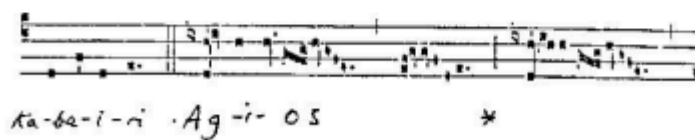
Ag-i-os ka-be-i-ni Ag-i-os



ka-be-i-ni . Ag-i-os ka-be-i-ni . Ag-i-



os ka-be-i-ni . Ag-i-os



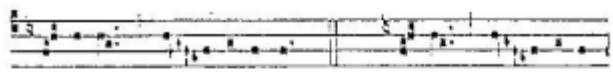
ka-be-i-ni . Ag-i-os *



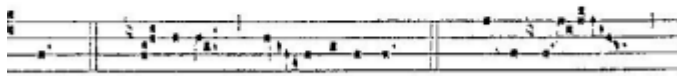
ka-be-i-ni

Agi-os ka-be-i-ni :

MERKURY



Ag-i-os hu-ci-far Ag-i-os hu-ci-far



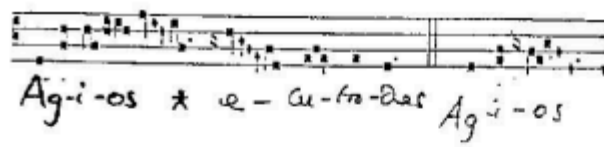
. Ag-i-os hu-ci-far. Ag-i-os



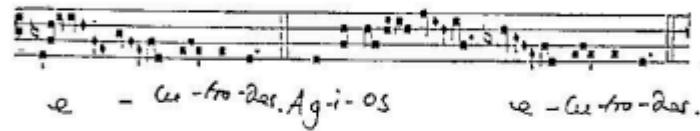
hu-ci-far.

[Note: repeat five times]

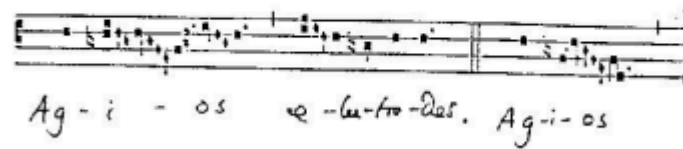
Agios hucifer



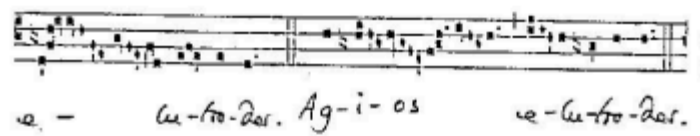
Ag-i-os * e - lu-tro-das Ag-i-os



e - lu-tro-das, Ag-i-os e - lu-tro-das.



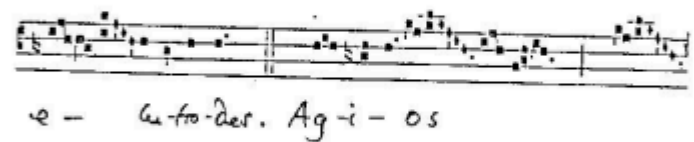
Ag-i - os e - lu-tro-das. Ag-i - os



e - lu-tro-das. Ag-i - os e - lu-tro-das.



Ag-i - os e - lu-tro-das. Ag-i - os



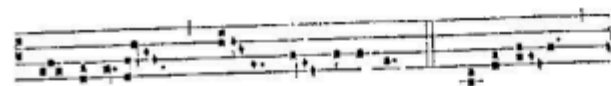
e - lu-tro-das. Ag-i - os



* e - lu-tro-das.

Agius Eutrodes

SLONCE



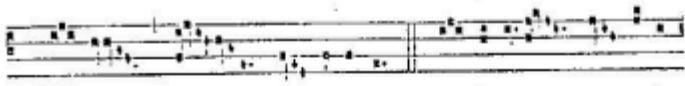
Ag-i-os * o-ge-nos . Ag-i-os



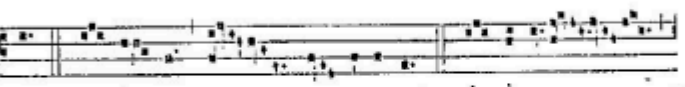
o-ge-nos. Ag-i-os o-ge-nos. Ag-



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



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



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



o-ge-nos.

Agios Ogenos

MARS



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

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

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

Al-as-to-ros.

Agios Alastoros

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

Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-

os Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-os

Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-os

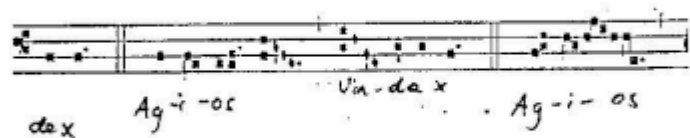
Ba-pho-naf.

Agios Baphonaf

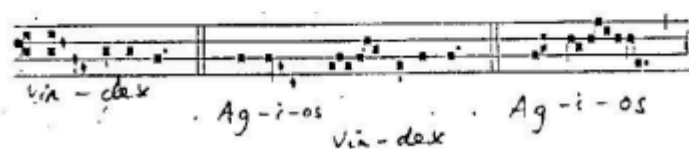
SATURN



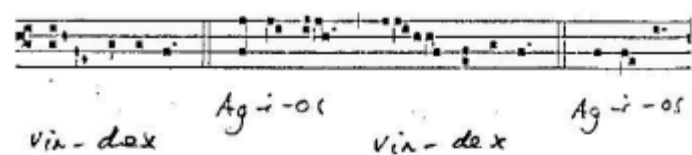
Ag-i-os * Via-dex Ag-i-os Via-



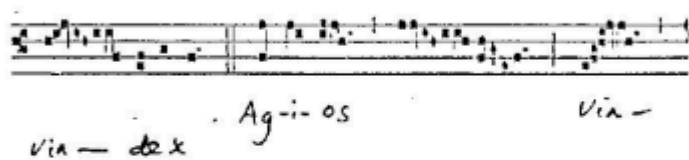
dex Ag-i-os Via-dex Ag-i-os



Via-dex Ag-i-os Via-dex Ag-i-os



Via-dex Ag-i-os Via-dex Ag-i-os



Via-dex Ag-i-os Via-



dex

Agios
Via-dex

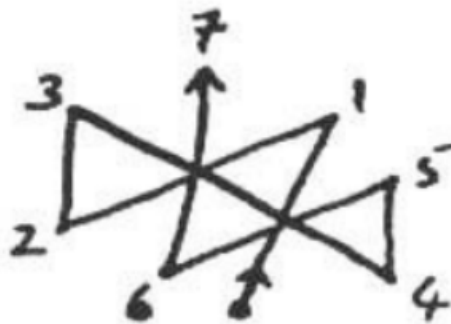
III-RYTUAŁ

Pieśń powinna być dostosowana do danej sfery.

W przypadku działań mrocznych/ niszczycielskich powinno się wykonywać je w trakcie wschodu słońca przy nowiu księżyca, do działań twórczych/ konstruktywnych powinno się wybrać zachód słońca w trakcie pełni. Najlepszym miejscem do pracy jest plener, na szczycie wzgórza lub polanie. Rytuał rozpoczyna się od intonacji zgodnie z tradycją, trzykrotnie:

- A) "AGIOS O ATAZOTH" dla mrocznych prac
- B) "AGIOS O BAPHOMET" dla innych działań

Następnie kantor (prowadzący) okadza kadzidłem odpowiednim dla sfery wszystkie siedem punktów w następujący sposób:



W trakcie okadzania prowadzący musi przejść przez wszystkie wyznaczone punkty, jeśli udział biorą inni uczestnicy to mają podążać za prowadzącym.

Kadzidła używane to:

Księżyc	Petrychor
Merkury	Siarka
Wenus	Drzewo Sandałowe
Słońce	Dąb
Mars	Piżmo
Jowisz	Cywet
Saturn	Lulek czarny

Podczas wykonywania okadzania należy intonować słowa:

- A) **"Aperiatur et geminet Atazoth"** ¹⁸
lub dla pozytywnych/twórczych prac
- B) **"Ad Gaia qui laetificat juventutem meam"**¹⁹

Następnie śpiewa się pieśń główną (patrz cz. II) dwa razy pod rząd. Jeśli rytuał wykonuje więcej niż jedna osoba należy go śpiewać w tonacji IV (w przypadku ciemnych praktyk), w tym czasie śpiewający wizualizują intencję rytuału przeprowadzanego zgodnie z zasadami magii hermetycznej.

Niezbędna jest wcześniejsza praktyka śpiewania pieśni (bez wizualizacji), ponieważ jak już było wspomniane pieśń magiczna jest skuteczna tylko wtedy, gdy jest śpiewana prawidłowo. Wizualizacja powinna być zwięzła i uzgodniona przez uczestników przed rytuałem. Zamiast wizualizacji można użyć sigila: pieczęć jest przygotowywana zgodnie z tradycją, "naładowana", a następnie podczas intonacji głównej pieśni zostaje spalona przez jednego z uczestników.

Poniższa tabela sugeruje pracę odpowiednio dla danej sfery:

Księżyc	Terror i złowroga wiedza
Merkury	Odpuszczanie i transformacja
Wenus	Ekstaza i miłość
Słońce	Wizje i Zrozumienie
Mars	Zniszczenie i Ofiara
Jowisz	Mądrość i Bogactwo
Saturn	Chaos

VI- METODY ŚPIEWU

Kwintesencją ezoterycznego performansu jest to, aby mantra była śpiewana powoli, każde 'g' zapisu chorałowego reprezentuje mniej więcej współczesną ósemkę, w zależności od "nastroju" konkretnej sfery.

¹⁸ Atazoth jest otwarty i działa

¹⁹ Gaia, która uszczęśliwia moją młodość

Wysokość utworu jest względna- zależy od tego co będzie odpowiednie dla prowadzącego lub grupy. Rytm konkretnego utworu łatwo uzyskać w praktyce, jeśli pamiętać się, że jest on jak fala- unosi się i opada z odmierzoną rytmem, płynnie. Z tego powodu używa się w tekstach języka łacińskiego (czasami greki), ponieważ są one najbardziej odpowiednie do śpiewu monofonicznego. Akcent jest zazwyczaj kładziony na optymistyczny rytm, ale bywają od tego wyjątki.

XII- MAGIA SZALEŃSTWA

Ten rodzaj magii polega na tym, że osoba (osoby) zostaje "opętana": przez energię bezprzyczynową, wywołując za pomocą określonych technik fizyczny i emocjonalny szal (szaleństwo).

Aby ta magia odniosła sukces, wymagane jest, aby osoba będąca w szczytowym momencie szalu wizualizowała zamierzony rezultat rytuału- np. jeśli rytuał ma na celu zniszczenie za pomocą magii określonej osoby to należy wizualizować jej śmierć w wybrany przez siebie sposób, lub intonować:

"N.N (imię ofiary) umrze!"

Szal można wywołać za pomocą narkotyków- ale one osłabiają zdolność koncentracji (czasami niszczą ją całkowicie), dlatego też substancje odurzające nie są zalecane w przypadku tego typu magii. Najlepszą metodą na osiągnięcie szaleństwa jest taniec, najczęściej o charakterze kołowym lub spiralnym. Inne metody których można użyć to- koncentracja woli, wytrzymałość fizyczna czy ekstaza. Szczegóły tych metod będą opisane dalej, (Osobom zainteresowanym podjęciem konkretnego rytuału zaleca się przeczytanie załącznika VI- przygotowanie do prac hermetycznych).

I-TANIEC

Ogranicz intencje swojej pracy do kilku słów czy obrazów np. jeśli działanie magiczne ma na celu nakłonienie konkretnej osoby do pokochania ciebie to odpowiednią intencją do wibrowania będzie

"Niech N.N zostanie opętany miłością do mnie"

a odpowiednim obrazem będzie fotografia danej osoby czy wizualizowanie jej twarzy.

W odpowiedni dzień o zmierzchu rozpocznij pracę na świeżym powietrzu lub w pomieszczeniu odpowiednim do tańca. Przejdź się powoli po okręgu zgodnie ze Słońcem (zn. ze Wschodu na Zachód) powtarzając zdanie które wyraża intencje twojej pracy. Kontynuuj chodzenie po okręgu przez kilka minut, wizualizując wybrany obraz (lub koncentrując swoją uwagę na fotografii), stopniowo pozwalaj sobie poczuć emocje odpowiednie dla tego działania magicznego (np. w rytuale zniszczenia- nienawiść, w rytuałach miłosnych- miłość; w rytuałach przynoszącym bogactwo- poczucie rozkoszowania się luksusem itd).

Następnie przyspieszaj swoje kroki, wyobrażając sobie jak nad tobą otwiera się niebo, a jego energia spływa w dół na ciebie. Ta energia wzmacnia Twoje emocje i sprawia, że powtarzane zdanie wypowiadasz coraz głośniej. Niech ta energia cię ogarnia- tańcz, biegnij, skacz, rób to co czujesz wizualizując obraz i wykrzykując swoją intencje zgodnie z zakładaną wolą szaleństwa. Kontynuuj to, aż do wyczerpania sił, a następnie usiądź lub połóż się na kilka minut, wizualizując jak twoja energia jest wciągana z powrotem do nieba i dalej do gwiazd. Oddychaj głęboko i powoli przez ok. minutę. Wstań i stanowczo powiedz **"To koniec"**. Opuść obszar rytuału.

II- INNE METODY

Zamierzona koncentracja polega na stopniowym budowaniu odpowiednich emocji w bezruchu, stosując odpowiednie ćwiczenia oddechowe oraz naprzemiennie napinanie i rozluźnianie mięśni. Wykonujemy głębokie wdechy i napinamy mięśnie rąk, nóg, pleców. Wyobraźmy sobie z wdechem energię (odpowiednią dla celu- miłość, nienawiść itd.) która zostaje wessana do ciała. Następnie należy powoli wydychać powietrze, a mięśnie rozluźniać. Niech to trwa przez ok kwadrans- następnie wizualizujemy nasz obraz przez pięć wdechów i wydechów, po czym następuje jeden powolny wdech z silnym "wciąganiem" energii. Następnie robimy krzykliwy wydech (w trakcie którego wymawiamy naszą frazę)- aż do zmęczenia lub wyczerpania całej energii.

Jak wcześniej, zrelaksuj się, powiedz **"to koniec"** i opuść miejsce rytuału.

Wytrzymałość fizyczna jako technika polega na wybraniu jakiegoś celu, który jest dla Ciebie wyjątkowo wymagający fizycznie. Osiągnięcie go następuje wtedy, gdy punkt kulminacyjny pracy i intencja rytuału są wizualizowane, a wybrane zdanie wyrażające pragnienie wibrujemy lub wykrzykujemy.

Przykładem tej metody może być np. wybranie stromego wzniesienia/ góry i postawienie sobie zadania jak najszybszego wbiegnięcia na szczyt. Możesz sobie w tym czasie afirmować (zakładając, że celem rytuału jest doprowadzenie do sukcesu konkretnego przedsięwzięcia):

"Mój sukces nadejdzie, gdy dotrę na szczyt".

Nie należy podejmować żadnego przygotowania fizycznego: metoda tutaj polega na twojej woli i determinacji. Jeśli chcesz, aby zakończyła się sukcesem, musisz posiadać niezbędną wolę osiągnięcia fizycznego celu. Celem jest eksplozja energii fizycznej i np. bieganie idealnie się do tego nadaje.

Wywoływana ekstaza jako technika polega na użyciu jakiejś zewnętrznej formy, która wpłynie na wywołanie w sobie emocji odpowiednich do intencji działania. Ta forma zewnętrzna zależy od twoich zainteresowań i/ lub umiejętności. Jedną z najprostszych form jest muzyka- czyli wykorzystanie muzyki do wywołania odpowiednich emocji. Jednak nie jest to tak łatwe, jak się wydaje, ponieważ konieczne jest wywołanie szaleństwa w sferze emocji i utrzymanie tego stanu przez pewien czas. Jeśli zamierzasz używać muzyki w ten sposób, odpowiedni utwór czy wybraną melodię należy zachować tylko do użytku magicznego. Ponieważ efekty muzyki są najczęściej indywidualne, tylko ty możesz znaleźć i dobrać odpowiednią melodię do swojego działania pasującą do emocji i celu. Ważną rzeczą jest pozwolenie emocjom na stopniowe narastanie, aż do szaleńczego szczytowania, gdzie w punkcie kulminacyjnym wysyłasz/ kierujesz energię za pomocą wizualizacji i wibracji. Połączenie tańca z muzyką także daje bardzo dobre efekty.

Można także wykorzystać improwizację muzyczną używając wybranego instrumentu - to także daje dobre efekty.

Ponownie, szal powinien być wywoływany powoli, a jego kulminacji powinna towarzyszyć wizualizacja i wibrowanie/ wykrzyczenie wybranej frazy.

XIII- WIZUALIZACJE I MAGIA SIGILI

Wizualizacja jako technika jest prosta. W miejscu gdzie będziesz przeprowadzał rytuał, przyjmij wygodną pozycję (możesz siedzieć leżeć, wybrać jakąś medytacyjną pozycję- nie jest ona tutaj najważniejsza, oby była dla Ciebie komfortowa) i w tej pozycji wizualizuj szczegółowo, ale bez emocji pożądane rezultaty.

Można powiedzieć, że wizualizacja jest zamierzonym "marzeniem na jawie" i aby była skuteczna wymaga spokojnego, ale skoncentrowanego umysłu. Aby wspomóc wizualizację, można zastosować różne zewnętrzne wyzwalacze, aby stworzyć odpowiednią atmosferę np. zapalić kadzidło wybranej sfery, świece które są jedynym źródłem światła. Przed rozpoczęciem wizualizacji wibruj słowo odpowiadające planecie (patrz poniżej) trzy razy z rzędu.

Wizualizacja powinna być jak najbardziej naturalna i realistyczna.

Przykłady:

- A) Chcesz uzyskać korzyści seksualne od określonej osoby. Wizualizuj sobie tą osobę i czyn którego oczekujesz.

- B) Pragniesz wywołać niepokój u sąsiada który Cię zdenerwował. Wyobraź sobie leżącego sąsiada w łóżku i osobę stojącą nad nim. Uśmiechasz się i swoją wolą formujesz energię wymiarów bezprzyczynowych w irytującego chochlika (wyobraź sobie energię przypominającą wirującą mgłę, która dzięki tobie formuje chochlika). Ustawiasz go w nogach łóżka, aby wywoływał chaos, a ty odchodzisz.

Aby odnieść sukcesy w tej technice, ważne jest aby wizualizacja stała się tak realna jak to tylko możliwe, tak jak sen w trakcie snienia. Aby to osiągnąć, należy być zrelaksowanym i spokojnym- wszystkie generowane emocje nie powinny w tym momencie należeć bezpośrednio do Ciebie, ale do obrazów w wizualizacji, w sposób kontrolowany- nigdy "szalony"- raczej chłodny i przemyślany.

Jak we wszystkich hermetycznych technikach, zakończ słowami **"To koniec"**.

PLANETA	SŁOWO	DZIAŁANIA
Księżyc	Noctulius	Wiedza tajemna
Merkury	Satan	Żądza/ Pożądanie
Wenus	Darkat	Miłość/ Zauroczenie
Słońce	Karu Samsu	Proroctwa/ Objawienia
Mars	Shugara	Śmierć/ Zniszczenie
Jowisz	Davcina	Bogactwo/ Sukces
Saturn	Vindex	Chaos/ Zakłócenia

Magia sigili obejmuje Septenarną formę Gwiazdnej Gry (patrz rozdział IX). Opisana tutaj technika jest jedną z wielu, które obejmują Gwiazdną Grę- jest ona najłatwiejsza w użyciu.

Najpierw należy skonstruować Gwiazdną Grę, a jej elementy oznaczyć odpowiednimi pieczęciami alchemicznymi. Podstawą tej techniki jest postawienie sobie celu w zakresie ułożenia swoich pionów w określony sposób na planszy Miry. Cel to świadome utożsamienie się z sukcesem swojego pragnienia.

Zacznij od określenia celu działania np. jeśli chcesz zdobyć czyjaś miłość, powiedz sobie (i napisz na papierze) coś w rodzaju

"Moją wolą jest aby N.N mnie kochał, kiedy będę przesuwać swoje pionki w stronę celu moje pragnienie się spełni".

Wybierz wzór na tablicę Miry- wzór nie jest ważny, ważne jest tylko to abyś go wybrał i doprowadził do realizacji swojego pragnienia/ celu.

Przykład wzoru:

$\ominus(\ddot{\gamma})$		$\ominus(\ominus)$
	$\ominus(\triangleup)$	

Tak jak było już wspomniane białe pionki używane są do działań twórczych, czarne do destrukcyjnych. Pierwsze działania należy przeprowadzać o zmierzchu, drugie o świcie.

Następnie zacznij przesuwac elementy- zgodnie z zasadami gry- aż do uzyskania swojego wzoru. Kiedy cel zostanie osiągnięty z radością powiedz

"Więc dzieje się zgodnie z moją wolą!".

Do tej techniki można dodać dwa dodatki. Obydwa polegają na grze z przeciwnikiem. W pierwszym przeciwnik nie jest świadomy ustalonego przez Ciebie wzoru- zapisujesz go i pokazujesz przeciwnikowi dopiero gdy osiągniesz go w grze poprzez ruchy pionów. W drugim przeciwnik jest świadomy Twojego celu i swoimi ruchami stara się Ci go uniemożliwić. W obu przypadkach należy grać do końca bez przerywania.

Powyższe dodatki w naturalny sposób zwiększają trudność tej techniki, ale tym samym zwiększają magiczną moc naszego działania.

XIV- MAGIA SEKSUALNA

Hermetyczna magia seksualna czyli technika wykorzystania aktu seksualnego do celów magicznych jest dość prosta. Polega jedynie na zdobyciu odpowiedniego partnera, z odpowiednią orientacją seksualną- aby to wykonać. Podane tu będą zarówno techniki dla osób hetero jak i homo.

Najbardziej odpowiednimi partnerami, są osoby do których prowadzący rytuał czuje empatię, idealny partner powinien interesować się magią, być świadomy natury tych prac i chcieć ich powodzenia. Warto zadać sobie trud znalezienia odpowiedniego partnera i zbudować z nim prawdziwą relację. Praca podejmowana z kimś kto nie jest świadomy, że akt seksualny służy celom magicznym jest oczywiście także możliwa i skuteczna (choć bywa słabsza w rezultatach), dlatego należy odpowiednio zastosować podane techniki.

Istotą prac seksualnych jest wykorzystanie energii seksualnej generowanej przez dwie osoby w sposób ukierunkowany i pomimo różnych prób mistyfikacji tych technik są one całkiem proste do wykonania. Aby uzyskać najlepsze efekty należy podejmować działania zgodne z planetą rządzącą zakładanym pragnieniem- np. dla działań dotyczących bogactwa będzie to Jowisz. Konstrukttywne działania powinno się podejmować wtedy gdy planeta się wznosi, niszczycielskie kiedy schodzi z nieba. To naturalnie ogranicza nasze działania do konkretnych terminów co można nazwać numinotycznością działań.

Pomocne jest jeśli praca w pewnym stopniu zostanie zrytualizowana- np. jak było opisane wyżej poprzez zapalenie świec czy kadzideł odpowiednich dla planety (patrz Dodatek I) i jeśli to możliwe przeprowadzenie rytuału w miejscu gdzie w sposób naturalny występuje albo magiczna aura (święta polana, wzgórze) lub w utworzonej świątyni z określonymi artefaktami, ołtarzem itd.

Podobnie jak w przypadku większości technik hermetycznych opisanych w tej książce, należy wybrać odpowiednią wizualizację i/ lub frazę która opisuje cel działań.

I- PRACA HETEROSEKSUALNA

Mężczyzna podnieca kobietę, początkowo gładząc jej kręgosłup i ramiona czubkami palców, a następnie rozbudza językiem (locis muliebribus²⁰) zanim rozpocznie się stosunek. W szczytowym momencie zjednoczenia kobieta wizualizuje w sobie pożądaną cel w wybrany przez siebie sposób. Jeśli np. wybrano słowną formułę może ją śpiewać rytmicznie lub wypowiadać po cichu.

²⁰ od tłumacza "kobiece części"

To kobieta jest bramą, przez którą przepływa moc i dlatego jej rola jest tutaj znacząca. Na początkowych etapach często pomaga jej wizualizacja energii spływająca do niej z góry z nieba i gwiazd.

Jeśli mężczyzna podejmuje się tego rytuału bez wiedzy kobiety biorącej w nim udział to wtedy jego zadaniem jest wizualizacja oraz mantrowanie. Ta forma jest z natury mniej skuteczna niż poprzednia.

Kobieta może podjąć się także tej pracy bez wiedzy mężczyzny co w żaden sposób nie zmienia mocy tego rytuału, z wyjątkiem sytuacji w której chce zwiększyć swoją moc za pomocą zaklęć magii seksualnej, aby usidlić mężczyznę i wykorzystać podczas swoich prac. Zaklęcie to jest potężnym wstępem do samego działania.

Oczywiście kończymy rytuał wypowiedzeniem

"Praca zakończona"

odpoczywamy i opuszczamy teren rytuału.

II-DZIAŁANIA SAFICKIE/URANICZNE (HOMOSEKSUALNE)

Ze względu na podwójny pierwiastek żeński, działania Safickie (czasami nazywane safistyką) są potężną magią. Obie uczestniczki mogą łączyć się w wizualizacji, rytmicznym oddychaniu- ogień będzie rozbudzany poprzez wzajemne pieszczoty oraz językiem (locis muliebribus) jedna ekstaza nastąpi po drugiej (wspólna ekstaza jest bardzo potężna magicznie chociaż nie jest kulturowaną praktyką). W razie potrzeby procedurę można powtarzać tyle razy ile chcą uczestnicy. Praca kończy się w klasyczny sposób.

Działania Uraniczne można przeprowadzić tak jak opisano powyżej, ewentualnie można kolejno pobudzać się oralnie, ale nie wspólnie. Wizualizacja lub mantrowanie przeprowadzane jest jak we wzorze powyżej. Praca kończy się w klasyczny sposób.

XV- MAGIA MODELOWANIA/ MODELI

Magia modelowania składa się z dwóch technik. Pierwsza polega na tworzeniu rzeczywistych modeli wydarzeń lub osób, na które

chcemy wpłynąć za pomocą sił magicznych. Drugi dotyczy ukazywania (przedstawiania) wydarzeń w sposób obrazowy lub za pomocą słów, dzięki czemu stworzymy model dla naszej wyobraźni.

Tworzenie rzeczywistych modeli jest oczywiście odwzorowaniem ich w odniesieniu do rzeczywistości. Na przykład jeśli chcemy kogoś przekląć to należy wykonać model tej osoby (np. użyć wosku²¹). Model powinien jak najwierniej przypominać osobę o którą nam chodzi. Następnie nadajesz jej imię i nazwisko w stylu:

"Moimi rękami cię stworzyłem i nadaję ci imię N.N".

Klasycznie model jest przebijany szpilkami lub owijany czarnym materiałem i zakopywany w ziemi. W trakcie tego wypowiedzieć należy:

"Ja, który dałem Ci życie, teraz składam cię martwego do ziemi".

W trakcie tych działań należy wzbudzać w sobie odpowiednie emocje, np. w tym przypadku nienawiść.

Jeśli chcesz zdobyć miłość od drugiej osoby to tworzysz dwa modele: jeden odpowiadający tej osobie, drugi tobie. Nazywa się je jak powyżej, a następnie związuje zielonym, jedwabnym sznurem mówiąc

"z tego wiązania powstanie nasza miłość".

Modele są następnie owijane w zielony materiał oraz umieszczone w ukrytym miejscu, gdzieś niedaleko miejsca zamieszkania osoby której działanie dotyczy. Emocja wzbudzana to powinna być oczywiście miłość.

Ważne jest, żeby jak w każdym działaniu magicznym wywołać w sobie silne emocje i aby sobie w tym pomóc warto zrytualizowane tą praktykę jak opisane wcześniej działania. Przygotuj ołtarz, kadzidła, światło świec. Zapalając je wymów **"jestem tu, aby wcielić moje cele/ pragnienia w życie".**

Następnie wibruj słowo zgodnie z metodą opisaną w rozdziale II dla konkretnej sfery przed rozpoczęciem tworzenia modeli. Powtarzaj/ afirmuj często swoją intencję. Zakończ w klasyczny sposób swoje działania.

²¹ włóż wosk do wody i zagotuj, aby się rozpuścił. Wosk będzie do zebrania z powierzchni wody-użyj go do zrobienia formy

Druga technika modelowania polega na artystycznym tworzeniu obrazów. Jeśli obiektem twojego magicznego celu jest dana osoba, to technika polega na namalowaniu czy narysowaniu tej osoby- ale działanie to należy podjąć w świadomym, twórczym nastroju. Oznacza to, że poprzez rysunek, obraz czy rzeźbę dajemy życie tej osobie- za pomocą danego medium przechwytyjesz ducha lub duszę tej osoby. W miarę postępu twojej pracy zmieniasz obraz zgodnie ze swoimi intencjami. Na przykład jeśli chcesz kogoś skrzywdzić, wywołać ból czy cierpienie to przedstaw je na twarzy i ciele. Ważne są tutaj uczucia które wkładasz w swoją pracę²².

Jeśli pożądana zmiana magiczna dotyczy wydarzeń w których biorą udział konkretne osoby to możesz zastosować techniki literackie. W tym celu użyj wyobraźni, aby opisać słowami za pośrednictwem "opowiadania" lub powieści osoby które masz na myśli i to czego chcesz, aby się zadziało. Tak jak poprzednio, nastrój powinien być magiczny, odpowiednio przygotowany do rytuału. Powinieneś czuć, że kontrolujesz i kształtujesz wydarzenia i jednostki. Sugeruję, aby przy pierwszym razie wprowadzać tylko niewielkie zmiany w wydarzeniach czy życiu poszczególnych osób, np. jeśli zależy ci na miłości danej osoby to zacznij od jak najbardziej realistycznego opisu tej osoby i jej życia, na podstawie tego co o niej wiesz. Następnie wprowadź do historii siebie- w realistycznej sytuacji. Stopniowo prowadź historię tak, aby ta osoba się w tobie zakochała.

Tą technikę literacką można także wykorzystać do zmiany sił które oddziałują na jednostki, choć one same nie są ich świadome. Te siły są ogólnie nazywane energiami magicznymi Eonu lub prądami. Używając formy literackiej np. powieści, sztuki teatralnej czy opowiadania, tworzysz za pomocą wyobraźni nowe obrazy i pomysły w magiczny sposób jak robił to H. P. Lovecraft.

Jednak absolutnie nie jest konieczne, aby twoje dzieła były publikowane w przyjętym znaczeniu, by były magicznie skuteczne. Obraz czy idea tworzy się za pomocą magii z pragnienia jednostki, jeśli narodzi się w nim ta energia magiczna w wystarczającej ilości, a dalej rozprzestrzeni w przyczynowości do umysłów innych osób- publikacja dzieła jest nieistotna- magia posługuje się tym co bezprzyczynowe, a publikacja jest jedynie przyczynową reprezentacją czegoś co

²² Im bardziej realistyczne i silne będą te obrazy, tym magia będzie potężniejsza

mogło się wydarzyć (jak np. opowiadania Lovecrafta) będąc pierwotnie bezprzyczynowym.

Należy dodać że do form literackich można użyć także innych kreatywnych sposobów jak np. filmu.

Twórczość artystyczna, używana magicznie, jest rytuałem samym w sobie i nie wymaga żadnej rytualnej formalizacji jak jest to wskazane przy innych działaniach (świece, ołtarz itd.) ale może zostać zrytualizowane w sposób w jaki sobie życzysz ku wzmocnieniu magicznego nastroju. Możesz podjąć się przeprowadzenia tego działania w swojej świątyni, używając kadzideł, mantr i tego czego będziesz potrzebował.

XVI- MAGIA EMPATYCZNA/ EMPATII

Magia empatii generalnie polega na identyfikowaniu się z osobą, osobami czy siłą (np. naturą) nad którą chcesz mieć kontrolę.

Aby utożsamić się z jednostką, należy skoncentrować się na danej osobie i wyobrazić sobie jak się nią stajesz. Jednym ze sposobów jest wyobrażenie sobie siebie w roli tej osoby. Staraj się myśleć jak ta osoba, jak zareagowałaby na konkretne wydarzenie lub sytuację, a następnie odegraj jej reakcje w sposób świadomy i przemyślany. Rozszerz tą identyfikację, aż poczujesz swego rodzaju sympatię do tej osoby- a następnie wprowadź poprzez wizualizację czy intonację frazę która wyraża twoje pragnienie czy zmianę, którą chcesz wprowadzić w tej osobie.

Technika ta może jednak prowadzić do problemów z własną tożsamością, a także do wytworzenia w tobie prawdziwego zrozumienia tej osoby w takim stopniu, że twoje pragnienie zmian w niej zostanie zniszczone. Dlatego ważne jest, aby przed użyciem tej techniki dokładnie rozważyć własne motywy. Jeśli po przemyśleniu tego dokładnie, nadal chcesz kontynuować, musisz postanowić - cokolwiek się stanie - przeprowadzić zamierzoną zmianę, nie pozwalając, aby żadne pojawiające się uczucie nie zmieniło twojego postanowienia.

Kiedy już osiągniesz sympatię (w sensie identyfikację) to zmiana, której chcesz w danej osobie może zostać przedstawiona przez ciebie w formie odgrywania roli w której ty jesteś jednostką na której pracujesz. Np. jeśli chcesz skrzywdzić tą

osobę to wczuwaj się, okazuj uczucia jak rozpacz, ból, który chcesz zadać i powiedzmy myśl jak ta osoba która np. chce popełnić samobójstwo. Ta technika empatii ma wielką moc jeśli chcesz pomóc danej osobie w pozytywny sposób- np. poprzez uzdrowienie. Jeśli to możliwe powinienesś możliwie jak najbliżej fizycznie znajdować się przy tej osobie (choć można to robić tylko poprzez przesyłanie myśli), a następnie weź poczuj to wszystko w sobie, aby odczuć cierpienie tej osoby.

Jeśli tego potrzebujesz to możesz sobie to wyobrazić jako przeniesienie widzialnej energii, którą przyjmujesz do siebie. Po przyjęciu tej energii, musi zostać ona odprowadzona w Ziemię- najlepszym sposobem jest położenie rąk na ziemi i wyobrażenie sobie jak ta negatywna energia wypływa z ciebie, w dół z twoich ramion do Ziemi. Najskuteczniejszy tutaj jest rzeczywisty kontakt z gołą Ziemią.

Aby pomóc w przyciągnięciu takiej energii, możesz sobie wyobrazić aurę otaczającą osobę. Postawa współczucia jest pomocna także w rozwijaniu empatii wobec jednostki. Kiedy już osiągniesz taką empatię (często sama chęć uzdrowienia jest do tego wystarczająca), spróbuj wyczuć zmiany w aurze wywołane cierpieniem. Kiedy już je zlokalizujesz, przyciągnij je do siebie wyobrażając sobie, że negatywna energia przepływa przez twoje palce do twojej własnej aury.

Powinno być jasne, że metody uzdrawiania powinno się używać tylko w bezinteresowny sposób czyli bez pragnienia jakichkolwiek korzyści z naszej strony. W przeciwnym razie własny promień świadomości zablokuje część negatywnej energii i zapobiegnie jej odpływowi.

Magia empatyczna angażuje konkretne siły i jest stosunkowo prosta w porównaniu do magii do której angażujemy inne jednostki. Naturalną siłą kontrolowaną przez magię empatii jest pogoda.

Istotą tej techniki jest jak sama nazwa wskazuje rozwijanie współczucia z określonymi siłami- utrata własnej świadomości na rzecz doświadczenia tych sił jako ich samych w sobie. Ten rodzaj magii działa w harmonii z siłami natury, a nie przeciwko nim. Np. nie wywołasz burzy śnieżnej w Anglii w lipcu. Zmiana, którą chcesz wywołać, musi być możliwa w naturze, aby mogła ona zadziałać. Zmiana ta nigdy nie będzie natychmiastowa ze względu na naturę tych sił- wywołanie

gwałtownej burzy, następuje z kilkudniowym opóźnieniem po rytuale, gdyż siły naturalne muszą się rozwinąć zgodnie z ich naturą.

Aby podjąć się pracy nad kontrolowaniem pogody, musisz najpierw znaleźć odizolowane miejsce z dala od dużych obszarów zamieszkałych przez ludzi- idealny będzie odizolowany szczyt wzgórza, nagi, bez drzew. Im bardziej dzikie miejsce tym oczywiście lepiej. Ta izolacja powinna przynajmniej w pewnym stopniu wywołać poczucie bycia pomiędzy niebem, a ziemią. Zdecyduj się jaki rodzaj pogody chcesz stworzyć/wywołać mając na uwadze powyższe. Połóż się na ziemi i wyobraź sobie siebie jako wiatr: poczuj delikatność wiatru, a potem wyobraź sobie, że gdy leżysz, silny wiatr szarpie Tobą. Jak będziesz wyobrażać sobie, że ten wiatr staje się coraz bardziej silny, stań na nogach i z wyciągniętymi ramionami uspokój ten wiatr swoją wolą, a następnie wypuść go ponownie jako potężną siłę, aby rozbiła ziemię wokół ciebie. Wyobraź sobie ten wiatr, przynoszący taką pogodę jakiej chcesz.

Np. jeśli chcesz burzy wyobraź sobie, że wiatr wiruje i tworzy ogromne, ciemne chmury, które szybko biegną w stronę twojego wzgórza przynosząc ze sobą ciemność która zaczyna zasłaniać ziemię, a potem nadejdą błyskawice, grzmoty i deszcz. Jeśli to konieczne, werbalizuj swoje pragnienia i rozkoszuj się tym prymitywnym szaleństwem burzy- tańcząc, śmiejąc się z uderzeń wokół ciebie.

Jeśli pragniesz spokojnej, słonecznej pogody, wyobraź sobie, że wiatr powoli ustaje, a na niebie zaczyna pokazywać się słońce. Poczuć ciepło na swoim ciele- rozkoszuj się zmysłowością słońca, ponownie wyrażając swoją radość i pragnienie którego chcesz. Jeśli pragniesz deszczu, wyobraź sobie wiatr niosący jasnoszare chmury pokrywające całe niebo- poczuć deszcz, który spływa i wsiąka w ziemię, dając żyzność glebie i radość. Ponownie rozkoszuj się tym uczuciem deszczu na swoim ciele- możesz werbalizować tą radość i swoje pragnienia.

Ta werbalizacja może przybierać różne formy, w zależności od tego co czujesz w danej chwili. Na przykład w przypadku burzy coś w stylu:

"Przyjdź burzo, wietrze, błyskawico i gradzie. Zmiażdż to wzgórze i tą Ziemię swoją siłą! Dla mnie! Przyjdź burzo..." itd. Taka werbalizacja zawsze powinna być szaleńcza: nie ma

sensu wypowiadać tych słów w spokojny, zrównoważony sposób. Słowa powinny być werbalnym wytryskiem twojego szaleństwa.

Pracę należy zakończyć, oddając hołd Ziemi. Dziękuj wiatrowi, słońcu, niebu, chmurom.

XVII- MROczne ŚCIEŻKI I

Można powiedzieć, że sfery Septenarne są ogniwami łączącymi przyczynowość i bezprzyczynowość (lub „istnienie” i „nieistnienie”), a ścieżki łączące te sfery można uznać z magicznego punktu widzenia za strefy energii. Ta energia jest zgodnie z tradycją symbolizowana w sposób archetypowy, ponieważ to właśnie dzięki takiej symbolice możliwa jest kontrola energii.

Poniższe tabele podają szczegóły tej symboliki, pieśni/ wibracje właściwe dla konkretnego symbolu oraz sigile związane z konkretną formą energii. Te pieczęcie pomagają w wizualizacji. Przywoływana jest konkretna forma, aby umożliwić jednostce doświadczenie związane z jej rodzajem świadomości/ uczucia, a wszystkie inwokacje powinny dotyczyć konkretnego pragnienia odpowiedniego dla przywoływanej formy - na przykład Shugarę należy przywoływać w celach destrukcyjnych. Ze swej natury siły te są „ciemne” - to znaczy reprezentują energię ciemniejszych/ cienistych aspektów każdej jednostki, a ich przywoływanie jest środkiem świadomej integracji. Aby użyć mrocznych ścieżek jako magii wewnętrznej, należy użyć wszystkich dwudziestu jeden ścieżek - przywołując właściwą formę energii.

Aby ją inwokować, wydziel obszar Świątyni lub użyj odizolowanego miejsca na zewnątrz. Najlepszy czas na tą pracę to czas po zachodzie słońca lub przed świtem. Rozpocznij inwokację dziewięciokrotną wibracją odpowiedniego imienia - jeśli jest to śpiew (jak na przykład w Atazoth), to należy śpiewać, jeśli to możliwe, zgodnie z opisem. Jeśli z jakiegoś powodu nie możesz tego zrobić, imię/ nazwa energii może być po prostu wibrowana dziewięć razy, po czym nastąpi krótka pauza i kolejne cztery wibracje.

Jeśli dla konkretnego klucza przypisano wibrację, spróbuj odpowiednio ją wibrować, ale jeśli z jakiegoś powodu ci się to nie uda, powtórz wibrację jeszcze dwa razy.

Możesz, jeśli chcesz, przed rozpoczęciem inwokacji wziąć „rytualną” kąpiel (przebrać się w szaty itp. aby wzmocnić działanie) - perfumując kąpiel równymi proporcjami olejków planet, które łączy dana ścieżka.

Po wibracjach/ śpiewie rozpocznij powolny taniec okrężny - którego kierunek nie jest ważny - ma on stopniowo zwiększać prędkość i stopniowo podążać do wewnątrz.

Podczas tańca wykrzykuj lub wibruj z największą siłą, jaką to możliwe imię istoty, którą przywołujesz.

Kontynuuj, aż zawroty głowy lub wyczerpanie sprawią, że upadniesz na ziemię, a następnie wibruj całą energią, jaką posiadasz, odpowiednią energią - aby wspomóc tę wibrację, spróbuj wysłać swój głos:

(a) Jeśli pracujesz na zewnątrz: aż po sam horyzont;

(b) Jeśli pracujesz w pomieszczeniu: tak, aby pomieszczenie/świątynia rezonowało siłą Twojego głosu.

Następnie powiedz:

„Przyjdź... (tutaj nazwij istotę) do mnie! I przynieś mi moje pragnienie!

Krótko wizualizuj swoje pragnienie i zwerbalizuj je, używając krótkiego wyrażenia (np. „**N.N. umrze!**”). Następnie rozpocznij powolny taniec okrężny w kierunku przeciwnym do poprzedniego, śmiejąc się podczas tańca i mówiąc:

„Jestem mocą, Jestem chwałą, Jestem bogiem!”

Przerwij taniec, usiądź na ziemi/ podłodze i oddychaj głęboko przez kilka minut.

Pozwól swojemu umysłowi napełnić się obrazami i uczuciami, ale się nie ruszaj.

Stopniowo pozwól sobie na relaks, a gdy się już zrelaksujesz, wstań, pokłoń się raz na północ, powiedz:

„Dokonało się”

Następnie opuść Świątynię lub obszar pracy. Jak najszybciej opisz relację z tego, co czułeś po drugim tańcu.

Aby uzyskać najlepsze rezultaty, na siedem dni przed każdą pracą ogranicz ilość jedzenia i snu, starając się osiągnąć minimum w dniu wybranym na pracę. W tym okresie nie należy jeść mięsa, a każdej nocy przed snem koncentruj się przez około kwadrans na odpowiednim sigilu, wolno wypowiadając (nie intonując ani nie wibrując) imię istoty. Pal kadzidło (w połączeniu z planetami jak powyżej). Ta metoda oznacza jak widać, że można podjąć się tylko jednego działania tygodniowo - co jest idealne.

Spróbuj połączyć swoje uczucia podczas pracy z odpowiednim obrazem Tarota.

Jeżeli w Tabeli II nie wskazano żadnego rodzaju pragnienia dla określonej ścieżki, wywnioskuj odpowiednie pragnienie z powiązanego ze ścieżką obrazu Tarota: skoncentruj się na obrazie przez jakiś czas i pozwól, aby skojarzenia naturalnie rosły w Twoim umyśle.

PATHWORKINGS - TABELA 1


Nr.	Tajemne imię Mrocznego Boga	Ścieżka na drzewie Wyrd	Wizualizacja karty tarota
1	Noctulius	Od Księżycyca do Merkurego	Atu XV Deofel ²³
2	Nythra	Od Księżycyca do Wenus	Atu XIII Śmierć
3	Shugara	Od Księżycyca do Marsa	Atu XVIII księżyc
4	Satanas	Od Księżycyca do Słońca	Atu VII Azoth
5	Aosoth	Od Księżycyca do Jowisza	Atu XIV Hel
6	Azanigin	Od Księżycyca do Saturna*	Atu X Wyrd


²³ Diabeł

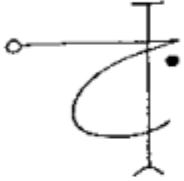
7	Nekalah	Od Merkurego do Wenus	Atu VIII zmiana
8	Ga Wath Am	Od Merkurego do Słońca	Atu 0 Fizyka
9	Binan Ath	Od Merkurego do Marsa	Atu I Mag
10	Lidagon	Od Merkurego do Jowisza*	Atu XI pragnienie
11	Abatu	Od Merkurego do Saturna	Atu XVI wojna
12	Karu Samsu	Od Wenus do Słońca	Atu VI kochankowie
13	Nemicu	od Wenus do Marsa*	Atu XVII gwiazda
14	Mactoron	od Wenus do Jowisza	Atu II Kapłanka
15	Velpecula	Od Wenus do Saturna	Atu XIX słońce
16	Kthunae	Od Słońca do Marsa	Atu IV Pan Ziemi
17	Atazoth	Od Słońca do Jowisza	Atu V Pan
18	Vindex	Od Słońca do Saturna	Atu XII ofiara
19	Davcina	Od Marsa do Jowisza	Atu III Pani Ziemi
20	Sauroctonos	Od Marsa do Saturna	Atu IX pustelnik
21	Naos	Od Jowisza do Saturna	Atu XX Aeon


*ukryte ścieżki

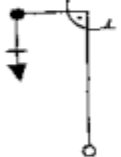
SIGILE


Noctulius



Nythra



Shugara



Satanas



Aosoth



Azanigin



Nekalah



Ga Wath Am


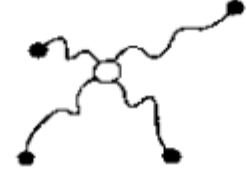
Binan ath


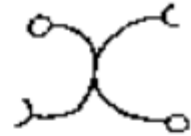
Lidagon


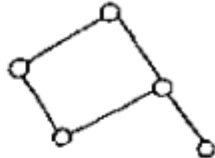
Abatu



Karu samsu


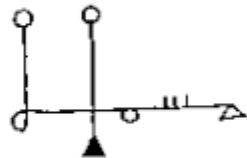
Nemicu


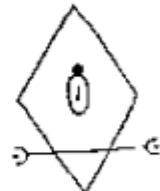
Mactoron



Velpecula


Kthunae


Atazoth


Vindex


Davcina


Sauroctonos



Naos


TABELA II

Noctulius	Bóstwo nocy. Przydatne przy pracach z zaklęciami. Żywioł Ziemia. Tonacja śpiewu g-moll. Zapach- Petrychor
Nythra	Wir energii w otchłani- sam w sobie jest bezimienny, ale reprezentowany przez wibracje słowa. Prace: terror i zbrodnie
Shugara	Jeden z najohydniejszych "intruzów" na poziomie przyczynowym, bardzo niebezpieczny. Dźwięk G-dur do pieśni. Manifestacji często towarzyszy zapach przypominający gnijące mięso
Aosoth	Ciemna, kobieca siła. Działania namiętności i śmierci. Należy wibrować jej imię
Azanigin	Matka wszystkich demonów czekających na Ziemi. Tonacja h-moll. Przydatna do działań zagłady
Shaitan	Długo uważany za ziemskiego przedstawiciela mrocznych bogów. Zapach- siarka. Należy wibrować jego imię. Kamień- opal
Nekalah	Zbiorcze określenie grupy Mrocznych Bogów. Imię wibrowane podobnie do Atazoth
Ga Wath Am	Wibracja tego imienia uwalnia potężną energię. Klucz (w połączeniu z tetrahedronem) do wszystkich sił ciemności z otchłani. Nie wibrować bez uprzedniego przygotowania. Zgodnie z tradycją słowa oznaczają "moc we mnie wielka" i jest to odniesienie do ścieżek prowadzących do Mrocznych Bogów
Binan Ath	Jak powyżej. Tłumaczone jako "Oto ogień!"
Lidagon	Symboliczne przedstawienie zjednoczenia dwóch przeciwieństw (Darkat i Dagon) w

	ich mrocznych aspektach.
Abatu	Ziemska forma niszczycielskiej/negatywnej energii. Związana z rytuałami poświęceń/ofiar. Dla mantr dźwięk fis-dur
Karu Samsu	Słowo mocy na ścieżce 12. Do śpiewu-As-dur. Wg. tradycji znaczy: "Wzywam Słońce"
Nemicu	Przynosi mądrość. Należy wibrować imię
Mactoron	Słowo mocy na ścieżce 14. Do śpiewu w a-moll. Legenda głosi, że reprezentuje on nazwę jednego z planetarnych domów Mrocznych Bogów, zwanego później wczesną Gwiezdną Bramą
Atazoth	Najpotężniejszy z Mrocznych Bogów. Nazwa (która opisuje istotę tylko, gdy jest właściwie intonowana) oznacza w pewnym sensie cel kosmicznych cykli i otwarcie bram od "Atazoth" jako słowa oznaczającego "wzrastający Azot". Zobacz obrazek mantry
Davcina	Forma żeńska dla ścieżki 19. Do wibrowania. Używane przy pracach z zaklęciami
Athushir	Symboliczna forma na ścieżce 16. Wąż ognia ("smok") często uważany za wspomnienie jednego z Mrocznych Bogów podczas poprzedniego (częściowo udanego) wtargnięcia do naszego świata przyczynowego
Kthunae	Słowo mocy, należy wibrować aby przywołać tą istotę
Budsturga	Niebieska, eteryczna istota związana ze ścieżką 13. Tradycja opisuje ją jako Mrocznego Boga w kobiecym aspekcie, uwięzionego w wirze pomiędzy przestrzeni przyczynową, a bezprzyczynową. W pewnym sensie reprezentuje ukrytą mądrość- ale

	niebezpieczną dla zdrowia psychicznego. Częściowo manifestuje się przy wibracji Nemicu
Gaubni	Często nazywana Wielkim Demonem. Ma odrażający zapach i wygląd. może się ujawniać przy wibrowaniu Nythra
Sapanur	Ścieżka 11. Nagły ogień zniszczenia. Pierwotny atawizm pochodzenia ludzkiego- nie związany z Mrocznymi Bogami
Darkat	Bogini kojarzona z aspektami księżycowymi. Imię tradycyjnie uważane za przedsumeryjskie wywodzące się z mitu o Lilith- żeńskiego odpowiednika Dagona, członka mrocznych Bogów od ich ostatniej manifestacji. Ścieżki 10 i 8

Uwaga: Kadzidła dla ścieżek są mieszaniną kadzideł sfer planetarnych połączonych ścieżką- np. kadzidło dla drugiej ścieżki to połączenie petrychoru (księżyc) i drzewa sandałowego.

Księżyc- Petrychor

Rtęć- Siarka

Wenus- Drzewo Sandałowe

Słońce- Dąb

Mars- Piżmo

Jowisz- Cywit

Saturn- Lulek

Koncentracja na sigilu powinna być połączona z mantrowaniem

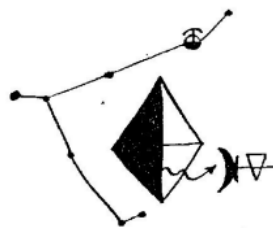
XVIII- MRO CZNI BOGOWIE

Zgodnie z tradycją Mroczni Bogowie są rzeczywistymi bytami istniejącymi we wszechświecie bezprzyczynowym. Zgodnie z naszą przestrzenną, przyczynową percepcją, istoty te można uznać za "ponadczasowe i chaotyczne".

Ponieważ nasza świadomość jest ze swej natury częściowo bezprzyczynowa, te byty mogą się dla nas zmanifestować, jeśli posiadamy klucze umożliwiające osiągnięcie odpowiednich poziomów świadomości. To co nazywa się "Otchłania", oddziela naszą codzienną świadomość od świadomości (a tym samym blokuje ona tę rzeczywistą) Mrocznych Bogów. Próba Otchłani wiąże się z konfrontacją z tymi bytami i zaakceptowaniem ich takimi, jakimi są, to znaczy niezwiązanych z naszą iluzją przeciwieństw i konfliktem "dobra" i "zła".

Chociaż wygodnie jest uważać Mrocznych Bogów jedynie za symbole reprezentujące energię bezprzyczynową- jako projekcje naszej własnej świadomości na sam Chaos- równie możliwe jest postrzeganie ich jako fizycznie istniejące same w sobie. Które z nich (lub żadne z nich) jest poprawne, Adept odkrywa podczas próby Otchłani. Legenda jednak mówi, że Mroczni Bogowie kilkakrotnie w przeszłości odwiedzali naszą planetę- przechodząc przez jedno z wielu "Gwiazdnych Wrót". Są to obszary w czasoprzestrzeni, w których nasz świat przyczynowy i wszechświat bezprzyczynowy łączą się- są to bramy fizyczne i możliwe jest przejście przez nie z jednego wszechświata do drugiego. Wg. legendy Gwiazdne Wrota istnieją w pobliżu gwiazd: Dabih, Naos i Algol, co znaczy że jeśli byś podróżował w kierunku jednej z tych gwiazd to przeszedłbyś przez Gwiazdne Wrota. Istnieją również historie o Gwiazdnej Bramie w naszym Układzie Słonecznym- Bramie przez którą Mroczni Bogowie przybyli na Ziemię. Uważa się że ta brama jest w pobliżu planety Saturn.

Czasami "otchłań" wdziera się w nasze sny, ale przeważnie można do niej dotrzeć podążając Siedmiostopniową Ścieżką. Leży pomiędzy sferami Słońca i Marsa i oddziela Adepta od Mistrza/ Mistrzynie. To brama do Bogów wewnątrz nas i Bóstw na zewnątrz.



A sigil of Atazoth

ZAŁĄCZNIKI

ZAŁĄCZNIK 0- ŚCIEŻKA LEWEJ REKI²⁴

LHP jest zasadniczo magią wewnętrzną, ponieważ taka magia oznacza użycie przez jednostkę Mrocznych Ścieżek, które łączą siedem sfer Drzewa Wyrd. Nie ma ścieżek światła, ponieważ ścieżki z natury implikują przepływ energii, a taki przepływ może być tylko kierunkowy. Energia kierunkowa oznacza zmianę, w przyczynowym świecie- pojawienie się Chaosu poprzez "bramę".

Przez długi czas natura LHP była źle rozumiana. Tradycyjna definicja magii używanej do celów osobistych/ destrukcyjnych/ negatywnych jest bez znaczenia, ponieważ zakłada ramy moralnych przeciwieństw, które w rzeczywistości nie istnieją w odniesieniu do energii magicznych. Cała ewolucja świadomości jest aktem magicznym- ekspansją bezprzyczynowości w sferę przyczynowości. Z „tradycyjnego” moralnego/ nazareńskiego punktu widzenia wszelka taka ewolucja z konieczności staje się „zła” i ma naturę „węża” zgodnie z pewnym prymitywnym i dzieciennym mitem stworzenia.

To nieszczęsny fakt, że przez długi okres to wszystko było przesłonięte przez głupie systemy takie jak "Kabała" z jej koncepcjami Ciemnej Strony Drzewa. Strona nie istnieje ponieważ to co istnieje faktycznie (siedem bram), jest samo w sobie ciemne, ponieważ zawiera nieistnienie. Rozwidlenie Kabały (na przykładzie: Nocnej strony Edenu) prowadzi często do poważnych problemów, jeśli systemy z niego wywodzące się są używane przez jednostki na wzór magii wewnętrznej- jako środek zwiększania świadomości.

Ścieżki łączące parzyste strefy reprezentują bezprzyczynowość i jako takie symbolizują to, co zwykle (przynajmniej w "codziennej świadomości") jest ukryte. To co ukryte, zostaje ujawnione i uobecnione w naszym fenomenalnym świecie poprzez akt magiczny. To co zostaje ujawnione to Chaos, niebyt. Te akty ujawniają, niszczą codzienną świadomość "ego" i jako takie są esencją prawdziwego Wtajemniczenia.

To dlatego, że są one (lub powinny być) rozumiane jako dopiero początek siedmiostopniowej drogi magii wewnętrznej. Osoby

²⁴ od tłumacza: w skrócie LHP od angielskiego Left Hand Path

korzystające z tych Mrocznych Ścieżek są wolne od problemów z rozdwojeniem świadomości, które często pojawiają się w przypadku innych systemów. Istotą prawdziwego LHP- a to obejmuje mroczną (lub złowrogą) tradycję i tradycyjny Satanizm- jest użycie magicznych energii w celu wzmocnienia ewolucji indywidualnej . Taka ewolucja nie może istnieć poza LHP jako akt woli. Ewolucja jest pożądana jako akt magiczny, poprzez doświadczanie: poprzez odkrycie bezprzyczynowości, konfrontacje z nią (najczęściej za pomocą symboli) i ostatecznie poprzez integrację. Nie ma innego wyjścia.

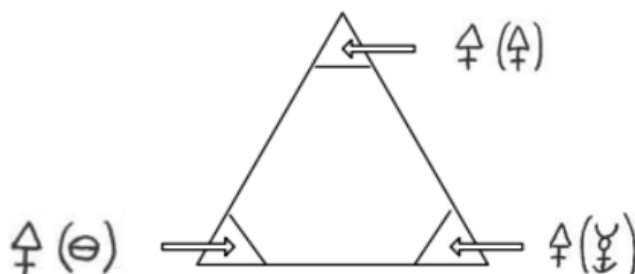
ZAŁĄCZNIK I- SYSTEM SEPTENARNY

Z punktu widzenia osób wtajemniczonych, siedem sfer tworzy trójwymiarowy wzór, w którym każda sfera jest ze sobą dwukrotnie połączona, chociaż w fizycznym przedstawieniu (na modelu) dwójaki charakter ścieżek pokazany jest tylko dla Księżyca/ Saturna, Wenus/ Marsa, Merkurego/ Jowisza.

Uważa się, że trójwymiarowa struktura jest zamknięta w podwójnym czworościanie: sfera Słońca znajduje się na środku podstawy, w miejscu połączenia czworościanów. Najwyższy czworościan oznacza aspekt przyczynowy i trzy kąty każdego boku są symbolizowane przez dziewięć kombinacji trzech form alchemicznych: to znaczy poprzez symbolikę Gwiazdnej Gry.

Podobnie jak w Gwiazdnej Grze, aspekty bezprzyczynowe są dokładnym odzwierciedleniem bezprzyczynowości- co pokazano na poniższym diagramie.

W ten sposób możliwe jest zobaczenie i zrozumienie relacji pomiędzy sferami, ścieżkami i dziewięcioma kątami w podwójnym aspekcie.



Każda ze sfer ma trójdzielną naturę: ♁, ♁ i ♁ aspektów, które - dla jednostki- oznaczają nieświadomość, Ego i Jaźń, są reprezentowane przez odpowiedni obraz karty Tarota (patrz

"NAOS"). Zasadniczo te trzy etapy (w ewolucji świadomości) reprezentują coraz większą ingerencję sił bezprzyczynowych.

Zasadniczo siedem sfer reprezentuje sposób, w jaki wszechświat bezprzyczynowy (Φs) łączy się z przyczynowym (λs), a zatem istnieją dwa sposoby "widzenia" tej reprezentacji $-t^\lambda$ i t^Φ gdzie symbol "t" pokazuje różnicę w zależności od czasu, będąc: t^Φ przyczynowym (alchemicznym) czasem i t^λ linearnym. Można zatem powiedzieć, że cały system jest mapą- symboliczną reprezentacją obu: nieświadomości i świadomości.

Istnieją dwa sposoby postrzegania tej symbolicznej reprezentacji: λ i Φ .

λ jest progresywne lub liniowe; Φ jest jednolite lub "całościowe", a zrozumienie Septenarności wymaga zrozumienia obu.

λ Jest to ewolucja świadomości: od nieświadomości, poprzez proces indywiduacji, do integracji, a tym samym do stopnia Adepta i dalej. Φ jest przedstawieniem w zasadzie sił bezprzyczynowych: symbolizuje energię obecną, w momencie przecinania się przyczynowości z bezprzyczynowością. Nasza świadomość jest tylko jednym z takich miejsc przecięcia. Uważa się, że całe "życie" posiada jakąś energię bezprzyczynową- czyli także jest miejscem przecinania się ich.

Stopień tego przecięcia ("jego intensywność") zależy od rodzaju "życia"- im jest ono bardziej rozwinięte, tym większy stopień przecięcia.

W ujęciu egzoterycznym symbole, dzięki którym my jako jednostki, odczuwamy te dwa typy, to symbole zależne od pięciu zmysłów za pomocą: kolorów, zapachu kadzideł itp. (a zatem kolory czy kadzidła są powiązane z konkretnymi sferami) tak jak symbole mitologiczne, w których różne atrybuty łączą się tworząc boski obraz, który w mniejszym lub większym stopniu reprezentuje energię (bogów/ bogiń/ demonów itd.). Te symbole mitologiczne mogą same w sobie być reprezentowane w sposób liniowy- czyli obejmować działanie w konkretnym micie lub historii.

W terminologii ezoterycznej symbole są czysto abstrakcyjne -

to znaczy tylko symbole (takie jak Θ lub Φs , \mathbb{F}). Dzieje się tak dlatego, że te abstrakcyjne formy udostępniają te obszary

świadości, które są w większości ϕ_s . Egzoteryczne symbole są jedynie próbą użycia form λ w celu wyjaśnienia i zrozumienia ϕ sił. Aby jednak zrozumieć ϕ energię na ich własnym poziomie, konieczne jest wykorzystanie tych obszarów naszej świadomości które są „bliższe” i takie poziomy lub obszary są używane, gdy używane są symbole abstrakcyjne. Jest to jeden z powodów, dla których Gwiezdna Gra jest tak często używana - przyzwyczajają umysł do pracy na wyższych poziomach mózgowych, którymi są ambicje prawdziwego Adepta.

W ten sposób używa się Gwiezdnej Gry, dopóki myślenie w kategoriach jej symboli, ich transformacji i przemieszczania się z poziomu na poziom nie stanie się niemal „drugą naturą”. To rozwija nowy sposób myślenia - odpowiedni do ewolucji świadomości. Ten typ myślenia opiera się na fundamencie indywidualności - to znaczy na świadomości rozwiniętej podczas Rytuału Stopnia Adepta Wewnętrznego.

Dwie najważniejsze reprezentacje energii bezprzyczynowej manifestujące się w naszym przyczynowym wszechświecie to „indywidualność” (symbolizowana przez kiu) oraz „eoniczność” (symbolizowana przez kuu). Obie są reprezentowane przez siedem sfer i ścieżki- oraz odpowiednie dlań symbole (zarówno egzoteryczne jak i ezoteryczne). Obie reprezentacje opisują jak przepływają energię oraz sam przepływ (lub „prąd”) co jest opisane poniżej:






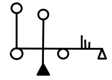
$$\begin{aligned} \Theta(\Theta) \rightarrow \Theta(\text{☯}) \rightarrow \Theta(\text{☰}) \rightarrow \text{☯}(\Theta) \rightarrow \text{☯}(\text{☯}) \rightarrow \text{☯}(\text{☰}) \\ \rightarrow \text{☰}(\Theta) \rightarrow \text{☰}(\text{☯}) \rightarrow \text{☰}(\text{☰}) \end{aligned}$$

Ta transformacja po prostu wyraża ewolucję świadomości (dla kiu) lub postęp eonu (dla kuu) ponieważ ☰ często jest uważana za syntezę wykraczającą poza tezę (☯) i antytezę - Tao pomiędzy Yang (☯) i Yin (Θ)

Ponieważ transformacja kiu jest Siedmiostopniową Droga - podróż biegnie od wtajemniczonego poprzez adepta do nieśmiertelności. Jest to dla kiu ewolucja naszego gatunku - od pierwszego eonu (często nazywanego pre-Hiperborejski) do obecnego eonu.

7 eonów - według tradycyjnego Satanizmu - jest wymienionych poniżej.

Z Magicznego punktu widzenia siódemka i związana z nią symbolika zarówno egzoteryczna jak i ezoteryczna, umożliwia wgląd²⁵ i zrozumienie zarówno ϕ jak i λ pokazuje także jak energię ϕ mogą być skierowane ku zmianom λ s: z²⁶ kategorii kia i²⁷ kca . Gwiezdna gra może zostać wykorzystana do wprowadzenia zmian zgodnie z pragnieniem maga (Patrz rozdział IV).

Symbol	EON	Symbol	Praca Magiczna	Daty
	Przed-Hiperborejski	rogata bestia	szamanizm	7,000-5,000 BC
	Hiperborejski	słońce	Henges	5,000-3,500 BC
	Sumeryjski	smok	trans, ofiara	3,000-1,500 BC
	Helleński	orzeł	wyroczenie, taniec	1,000 BC- 500 AD
	Zachodni		rytuał	1,000 AD- 2500 AD?
	Galaktyczny	symbol gwiazdy $\delta\phi$	gwiezdna gra i dalej...	
	Kosmiczny			

Odnosnie eonów należy pamiętać o dwóch ważnych faktach. Po pierwsze mniej więcej przez ostatnie 500 lat eon wykazuje wyraźny spadek związanej z nim energii magicznej I to właśnie w tym czasie energie następnego eonu stopniowo stają się oczywiste/ widoczne (początkowo zwykle tylko dla adeptów

²⁵ zasadniczo jest to magia wewnętrzna

²⁶ magia zewnętrzna

²⁷ magia eoniczna

(energiją mogą zostać zwiększone lub zmniejszone poprzez magię eoniczną stosowaną przez tych którzy rozumieją związane z tym siły. Po drugie każdy eon powiązany jest z tak zwaną "wyższą cywilizacją", od której eon zwykle bierze swoją nazwę. W fizycznych granicach tej wyższej cywilizacji znajduje się zwykle święte miejsce w którym wyrażone są magiczne energie eonu - a dzieje się tak ponieważ takie miejsce jest zwykle fizyczną bramą, gdzie spotykają się przyczynowość i bezprzyczynowość. Na przykład centrum związanym z eonem Hiperborejskim było Stonehenge, w Helleńskim- Delfy.

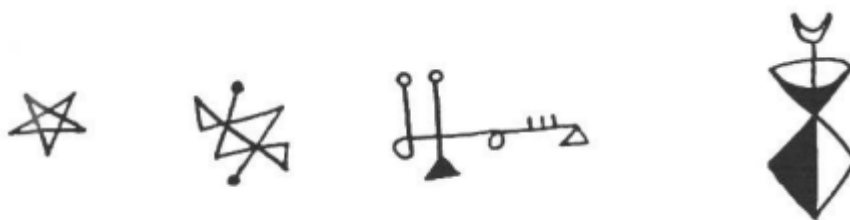
Eony zgodnie z prawdziwą złowrogą tradycją reprezentują prawdziwe- w przeciwieństwie do mitycznych - magiczne energie. Stąd brak na powyższej liście fantastycznych prehistorii zwykle kojarzonych z tak zwanymi historiami „ezoterycznymi”. Eony, po prostu, reprezentują znaczące trendy wzrostowe i ewolucyjne w naszej świadomości. Zatem dla przykładu (i zgodnie z tradycją) eon Hiperborejski odpowiada wynalezieniu koła, odkryciu podstaw astronomii i początkom tego co znamy jako "magia wewnętrzna".

Załącznik II- Techniki wizualizacji

Skuteczna magia hermetyczna zależy w dużej mierze od zdolności wizualizacji i wibracji, a przed podjęciem jakichkolwiek działań należy przeprowadzić ćwiczenia w obu przypadkach.

Zalecane są dwie techniki rozwijania mocy wizualizacji (a tym samym koncentracji). Pierwsza polega na spędzeniu około kwadransa dziennie przez ok. tydzień, szczegółowo wizualizując cztery pieczęcie narysowane poniżej. Poświęć około trzech minut na wizualizację każdego znaku, najpierw go rysując, a następnie zamykając oczy, aby zobaczyć go w umyśle. Kiedy możesz z łatwością wizualizować pieczęcie bez uprzedniego ich rysowania, spróbuj skonstruować każdy z nich „w umyśle”, zamknij oczy i wyobraź sobie rysowanie pieczęci, znowu po kolei. Za pomocą trzech „dwuwymiarowych” sigili powinieneś rysować i wizualizować je jednym, ciągłym ruchem.

Kiedy już to zrobisz, spróbuj dodać kolory do swojej wizualizacji trójwymiarowego sigila: na przykład wizualizuj półksiężyc jako żółty, jedną stronę czworościanu jako czerwoną, drugą jako niebieską i tak dalej. Kontynuuj tę czynność, aż będziesz usatysfakcjonowany możliwością wyczarowania kolorów i pieczęci w swoim umyśle i przytrzymaj je w nim przez kilka minut. Jeśli to pomoże, spróbuj skonstruować pieczęć w swoim umyśle tuż przed pójściem spać.



Druga technika polega na używaniu Gwiazdnej Gry. Zbuduj Gwiazdną Grę zgodnie ze szczegółami z rozdziału IX i rozpocznij grę samodzielnie lub z przeciwnikiem. Samo granie w tę grę i próba wcześniejszego opracowania ruchów rozwija wizualizację i koncentrację w niesamowitym stopniu. Żadne inne techniki nie są wymagane.

Załącznik III- Magiczne Symbole i Pismo

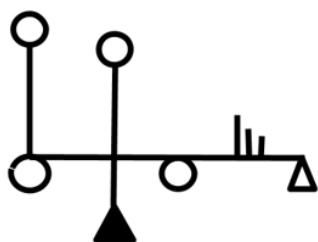
I- Symbole, Sigile i magiczne znaki:



Magiczna moc/siła



Siedem bram (także sigil Saturna)



Mroczna tradycja/ Mroczni Bogowie (także sigil gwiazdy)



Przesilenie letnie (i sigil gwiazdy)



Alchemiczny symbol soli



Alchemiczny symbol Merkurego



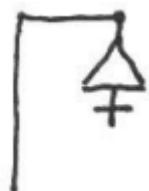
Alchemiczny symbol siarki

Świat bezprzyczynowy



λ Świat przyczynowy

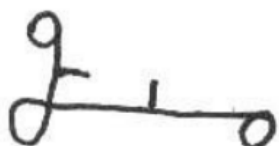
Seksualne zjednoczenie (związek) / Pani Ziemi



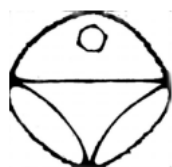
Ofiara



Petrychor



Arktur



Naos

⊖ (⊖)	Ekstrawertyczny typ uczuć
⊖ (♄)	Ekstrawertyk intuicyjny
⊖ (♃)	Ekstrawertyczne myślenie
♄ (⊖)	Introwertyczny typ uczuć
♄ (♄)	Introwertyk intuicyjny
♄ (♃)	Introwertyczne myślenie
♃ (⊖)	Mistrz Świątyni/Mistrzyni
♃ (♄)	Wielki Mistrz (Magnus)/ Wielka Mistrzyni (Mousa)
♃ (♃)	Homo Galactica

II- Pismo

Spośród dziesiątek magicznych pism przydatne mogą być następujące:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n
⊙	⊙	⊙	⊙)	⊕	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
h	u	n	æ	x	æ	h	x	h	⊙	ψ		
o	p	q	r	s	t	u	w	x	y	z		

f	u	ø	a	r	c	g	w	k	n	i	j
↓	h	Y	h	↑	B	M	⊗	↑	⊗	⊗	⊗
é	p	x	s	t	b	e	m	l	k	o	d

A	B	∟	∇	∧	⊕	/	ε	∧	M	N	ε
a	b	g	d	e	h	i	k	l	m	n	y
∇	7	∇	∇	∟	∇	⊕	∇	q	h	I	
q	p	r	s	t	v	h	o	c	x	z	

III- GWIAZDY, KAMIENIE SZLACHETNE I MINERAŁY

GWIAZDY

Nazwa	Konstelacja	Dystans	Typ
Naos	ζ Pup	1100 l.y.	05
Deneb	α Cygni	930	A2
Rigel	β Orion	1300	
Antares	α Skorpion	365	M1
Mira	o Ceti	820	
Arktur	α Bootis	35	K2
♃ Syriusz	α Canis Majoris	9	A1

Algol	β Perseusz	105	B8
Rotanev	β Delfin	96	F3
Dabih	β Koziorożec	250	G5

Szlachetne kamienie i minerały

Kamień	Twardość	Ocena
Pleonast	8	9
Spinel	8	8
Uwarowit	8	7
Andradyt	7	6
Almandyn	7	5
Magnetyt	5	5+
Helvite	6	4
Fluoryt	4	3
Tetrahedryt	3	2
Demantoid	7	1

Typu kwarcowego

Kryształ górski	7	9
Morion	7	8+
Eisenkiesel	7	8+
Ametyst	7	7-8
Awenturyn	6	6 ²⁸

²⁸ za efekty specjalne

IV-Kamienie, Zapachy, Gwiazdy i Kolory

Etap	Kamień	Zapach	Gwiazda	Kolor ☉	Kolor ☿
☾	Kwarc	Petrychor	Syriusz	Niebieski	Srebrny
Δ	Opal	Siarka	Arktur	Żółty	Czarny
E	Emerald	Sandałowiec	Mira	Zielony	Biały
☉	Ametyst	Dąb	Antares	Pomarańczowy	Złoty
Γ	Rubin	Piżmo	Riegel	Czerwony	Niebieski
H	Bursztyn	Cywet	Deneb	Fioletowy	Karmazynowy
♄	Diament	Lulek	Naos	Indygo	Purpurowy

Procesy Alchemiczne

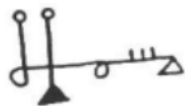
Etap		Proces	Słowo	Sigil	Sezon	Forma
☾	☾	Kalcynacja	Nox	☿	Baran	Noc
♁	Δ	Separacja	Satan	☉	Skorpion	Uleganie
♀	E	Koagulacja	Hriliu	♁	♋	Ekstaza
☉	☉	Rozkład	Lux	♄	♏	Wizja

♂	Γ	Sublimacja	Azif		Waga	Krew
4	H	Fermentacja	Azoth		Koziorożec	Azoth
ζ	ς	Egzaltacja	Chaos			Myśl

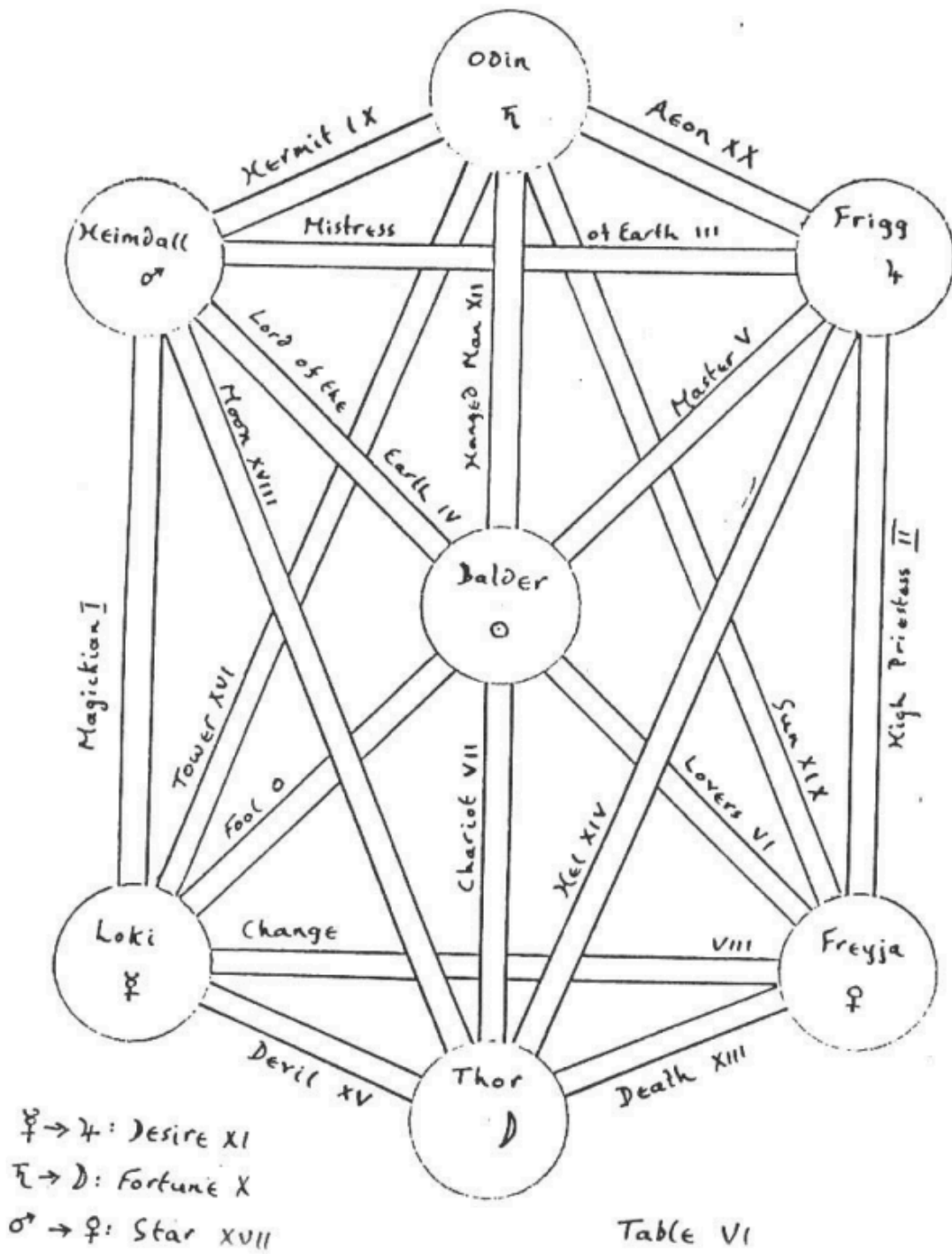
Notatka: System Septenarny daje kilka wskazówek jak rozwijać (wyjaśnić) procesy alchemiczne

Waga	Koziorożec	Baran
Miecze	Pałki/ Różdżki	Kielichy
Wojownik (rycerz*)	Mag (król*)	Pani (księżniczka*)

(*to są nazwy z Tarota Golden Dawn).



Drzewo Wyrd i Runiczni Mroczni Bogowie²⁹



²⁹ od tłumacza: po lewej na dole dopisane są "niewidoczne" ścieżki. W oryginalne są dwie wersje tego drzewa, dociekliwych odsyłam do wersji angielskiej.

Załącznik IV- Rytuał Samoinicjacji³⁰

Wymagane:
olejek Cywet
czarne świece
kwadrat pergaminu
srebrna szpilka
pióro
kadzidło petrychor

Czas rytuału: Zachód słońca podczas pełni księżyca

Rytuał:

Okadź pomieszczenie/ obszar pracy kadzidłem. Zapal świece. Weź kąpiel, perfumując wodę olejkiem- jeśli pracujesz za zewnątrz wykorzystaj do kąpieli jezioro etc. a następnie użyj olejku. Wróć na teren świątyni. Wizualizuj poniższy znak/sigil przez kilka minut.



Wibruj trzy razy "NOCTULIUS". Mantruj lub wibruj następnie:

'Suscipe, Atazoth, munus quod tibi offerimus, memoriam recolentes Noctulius.'³¹

Nakłuj lewy kciuk za pomocą szpilki i za pomocą pióra podpisz pergamin na którym jest narysowany poniższy sigil krwią:



³⁰ od tłumacza: to lekko inna wersja rytuału inicjacji z pierwszego rozdziału NAOS

³¹łac. " Przyjmij O Atazoth prezent który Ci oferujemy, przywołując pamięć o Noctuliusie"

Pokaż podpisany pergamin na zachód, potem na południe, potem na wschód i północ, mówiąc po każdym kierunku:

„Od tego znaku rozpoczynam swoje poszukiwania!”

Następnie spal pergamin w jednej ze świec, a następnie wrzuć pozostałości do rzeki/ strumienia/ jeziora. Podnieś ramiona i wizualizuj księżyc (lub spójrz na niego, jeśli jest widoczny), wyobrażając sobie energię spływającą w dół z księżyca na ciebie - wizualizując tą energię jako srebrne włókna, które wydostały się z księżyca, aby cię pochłonąć i otoczyć swoim światłem.

Po wizualizacji zgaś świecę. Nie zdmuchuj. Opuść miejsce rytuału. Rytuał jest zakończony. Najszybciej jak to możliwe resztki spalonego sigila wrzuć do płynącej rzeki lub strumienia.

Uwaga: jeśli to możliwe przeprowadź rytuał na świeżym powietrzu w pobliżu strumienia czy rzeki w noc z widoczną pełnią księżyca.

ZAŁĄCZNIK V- Przygotowanie do Hermetycznych Rytuałów

Hermetyczne rytuały lub działania są zwykle podejmowane w związku z konkretnym pragnieniem i ważne jest, aby przed rozpoczęciem rytuału z użyciem określonej techniki mieć jasność co do natury tego pragnienia. Oznacza to, że powinieneś mieć pomysł - w swojej wyobraźni lub w słowach - na temat celu, który chcesz osiągnąć za pomocą magii.

Ważne, aby cel ten był konkretny - czyli ograniczał się do jednej rzeczy. Kiedy już zdefiniujesz, co chcesz osiągnąć za pomocą magii - a może to być wszystko - od bogactwa, sukcesu, miłości, zdrowia, po przeklęcie danej osoby - poświęć trochę czasu na myślenie o możliwych wizualizacjach, które reprezentują twój cel, a także spróbuj znaleźć proste i sugestywne wyrażenie, które oddaje ten cel.

Wybrana wizualizacja nie powinna być zbyt skomplikowana - na przykład, jeśli chcesz odnieść sukces na rozmowie kwalifikacyjnej o pracę, wykonaj wizualizację albo otrzymania

listu potwierdzającego Twój sukces, albo wyobraź sobie, że jesteś ubrany tak, jakbyś był na rozmowie kwalifikacyjnej ktoś mówi: „Gratulacje! Jesteśmy gotowi zaoferować ci...”

Jeśli, z drugiej strony, chcesz skrzywdzić jakąś osobę za pomocą magii, wybierz wizualizację, która przedstawia tę osobę przechodzącą jakąś formę cierpienia – na przykład wyobraź sobie jej twarz wykrzywioną w agonii przez bóle brzucha. Kiedy już wybierzesz odpowiednią wizualizację, twórz ją w myślach przez kilka dni przed zamierzoną pracą, ale bez wprowadzania w nią żadnych emocji.

Wybór wyrażenia opisującego twój cel jest dość łatwy – na przykład zdobycie czyjejs miłości: „Niech N.N. poczuje miłość do mnie”. Podobnie jak w przypadku wizualizacji, powtórz wybrane zdanie kilka razy w dniach poprzedzających pracę, ale znowu bez emocji.

Techniki magii hermetycznej mają na celu wywołanie w tobie kontrolowanego szaleństwa – potężnego przypływu energii fizycznej i emocjonalnej. Energia ta jest następnie kierowana poprzez wizualizację i krzyk/ krzyczenie wibracyjne wybranej frazy.

Twoim celem podczas pracy powinna być niemal całkowita utrata kontroli nad sobą z emocjami właściwymi dla rodzaju pracy (choć nie dotyczy to na przykład magii wewnętrznej i większości technik uzdrawiania hermetycznego). Niech ruch Twojego ciała wyciągnie z Ciebie część tej energii – i nie bój się podczas pracy śmiać, płakać czy krzyczeć.

Praca powinna sprawić, że poczujesz się wyczerpany fizycznie i emocjonalnie – jeśli tak się nie stanie, oznacza to, że nie włożyłeś w nią wystarczającego wysiłku.

Przygotuj się do pracy z dużym wyprzedzeniem – zbierz sprzęt, znajdź odpowiednie miejsce, przygotuj wybrany teren. Wyobrażaj sobie zarówno przyjemność z pracy, jak i magiczną moc, którą jako mag z siebie wydobędziesz i będziesz kontrolował. Staraj się być w nastroju wyczekującym i nerwowym w dniu rytuału co zwiększy twoją moc roboczą. Nie martw się jednak o powodzenie – musisz wierzyć, że ci się uda, że za pomocą magii będziesz kontrolował swoje życie. Poczuj potężne przeznaczenie magiczne – jest to bardzo pomocne w dniach poprzedzających pracę jeśli świadomie próbujesz odgrywać rolę czarodzieja/ czarodziejki.

Otaczaj się przedmiotami mającymi znaczenie magiczne, pal kadzidło w swoim miejscu zamieszkania, noś biżuterię, którą uważasz za magiczną, ubieraj się inaczej (na przykład całkowicie na czarno).

Wytnij krótką różdżkę z leszczyny i wyryj na niej magiczne symbole - wybierz dla siebie specjalne magiczne imię i wyryj to imię na drewnie.

Jeśli przygotujesz się w ten sposób, rozpoczniesz proces prowadzący do uwolnienia w sobie pierwotnej mocy.

CZEŚĆ TRZECIA

EZOTERYCZNE MANUSKRYPTY

A- Koło Życia

Koło życia pokazuje w formie schematu relacje pomiędzy porami roku, znakami zodiaku, konstelacjami itd. Jest to ezoteryczna część Systemu Septenarnego.

Należy zwrócić uwagę na dwa istotne aspekty tej reprezentacji. Po pierwsze, konstelacje nie są rozmieszczone w równych „segmentach”, a po drugie, ścieżka czasu (tj. przejście od jednej konstelacji do drugiej w sekwencji zodiakalnej) ma charakter spiralny, a nie kołowy. Obydwa przedstawiają to, co faktycznie się dzieje.

Baranowi, Wadze, Rakowi i Koziorożcowi przydzielono więcej miejsca w porównaniu z innymi konstelacjami zodiaków ponieważ są to okresy, w których pewne siły okultystyczne na Ziemi są silniejsze. Reprezentują „fale”, a zmiany w tych „falach” wyznaczają równonoc i przesilenie. Zatem sprzyjające czasy dla pracy magicznej to: „pory roku”, których początek wyznaczają równonoc i przesilenie.

Co więcej, koło reprezentuje ścieżkę czasu, która zachodzi w „naturze” – ta zmiana nie jest okrągła, ale raczej spiralna: ruch zgodny z ruchem wskazówek zegara, przypominający korkociąg. Wzór jest trójwymiarowy, ale dla wygody jest reprezentowany przez dwuwymiarowe koło.

Następuje zatem ewolucja, a nie stale powtarzający się kołowy wzór: spiralna ścieżka nie powraca do punktu początkowego, ale raczej rozpoczyna się nowy cykl tam, gdzie ścieżka się kończy.

Te dwa aspekty i powiązane z nimi zależności na schemacie stanowią część autentycznej tradycji zachodniej. To niefortunne, że większość poszukiwaczy podąża za zniekształconą tradycją, którą wskrzesił i ogłosił Złoty Brzask. Na przykład większość książek „okultystycznych” zajmujących się konstelacjami zodiakalnymi czerpie większość swoich atrybucji/ powiązań z rzeczywistych i wymyślonych cech zwierząt/ symboli, które służą do nazywania konstelacji. Dla każdego inteligentnego powinno być oczywiste, że zewnętrzny kształt, jaki gwiazdy przekazują obserwatorowi,

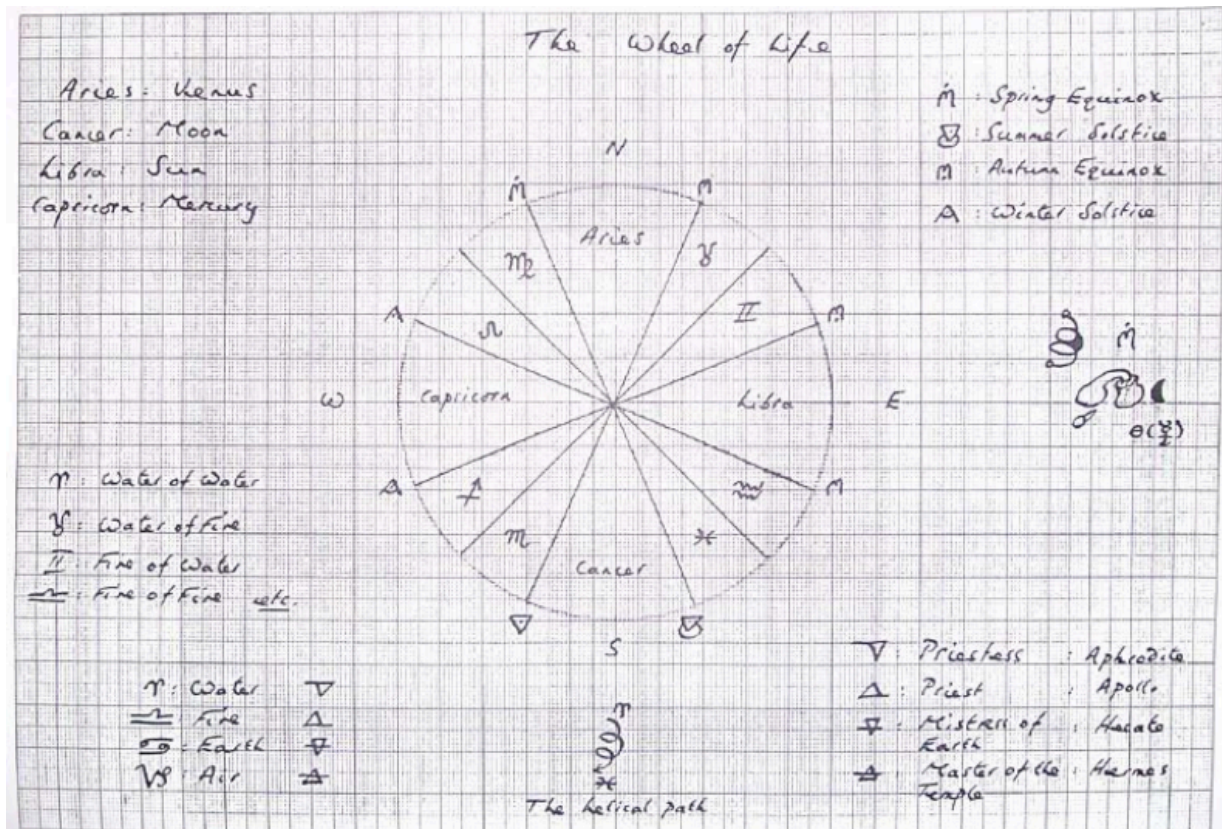
jest nieistotny, z wyjątkiem celów klasyfikacji ogólnej. Z ezoterycznego punktu widzenia ważne jest to, co dzieje się w wibracjach/ siłach na Ziemi i wokół niej w porze roku oznaczonej przez konstelację.

Zbyt długo poszukiwacze wiedzy okultystycznej wchłaniali korespondencje - czyli to, w co wierzyli, tam, gdzie korespondowały nauki. Krótko mówiąc, nigdy nie doświadczyli realności sił, które rzekomo reprezentowane są przez ich odpowiedniki: są silni w nauce, ale słabi (i często całkowicie nieużyteczni) w praktykowaniu doświadczeń magicznych.

Na Siedmiostopniowej Drodze wtajemniczonych uczy się doświadczać rzeczywistości tych sił, zamiast niewolniczo podążać za „naukami” czy „tradycjami”. Proces ten rozpoczyna się Rytuałem Stopnia Adepta Zewnętrznego, jest kontynuowany Rytuałem Stopnia Adepta Wewnętrznego i ostatecznie kończy się przejściem Otchłani. Istnieje zatem obawa i zrozumienie, że te siły są siłami samymi w sobie.

Odpowiedniki systemu siedmiostopniowego reprezentują rezultaty tego zrozumienia, a zatem są częścią prawdziwej tradycji. To nie przypadek, że magia podejmowana przy użyciu systemu Septenarnego jest potężniejsza niż ta oparta na innych systemach (takich jak Kabała).

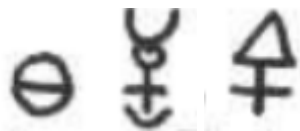
© ONA 1979 ev.



B- Uwagi na temat tradycji ezoterycznej

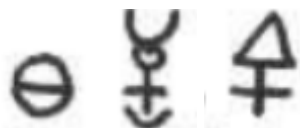
Septenarność:

W pewnym sensie siódemkowość reprezentuje trzy plus cztery: poczwórność występującą w naturze plus trzy substancje alchemiczne.



W średniowiecznych tekstach alchemicznych kombinacja ta jest reprezentowana przez „kwadratowość koła” i jest zwykle rysowana za pomocą kwadratu wewnątrz koła wraz z trójkątem.

Na niektórych ilustracjach rogi trójkąta (trójkątów) są oznaczone symbolami substancji alchemicznych:



Poczwóność to cztery „formy materii”: Powietrze, Ziemia, Ogień i Woda, powiązane z kartami Tarota (patrz tabele Septenarne) i konstelacją zodiakalną (np. Powietrze, Koziorożec). Ten ostatni jest także „porą roku” wskazująca odpowiedni czas na operację alchemiczną związaną z etapem: zatem proces rozpocząłby się wraz z początkiem Barana, etapem Kalcynacji, i trwałby aż do Skorpiona (Oddzielenie³²), a następnie ten etap Oddzielenia zakończyłby się w przesilenie zimowe, które wyznacza początek koagulacji, która trwa aż do przesilenia letniego i tak dalej. (Ta forma Siódemkowości - jako kombinacja alchemiczna - umożliwia lepsze zrozumienie niektórych ważniejszych rękopisów alchemicznych).

Gwiezdne Bramy:

Termin używany do określenia połączeń między bezprzyczynowością i przyczynowością. Zasadniczo istnieją dwa rodzaje „bram” lub nexionu (uwaga: „brama” jest zwykle słowem używanym w egzoterycznych literaturach; nexion w dziełach ezoterycznych, przy czym to drugie jest zarówno bardziej odpowiednie, jak i precyzyjne) - pierwsze to to, co istnieje ukryte w nas jako jednostkach na mocy naszej Psyche; drugi jest fizyczny, gdzie bezprzyczynowość jest połączona z przyczynowością i gdzie „energia” może przepływać z jednego wszechświata do drugiego. Poza tym są pewne „pseudo-nexiony”: regiony, w których dwa wszechświaty zbliżają się do bliskiego kontaktu, ale które w rzeczywistości nie są połączeniami. Mogą one zostać „otwarte” poprzez naturalną kosmiczną zmianę (na przykład zmianę lub brak równowagi w energiach) lub poprzez „rytuał” - tj. przez jednostki poszukujące punktu „słabości”, a następnie używające różnych energii, aby „przebić się”.

Fizyczne nexiony nazywane są zwykle „Gwiezdnymi Bramami” (egzoterycznie) lub Star-nexionami (ezoterycznie: chociaż dość często mówi się o nich po prostu nexionach, kontekst czyni ich typ oczywistym). Mówi się, że niektóre z tych „Gwiezdných Wrót” znajdują się w obszarach Kosmosu (widocznych z Ziemi) w pobliżu gwiazd Algol, Dabih i Naos³³. Według tradycji najbliższa Gwiezdna Brama znajduje się w pobliżu planety Saturn.

³²Autor określa to jako „separacja” w całym NAOS. Być może jest ku temu powód.

³³ Oznacza to, że jeśli ktoś uda się z Ziemi w przestrzeń kosmiczną w stronę tych gwiazd, w końcu osiągnie połączenie.

Te nexiony umożliwiają fizyczną podróż do możliwej (dla nas) bezprzyczynowości; podobno istnieje tych opcji wiele więcej, ale dzisiaj nie są one zarejestrowane.

Połączenie w psychice zostaje „otwarte” poprzez Wtajemniczenie i podążanie Siedmiostopniową Ścieżką. Mówi się, że „podróż astralna” do bezprzyczynowości jest możliwa poza Otchłanią: poniżej tego rozdziału mogą znajdować się pewne wskazówki dotyczące tego wszechświata.

Bezprzyczynowość/Przyczynowość:

Przyczynowość to „fizyczny” wszechświat opisany trzema wymiarami przestrzennymi (pod kątem prostym do siebie) i czasem liniowym. Bezprzyczynowość jest wszechświatem (lub wszechświatami). Ogólnie rzecz biorąc, liczba pojedyncza jest używana, aby uniknąć komplikacji semantycznych, chociaż tradycja Septenarna akceptuje niemal pewność, że istnieje wiele takich „bezprzyczynowych” wszechświatów, które uzupełniają „nasz” wszechświat przyczynowy) opisanych przez nieokreśloną liczbę wymiarów przestrzennych i czas nieliniowy (lub bezprzyczynowy). Te wymiary przestrzenne niekoniecznie są względem siebie ustawione pod kątem prostym.

Wszechświat przyczynowy (często nazywany po prostu „przyczynowym”) opisywany jest prawami fizyki. Ezoterycznie życie uważane jest za przejaw bezprzyczynowości w przyczynowości: jest to w zasadzie „jedna droga” (tj. od bezprzyczynowości do przyczynowości - można to postrzegać jako „przepływ” energii). Wyższe życie (to znaczy życie czujące) obejmuje proces dwukierunkowy: lub raczej ten dwukierunkowy proces jest ukryty w świadomym życiu. W praktyce oznacza to, że istoty czujące (jednostki) mogą zmieniać ilość/intensywność przepływu bezprzyczynowego, a także przekraczać sam przepływ bezprzyczynowy. Zatem „celem” świadomego życia jest zwiększenie tego przepływu (poprzez odkrycie - odkrywanie lub odsłanianie w sensie Heideggera - ukrytego połączenia), a następnie stać się częścią bezprzyczynowego (tj. „nieśmiertelnego”, patrząc od strony przyczynowej). Inicjacja i „Tajemnice” (tj. Siedmiostopniowa Ścieżka) są środkami do osiągnięcia tego.

Nasza psychika jest obszarem, w którym można powiedzieć, że bezprzyczynowość i przyczynowość „zbiegają się”, a „prawa

psychiki" opisują ten obszar. Archetypy to przyczynowe ujęcia energii bezprzyczynowej, gdy ta przepływa z bezprzyczynowości do naszej przyczynowości. „Drzewo Wyrd” to: podstawowy opis (lub „mapa”) tego regionu - Otchłani, sam nexion. Poniżej Otchłani zrozumienie zależy zarówno od symboli, jak i słów (gdzie tutaj symbole odnoszą się do zarówno pieczęci/ przedstawień artystycznych itp., jak i motywów/ mitów/ form archetypowych itp.) Poza Otchłanią istnieje ujęcie przyczynowe: możemy do tego podejść poprzez abstrakcyjne symbole (takie jak Gwiezdna Gra).

Eon to szczególny porządek przyczynowości na Ziemi, który objawia się jako cywilizacja - tj. wzrost bezprzyczynowości, zwykle w określonym miejscu/ obszarze przez określony okres (liniowego) czasu. Wzrost ten dotyczy pojedynczych osób: początkowo tylko tych znajdujących się w pobliżu centrum, a później w wyniku dyfuzji także innych. Uporządkowanie to uważane jest za proces naturalny, który zachodzi ze względu na naturę bezprzyczynowości i przyczynowości. Jednak tradycja ezoteryczna utrzymuje, że porządek ten ma różny zakres który zostaje „zmieniony” przez jednostki: na początku jako proces w większości nieświadomy. (Zobacz inne Rękopisy Zakonu, w szczególności „Mroczni Bogowie” i te odnoszące się do Eoniki.)

„Magia” to po prostu obecność energii bezprzyczynowej w przyczynowym świecie - w przypadku magii „zewnątrznej” poprzez intencję lub pragnienie jednostki w kierunku innego aspektu przyczynowego (który obejmuje inne osoby); dla magii „wewnętrznej”, w kierunku psychiki³⁴.



³⁴ Uwaga: są to uogólnione opisy nieco skomplikowanych procesów, ale opisują podstawy.

C- Tradycja Ezoteryczna

Otchłań:

Jeden z „sekrétów” Otchłani zawarty jest w następującym cytacie z „Tekstu alchemicznego”:

„Sekret Maga/ Mousy, który leży poza stopniem Magistra Templi/ Pani Ziemi, polega na prostym połączeniu dwóch wspólnych rzeczy. Ta jedność jest większa niż zbudowana na podwójnej dźwigni, będącej wewnątrz, ale przypominającej etap Sol, na zewnątrz, choć w mniejszym stopniu. Oto żywa woda, AZOTH, która spada na Ziemię, odżywiając ją i której nasiona kwitną jaśniej niż Słońce. Kwiat, właściwie przygotowany, rozdziera Niebiosa - jest to potężny eliksir, który z niego pochodzi, który po przyjęciu do ciała rozpuszcza zarówno Sol, jak i Lunę, przynosząc uniesienie. Ktokolwiek wypije ten eliksir, będzie żył nieśmiertelny wśród ognistych gwiazd..”

Sekret ten zawarty jest w kilku średniowiecznych tekstach alchemicznych: od podwójnej dźwigni pochodzi Merkuriusz. „Ziarno” musi zostać podlane tą żywą wodą -biorąc pod uwagę pewne warunki przygotowania (tj. pielęgnacji) nasion kwiatów. Nasienie, zauważcie, jest podlewane w Ziemi. Z tego kwiatu przygotowywany jest ostateczny eliksir.

Teksty alchemiczne:

Te, które na przestrzeni wieków stały się publiczne, można podzielić na trzy grupy. Do pierwszej należą te, których podstawowa symbolika (etapów, procesów alchemicznych itd.) jest w zasadzie siedmiokrotna; do drugiej grupy zaliczają się te oparte na innej symbolice (czasem dwanaście, czasem dziesięć, czternaście); podczas gdy trzecia grupa nie zawiera żadnego „numerycznego” systemu klasyfikacji lub stanowi mieszanię kilku. (Wcześniejsze aluzje do Septenarności można znaleźć w pracach Roberta Fludda.)

Powinno być oczywiste, że ci, którzy prowadzą na poważne badania, należą do pierwszej grupy.

Tarot:

Symbolika kart jest reprezentacją form archetypowych - w ten sposób przedstawionych jest siedem podstawowych archetypów (por. Siedem sfer i ich odpowiedniki) w ich potrójnych formach:



Tworzą one „Wielkie Arkana” i opisują na jednym poziomie ścieżki. Są to w zasadzie „obrazy/ role”, które zarówno nieświadomie, jak i świadomie wpływają na indywidualną psychikę – zarówno od wewnątrz, jak i od zewnątrz. Dość często są to obrazy/role rzutowane nieświadomie na inne jednostki – to znaczy, że inne są „klasyfikowane” według tych typów. (Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku „płci przeciwnej”, która ma charakter seksualny i zaangażowane są w to energie: na przykład mężczyzna może zobaczyć kobietę, która go przyciąga („anima”) w „roli” Wysokiej Kapłanki, Pani Ziemi lub Gwiazdy). Karty służą do badania tych aspektów – każdego z nich indywidualnie – umożliwiając (poprzez pracę ze sferami i ścieżkami – zarówno solo, jak i z towarzyszem) „wycofanie projekcji”, a w konsekwencji zrozumienie istoty: tj. docenienie podstawowych energii takimi, jakimi są te energie, bez zniekształcenia „ego”. W sensie symbolicznym jest to początek Adeptyzmu (lub „indywidualizacji” Junga).

Cztery „kolory” są w zasadzie reprezentacjami „obrazu siebie” (symbolicznie, etapu poza „ego”: reprezentowanego przez Arkana Wielkie). Pod względem rozwoju świadomości – czyli na siedmiokrotny sposób – „karty Dworu” reprezentują role często przyjmowane przez Adepta (lub w innym sensie energię, która „posiada” osoba, która osiągnęła ten etap).

Siły/ energię właściwe dla poszczególnych Wyrd to inna historia. Jeśli chodzi o Siódemkowość, Arkana Wielkie odnoszą się do sfer Księżyca i Merkurego (Nieświadomość i Nieświadomość- która staje się świadoma – jak również Nieświadomość posiadająca jestestwo: są to sfery „ego”): Stąd mamy karty do kolejnych czterech etapów od Wenus do Jowisza (tj. przedstawiają one energię symbolizowane przez te kule). Dla osoby przechodzącej szkolenie magiczne, są to: energie manifestujące się po rytuale Zewnętrznego Adepta: ich doświadczenie i świadome zrozumienie wyznacza postęp od Nowicjusza do pełnego Adepta (tj. Adepta Wewnętrznego). Po prostu oznacza to, że chociaż Adept Zewnętrzny mógł (i rzeczywiście powinien) świadomie rozumieć obrazy/ role Arkanów Wielkich (tj. być na drodze do pojęcia „jaźni”) poprzez wycofanie projekcji (itd.) to na niego/ nią w dalszym ciągu

wpływają energię reprezentowane przez „role/ obrazy” kart Dworu (ponownie, ten wpływ jest nadal częściowo nieświadomy, chociaż wielu Zewnętrznych Adeptów nie zdaje sobie z tego sprawy). Integracja tych aspektów prowadzi do właściwego wejścia w „Adeptyzm”.

Ezoterycznie każda karta (obraz/ rola/ archetyp) będzie się różnić w zależności od osoby chociaż zawsze będzie taką samą formą zewnętrzną. Dlatego niektóre szczegóły mogą nie być takie same. Ważne jest, aby statyczny obraz (jak na przykład w „opublikowanej” wersji kart Tarota narysowanej przez jednego artystę) ukazana była esencja - esencja „numiniczna” lub „mistyczna” - byt ten przejawia się w pewnej symbolice (zob. Opisy kart). Takie statyczne reprezentacje nigdy nie mogą być doskonałe - ponieważ obrazy mają życie, a życie podlega ciągłym zmianom.

Jedyne, co możemy zrobić (w zależności zarówno od umiejętności artystycznych twórcy, jak i jego „intuicji” i magicznego zrozumienia), to zbliżyć się lub spróbować zbliżyć się do „doskonałego” ich przedstawienia. W zależności od tego wersje statyczne (jak w taliach Tarota) mogą, ale nie muszą, „działać” jako instrumenty otwierające wewnętrzne ścieżki. Krótko mówiąc: obraz statyczny powinien w inspirujący sposób przekazywać niezbędną symbolikę.

Gwiezdna Gra:

Na poziomie indywidualnym Gra Gwiazd przedstawia za pomocą abstrakcyjnych symboli archetypowe formy sfer i ścieżek - zarówno w ich aspekcie przyczynowym, jak i bezprzyczynowym. Umożliwia zrozumienie odpowiednich energii, ponieważ są to energie: w ich „chaotycznej” istocie (nieskrępowanej iluzją „przeciwieństw”- przeciwieństw ukrytych we wszystkich językach i „słowach”/ nazwach).

To zrozumienie jest jednym z podstawowych celów Adepta Wewnętrznego³⁵.

Ogólnie rzecz biorąc, to czym tarot jest dla wtajemniczonego i zewnętrznego adepta, tym jest Gwiezdna Gra dla Adepta wewnętrznego.

³⁵ Uwaga: „Zaawansowana forma” Gry z kwadratami zerowymi jest pełniejszą reprezentacją - dokładniejszą. Jednak zrozumienie tej formy jest zwykle możliwe dopiero po opanowaniu wersji Septenarnej (takie opanowanie samo w sobie jest dość trudne). Według wszelkiego prawdopodobieństwa w przyszłości Adepci będą w stanie opanować zaawansowaną formę bez konieczności wcześniejszej 'próby' siódemkowej.

D- Uwagi dotyczące niektórych użytych terminów

Archetypy:

Terminologia ta wywodzi się z dzieł Junga, chociaż jest używana, ezoterycznie, w specyficzny sposób. Z ezoterycznego punktu widzenia archetyp jest postrzegany przez jednostkę jako obawa przed energiami bezprzyczynowymi. Ta obawa może być świadoma lub może być nieświadoma - to znaczy jest przedstawiana świadomości jednostki poprzez procesy psychiczne, takie jak sny, inspirujące dzieła sztuki lub proces życia (np. widzi prawdziwą osobę w sposób archetypowy: uważa ją za taką archetypową postać).

Podstawowe archetypy, postrzegane przez jednostkę na poziomie indywidualnym, są przedstawione w Tarocie: jako „Wielkie Arkana” i karty Dworu.

Zasadniczo każda jednostka posiada w sobie (w swojej „psychice”) wszystkie archetypowe formy: albo „męską” (lub słoneczną), albo „kobieca” (lub księżycową). Większość z nich jest „ukryta” przed świadomością i u większości pozostaje uśpiona. Trening magiczny budzi te formy, wprowadza je do świadomości, a następnie pozbawia je „form”: pozostawiając „czystą” energię archetypową (lub „bezprzyczynową”). Ta energia staje się Adeptem³⁶.

Stosowany przez Adeptów Siedmiostopniowej Drogi „archetyp” jest rozwinięciem terminologii Junga i zastępuje używany wcześniej termin „obraz”.

Psyche:

W ezoterycznym znaczeniu odnosi się to do utajonych (okultystycznych) lub „ukrytych” aspektów świadomości jednostki. Ważną częścią psychiki jest „nieświadomość” - ten obszar psychiki, której jednostka nie jest świadoma (w tym sensie, że nie jest w stanie jej wyjaśnić/ zrozumieć w jej istocie) i w której można powiedzieć, że „rezydują” archetypy.

Przez „utajony”³⁷ rozumie się: zdolny do rozwoju. Zatem psychika zawiera potencjał „Jaźni”. Psychikę można postrzegać zarówno jako „powyżej”, jak i „poniżej” tego, czym dana osoba jest w danym momencie: zwykle istnieje coś „nieświadomego”,

³⁶Uwaga: ta „energia” - wciąż przyczynowo obecna jako jednostka (w kategoriach „ja”) - zostaje uziemiona i odprowadzona wraz z przejściem Otchłani: zostaje unieważniona (pustka), przywracając jednostkę do „pierwotnego stanu”. 'Chaos'.

³⁷ w oryginale ``latent’

ponieważ zazwyczaj istnieje potencjał przyszłego rozwoju (w kierunku większej świadomości). To po prostu inny sposób powiedzenia, że archetypowe obrazy, ego, Jaźni i „Nieśmiertelności” (ten ostatni jako ostatni etap siedmiostopniowej drogi) są częścią psychiki.

Ego; JA:

„Ego” to ten aspekt psychiki jednostki, który odnosi się do „ja” - to znaczy: percepcja ogranicza się do bezpośrednich trosk/ potrzeb jednostki. Jednostka opętana przez „ego” to jednostka skłonna do w większości nieświadomych pragnień/ potrzeb- to znaczy będąca w niewoli archetypów i ich przejawów.

Z ezoterycznego punktu widzenia ważnym aspektem jest sytuacja, gdy jednostka jest „opętana” przez symbolikę nieświadomości i postrzega aspekty życia zewnętrznego jako „zapowiedzi” tej nieświadomości (które mogą być projektowane jako „Bóg”/ bogowie/ demony: tj. jako wywodzące się z tych form). Przejawia się to na przykład w osobie zanurzonej w symbolice snów (i „interpretacjach”), w „przekazach nieświadomości” (i ich „interpretacjach”) - czy to od „Boga/ bogów/ demonów itp.” - oraz w tych systemach „przyczynowych” (takich jak Tarot, I Ching itp. itd.), które ich zdaniem mogą „wyjaśnić” ich życie. W przeciwieństwie do tego, ezoteryczny nowicjusz powinien traktować wszelkie formy takiej symboliki z pewną pogardą - jest to zwykły środek, a nie cel sam w sobie.

W rozwoju jednostki, tak jak jednostka rozwija się naturalnie (tj. bez pomocy sztuk ezoterycznych), etap „ego” trwa od młodości do wieku średniego: istnieje potrzeba ustalenia zewnętrznej „roli” (w społeczeństwie/ klanie itp.), aby znaleźć „partnera” i rozmnażać się oraz dbać o potrzeby/ przyjemności fizyczne/ materialne.

„Ja” jest „etapem”- poza tym kiedy istnieje zrozumienie (często jedynie intuicyjne poza magią) (a) wyrd jednostki i (b) oddzielnego istnienia innych jednostek, jako że te jednostki są same w sobie. Mówiąc prościej, (b) wiąże się z pewnym stopniem „empatii”. W stanie naturalnym „ja” może ewoluować w „wieku średnim” lub wcześniej - i często powstaje w wyniku doświadczeń kształtujących (np. doświadczenia wojny; strata osobista; tragedia). W stanie naturalnym (ponieważ nieświadomości nie było właściwie doświadczona i zintegrowana)

prawie zawsze występuje konflikt z pragnieniami/naciskami „ego”, tak że wgląd dany przez „ja” jest czasami tracony przez jednostkę, która powraca do istnienia „ego”. „Mądrość starości” polega na stopniowym rozwiązywaniu tego konfliktu na korzyść „Ja”.

W przeszłości dążenie indywidualnej psychiki do bycia sobą było często reprezentowane przez mity i legendy.















Innym terminem określającym „osobowość” (życie rolą „ja” - gdzie postrzeganie „Czasu” różni się od postrzegania „ego”) to „indywidualizacja” (patrz dzieła Junga).

Z ezoterycznego punktu widzenia samoświadomość/indywidualizacja to Stopień Adepta - ale Adeptyzm oznacza znacznie więcej niż „indywidualizację”. Oznacza świadome, racjonalne zrozumienie siebie i innych, a także umiejętności/opanowanie sztuk i technik ezoterycznych. Oznacza to także „kosmiczną”/ eoniczną perspektywę dla Wyrd i jaźni. Indywiduację można postrzegać jako naturalny etap, osiągniany w naturalnym procesie życia (przynajmniej dla niektórych), podczas gdy Adeptyzm jest celem osiąganym poprzez podążanie ezoteryczną drogą; to znaczy, wynika on z „wtajemniczenia w tajemnice”. Jako taki, Adeptyzm zawiera indywiduację, ale i dużo więcej. Ponadto indywiduacja sama w sobie jest tylko etapem: poza tym są jeszcze inne etapy: nie jest to koniec rozwoju osobistego (jak utrzymują niektórzy „jungści”). Za nimi kryje się próba Otchłani i narodziny Mistrza/ Pani- za nimi leży Nieśmiertelność.

Wyrażając się prosto, „ego” nie ma percepcji bezprzyczynowego „czasu”, lecz jest podświadomie pod wpływem bezprzyczynowych energii; „ja” ma pewną percepcję bezprzyczynowego „czasu” i jest mniej podatne na energię bezprzyczynową. Adept nauczył się kontrolować osobiste, bezprzyczynowe energię psychiki (magia zewnętrzna/ wewnętrzna) - jednakże nadal pozostają energię „eoniczne”, które wpływają nawet na niego samego. Kontrola/ opanowanie nad nimi zabiera jednostkę poza Otchłani.



E- Atrybucje Run (obraz ponizej z wersji oryginalnej)

	animals		Ice
	strength		year/'time'
	Loki/night		sorcery
	Odin		moon
	movement		defence/life
	fire		sun
	gift		Thor
	laughter/mead		Earth (as goddess)
	thunder		war/strife
	Wyrd		family/kin
	water		
	the folk		
	the folk-land		
	day		

F- Muzyka, Kadzidla, Formy (obraz z wersji oryginalnej)

1) Musick, Incense and Forms

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

2) Reflexive colours:

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

G- Symbole i Istnienie³⁸

Poniższy tekst ma charakter raczej techniczny i ma służyć jako tekst instruktażowy dla kandydatów na Adeptów Wewnętrznych. Wyjaśnia bardzo szczegółowo filozofię leżącą u podstaw percepcji właściwej Wewnętrznemu Adeptowi i w tym sensie jest wyjątkowo cenna.

Tak jak nikt nie może osiągnąć stopnia Magistra Templi /Mistrzynie Ziemi bez wniesienia znaczącego wkładu w ludzką wiedzę (lub w przypadku artysty, wyjątkowego dzieła sztuki), więc nikt nie może osiągnąć Stopnia Wewnętrznego Adepta bez dogłębnego zrozumienia Gwiezdnej Gry i jej symbolicznych

³⁸ w org. "Being"

zasad. Tekst MS „Symbole i Byty” powinien pomóc w tym poszukiwaniu zrozumienia.

Symbole i Istnienie

Streszczenie:

Wykorzystując za punkt wyjścia heideggerowską interpretację Bycia i Czasu, wykazano, że byt człowieka wywodzi się z bycia zmianą i osiąga nową interpretację bytu człowieka – bezprzyczynową. Ta koncepcja bezprzyczynowości i zmiany została wyjaśniona zarówno w kategoriach filozofii Heideggera, jak i filozofii przed-Sokratesowej.

Za pomocą bezprzyczynowości wyjaśniane są: myślenie, język i indywidualność człowieka. W dalszej części artykułu dokonano analizy podstaw matematyki, jako matematycznej myśli, zinterpretowana na nowo w świetle bezprzyczynowości, okazuje się mieć fundamentalne znaczenie dla zrozumienia bytu człowieka. Artykuł kończy się krótkim omówieniem sztuki i fizyki współczesnej.

1) Wprowadzenie – Bezprzyczynowość:

Ponieważ „bycie” jest dla człowieka sprawą istotną, człowiek interpretuje je przyczynowo, ponieważ codzienne Dasein³⁹, które wymaga czasu (2), można scharakteryzować jako przyczynowe, czyli tę interpretację „bycia” jako byt, czyli to, co jest. Jednakże człowiek interpretuje inaczej niż przyczynowo: tę inną interpretację, która jest wcześniejsza od przyczynowości ze względu na jej istnienie, można nazwać „bezprzyczynową” (a-przyczynową: bez przyczynowości) – i tą właśnie bezprzyczynowością, według Homera, jest „Iliada”, o której mówi, gdy mówi, że Kalchas jest najmądrzejszym widzącym, ponieważ rozumie wszystko, co jest, było i będzie. Heidegger rozumie to jako odsłonięcie i zatajenie (3) lub gdzie indziej (4) jako nieskrytość, a „czas pierwotny” jego „Sein und Zeit” jest pokrewny tej bezprzyczynowości lub potencjalności bytu człowieka, zatem to, co nazywa „budowaniem” i „mieszkaniami”, jest w nim ukryte. W pewnym sensie, który zostanie ustalony później (sekcja „3” poniżej) jest to physis, φύσις⁴⁰, rozwój.

³⁹ **Dasein** (niem. *dasein* – dosł. *tu-bycie*) – w filozofii niemieckiej rzeczywistość, realne istnienie dowolnego bytu. źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Dasein>

⁴⁰ natura

Co więcej, jako interpretację ἀδικία⁴¹ Anaksymandra można zaproponować bezprzyczynowość - to poprzez τὸ χρεῶν δίκη⁴² staje się znacznie późniejszy, λόγος⁴³. Rozumiane w ten sposób δίκη⁴⁴ sugeruje związek przyczynowy. Jednakże korelacje te są w najlepszym przypadku wskazówką dotyczącą natury przyczynowości i bezprzyczynowości - ich prawdziwy opis, a zatem bytu i bytu jako istnienia, może być, jak zostanie wykazane później, jedynie symboliczne za pomocą matematyki.

Jednakże rozróżniając w ten sposób przyczynowość i bezprzyczynowość na początku badania bytu, można dojść do jaśniejszego zrozumienia bytu, ponieważ ta dwoistość, wyrażająca naturę Seienden (niem. istnienie) i ujawniona w człowieku, pozwala na ustalenie hermeneutyki, która jest jednocześnie bardziej przystępna i jaśniejsza niż metodologii, fenomenologii czy hermeneutyki myślenia osiągniętej przez „późniejszego” Heideggera. Pokażemy, że ta nowa hermeneutyka ma charakter matematyczny ze względu na naturę bezprzyczynowości.

Podstawową cechą przyczynowości jest świadomość, a bezprzyczynowości - nieświadomość. Ten świadomy horyzont można wyrazić w kategoriach historii bycia przez myślenie i odczuwanie, nieświadomość przez doznawanie i intuicję, gdzie te terminy należy rozumieć, na razie, psychologicznie i (6) ontologicznie, wyprowadzono je poniżej (sekcja 3).

Początek „nieskrytości Bycia” nie jest jednak czymś, co można opowiedzieć, jak utrzymuje Heidegger (7), lecz czymś, czego można doświadczyć numinotycznie: ἐνέργεια, w aktywności w rozumieniu wczesnych Greków (8). To przeżycie jest symbolem, z którego wywodzi się słowo. Dla człowieka myśl jest częścią tej nieskrytości - drugiej intuicji, gdyż Byt posiada potencjalność w zmianie, którą jest człowiek- nie tylko myśl, ale także symbol, i to symboliczne postrzeganie Bycia, to doświadczenie Bycia jako Jedyne, jako tego, który prezentuje transformacje, jest to wyraźne dla filozofii zachodniej w okresie przed-Sokratycznym. Jako Tao, to postrzeganie staje się dzisiaj rozumiane na nowo, a wraz z Heideggerem rozpoczyna się zadanie jego zrozumienia.

⁴¹ grec. niesprawiedliwość

⁴² grec. proces zadłużenia

⁴³ grec. powód

⁴⁴ grec. test

Tak jak można powiedzieć, że dyskurs jest fundamentalnym wyrazem bycia człowieka w świecie (9), tak można powiedzieć, że symbolika jest fundamentalnym wyrazem bytu lub istoty człowieka. Tak jak potencjalność myśli można wyrazić jako dyskurs, tak potencjalność symbolu można opisać jako doznanie, a symbol jest zarówno poprzedzający myśl, jak i poza nią. Tak jak jest to rzutowane na zewnątrz przez proces będący zmianą Bytu, tak właśnie jest wyabstrahowany i traci część charakterystycznej dla niego numinozy jako esencji: gdy jest całkowicie zewnętrzny w stosunku do istoty człowieka, jako przejaw lub byt, staje się znakiem. Zmiana, która rozwija Bycie człowiekiem, jest dla Heraklita (10) konfliktem lub niezgodą, πόλεμος⁴⁵. Esencja, jako to, z czego coś się wyłania (ἀρχή⁴⁶), (11) jest archetypem (12), patrząc wizualnie.

To stopniowe wycofywanie się doświadczenia jest początkiem języka i myślenia, a intencjonalność świadomości, którą opisał Husserl, wynika z tego wycofania. W miarę spadku przeżywalności projekcja wzrasta. Indywidualność sama w sobie jest konsekwencją zmiany Bytu, a zmiana ta jest już obecna w Byciu, ponieważ proces będący abstrakcją jest obecny jako możliwość w bycie człowieka - realizacja tej możliwości poprzez zmianę sama w sobie jest historią Bycia.

Ponieważ symbol jako symbol i znak jest wcześniejszy od myśli i autentycznie poza nią, tylko on może objaśnić istotę człowieka. Wyjaśnienie to przybiera formę matematyczną, gdzie przez matematyczne rozumie się to, co pierwotne (λόγος⁴⁷), które istnieje na mocy subiektywnego uczestnictwa człowieka w świecie, i to z tego λόγος logika, jako rozumowanie rozwija się poprzez zmianę Bycia. Symbol jest poza myśleniem, ponieważ autentyczne istnienie, powrót i odzyskanie ἐνέργεια⁴⁸ poprzez kwestionowanie, jest powrotem do jedności przyczynowości i bezprzyczynowości, jedności istniejącej jako ἀρχή⁴⁹.

Symbole podstawowe- Istnienie i Zmiana:

Najbardziej podstawowym symbolem jest Istnienie; z Istnienia wychodzą zmiany. Abstrakcja zmiany (jako konsekwencji istnienia człowieka) jest ideą rozciągłości, do której

⁴⁵ grec. wojna

⁴⁶ grec. początek

⁴⁷ grec. powód ew. przyczyna

⁴⁸ grec. energia

⁴⁹ grec. zasada

prowadzi koncepcja transformacji lub potencjalności⁵⁰. Sama potencjalność jest zawarta w byciu, a poprzez istnienie człowieka potencjalność ta staje się dążeniem do autentyczności.

Matematyka, jak się okaże, będąca uczeniem się rzeczy takimi, jakie są (mathesis, μάθησις), jest abstrakcją istoty poprzez proces intuicji i myślenia. Myśl abstrahuje zmianę bytu i ta abstrakcja przybiera formę idei i pojęć, ἰδέα, jak to rozumie Platon (13). Historycznie, to jest symbol, rzadziej "a priori" jest to Istnienie które można zrozumieć poprzez abstrakcję jako symbol „aprioryczny”, wówczas myśl formuje ten symbol w ideę poprzez oddzielenie φύσις i ograniczenie ἀπειρον, bezgranicznego (14). Intuicja jest postrzeganiem symbolu jako symbolu w jego numinotycznej istocie, pozwoleniem na bycie, które uczestniczy w rozwijaniu się bytu, a postrzeganie to jest zarówno uczestnictwem, jak i identyfikacją, gdzie identyfikacja jest przekształcaniem idei poprzez myśl, do oryginału istoty (zobacz: *metoda fenomenologiczna*), a co za tym idzie, matematyka, która ze względu na byt człowieka jest zarówno tą intuicją, jak i myślą jako procesem, ucieleśnia autentyczną hermeneutykę, reprezentującą przyczynowość.

Idea nie jest istotą - symbol jest istotą, którą myśl abstrahuje lub zakrywa, a każda idea ma swoją podstawę w symbolu. Matematyka w dzisiejszym rozumieniu jest wynikiem myśli, projektem aksjomatycznym według Heideggera (15); to znaczy, że matematyka oddzieliła się od swoich intuicyjnych podstaw w symbolu a i powrót do tego fundamentu pozwala matematyce opisać byt człowieka bardziej autentycznie niż jakakolwiek fenomenologia rozumiana jako metodologia czy logos rozumiany jako wspomnienie Heideggera (16). Dzięki odnowionej matematyce możliwe jest nie tylko odkrycie idei i ujawnienie jej istoty, ale także autentyczne istnienie: Heideggerowskie kwestionowanie bytu rozpoczyna zadanie autentyczności, ale go nie realizuje. Ta autentyczność jest możliwa dzięki zastosowaniu gwarantowanej ontologicznie symboliki matematycznej zamiast języka jako środka odkrywania Istnienia.

Idea esencji, czyli zmiany symbolu, jest rozciągłością: idea esencji- czyli Bytu, jest jednością, a idea zmiany prowadzi poprzez abstrakcję do pojęcia transformacji, ἀλλοιοσις, czyli

⁵⁰ Wytlumaczone bardziej szczegółowo w sekcji 3 poniżej

czasu trwania. Trwanie to, utożsamiając się z śmiertelnością człowieka, ucieleśnia czas, a zatem czas jest rozumiany jako ukryty w bycie człowieka, rzucony na świat jako idea. Abstrakcyjnie, ten czas trwania jest kontinuum i koncepcja liczby: postrzeganiem przez myśl zmiany, która pojawia się w człowieku poprzez zrozumienie indywidualności. Istnieje tylko zmiana dla Bycia, a nie czas i liczba. Co więcej, koncepcja „zbioru” wywodzi się z pojęcia kontinuum i liczby, ponieważ intuicyjnie zbiór jest całością lub agregatem.

3) Indywidualność i Autentyczne Istnienie:

Człowiek istnieje, ponieważ Bycie, poprzedzające, ulega przemianie (17) - z powodu zmiany.

Człowiek jako zmiana Bytu jest przemianą, ewolucją; historycznie czy przyczynowo, procesem tym jest historia bytu, pojmowana przez Hegla jako dialektyka. Celem tej historii jest jednak właśnie Byt, z którego się wywodzi - powrót człowieka do jedności Bytu. Powrót wymaga odsłonięcia Bycia poprzez autentyczność. Autentyczne istnienie, będące dążeniem do jedności przyczynowych i bezprzyczynowych interpretacji (co Jung (18) określił jako indywiduację), jest powrotem do domu (by użyć określenia Heideggera), ponownym przeżyciem symboli i ponownym uczestnictwem tego co angażuje wycofanie projekcji od idei do istoty.

Jest to jednak tylko przejście, bezruch i nie-przekształcający się spokój, taki bezruch objawiający się poprzez matematykę jako logos. Jako taki ujawnia ἀρχή⁵¹ jako τὸ ἄπειρον⁵².

Człowiek jako ujawnienie bytu jest pierwotnie uczestnikiem w byciu: dla tego ujawnienia bytu nie ma logosu w sensie platońskim, jest jedynie identyfikacja. Istnieje posiadanie poprzez symbole i ich możliwości („nieświadomość”), i jeszcze ich nie posiadanie, jak ma to miejsce, gdy logos przekształca się poprzez ἰδέα⁵³ w „rozum”. Przed tą przemianą nie ma indywidualności, gdyż indywidualność (jako warunek Bytu) jest procesem abstrakcji, który przekształca θύσις⁵⁴ w λόγος⁵⁵ (powód) jako rozum. Zbiorowość jest pierwotna: poprzez zmianę Bytu, ugruntowaną jako dychotomia człowieka z powodu takiego rozwoju, staje się to indywidualnością, a świadomość

⁵¹ grec. zasada

⁵² grec. nieskończoność

⁵³ grec. pomysł

⁵⁴ grec. poświęcenie

⁵⁵ grec. powód

tożsamości jako idei ją zastąpiła. Mówiąc o indywidualności, mówi się już o zmianie λόγος - od uczestnictwa do Słowa. Θάσις poprzez πόλεμος⁵⁶ stało się νοῦς (umysłem) i istnieje διαλεκτική⁵⁷ (19). Zmiana ta jest już zapowiedziana u Heraklita jako geneza arystotelesowskich przeciwieństw (20). U Anaksymandra to przekształcenie nie jest jeszcze oczywiste: uczestnictwo w Jednym, choć podlega zmianom, powraca - ἀρχή jest nadal bezgranicznym, τὸ ἄπειρον. Nie ma separacji, żadnej opozycji pomiędzy Byciem a bytem. Zatem dla Anaksymandra nie ma geografę, lub meteorologa czy historyka - tylko wiedza (uczestnictwo) o wszystkim takim, jakie jest. I to właśnie z powodu zmiany abstrakcja musi zostać przywrócona poprzez matematykę do tego uczestnictwa: zmiana spowodowała oddzielenie, a zmiana będzie reprezentować oddzielenie. Taki powrót to autentyczne istnienie.

To uczestnictwo w Słowie przybiera formę zmiany Bycia poprzez intuicję, doznanie, odczuwanie i wreszcie myśl, a wszystko to jest warunkiem bycia człowieka na świecie, czyli tym, jak Bycie po raz pierwszy objawia się poprzez swój rozwój. Intuicja to nieświadoma (bezprzyczynowa) percepcja, doznanie to świadoma percepcja, która pojawia się, gdy uczestnictwo przekształca się w tożsamość. Uczucie już implikuje ideę - jako wartość, osąd i w końcu „prawda” θύσις stało się λόγος, Słowem.

Optycznie, można powiedzieć, że język składa się ze słów lub znaków w formie zdań, przy czym zdanie można zdefiniować jako treść tego, co zostaje stwierdzone za pomocą kombinacji słów lub znaków, prawdziwych lub fałszywych. Słowa lub znaki, jako abstrakcje wynikające z symboli, są łączone w myślach, albo poprzez identyfikację, albo uczestnictwo. Dla tych drugich są one pierwotne i ta pierwotność przybiera formę poezji, która jest „prawdziwa” o tyle, o ile jest doświadczana i ponownie przedstawia symbole Bytu, z których się wywodzi, poprzez słowa, odsłaniając w ten sposób Bycie. Abstrakcyjnie, poprzez identyfikację, takie kombinacje są zdaniami; prawda lub fałsz ze względu na logos na obiektywną prawdę (lub fałsz) poprzez identyfikację, poprzez ideę do istoty: co jest jako zjawisko i jak to, co jest wyabstrahowane, jest przez to oznaczane. Oznacza to, że sama prawda implikuje poprzez denotowanie.

⁵⁶ grec. wojna

⁵⁷ grec. dialektyka

4) Sztuka i matematyka

i) Sztuka

W miarę jak Byt rozwija się poprzez uczestnictwo w dyskursie, przeważają egzystencje w postaci pozorów, a charakterystyczne dla boskiego poczucia bycia zostaje utracone lub przykryte. Człowiek przez kwestionowanie sam stał się przedmiotem myśli. Ta abstrakcja przybiera formę techniki (zob. *techné*, τέχνη), konstruowania poprzez wyrwanie z Bytności narzędzi i rzeczy jako bytów z nich wywodzących się, nie posiadających bezpośrednio udziału, czyli zdolnych do ręcznego wytwarzania z substancji występujących w naturze i materiałów, a w przypadku techniki potencjalność jako odkrycie sama ginie w miejscu abstrakcji. Istnieje organizacja poza autentycznym uczestnictwem, która charakteryzowała pierwszy rozwój Bycia. W języku także zachodzi proces techniki, logosu jako wyglądu i zniewolenia bytów (21), co jest równoznaczne z organizacją „oni” (22) poprzez cel nieautentyczności. Dzieła sztuki, które nadal posiadają numinosum, czynią to pomimo tej organizacji lub denotacji (23) jako czerpanie z Bycia. Takie dzieła są archetypowe, uczestniczą w symbolach Bycia, rozwijając Bycie poprzez te symbole transformacji.

Dzięki tym dziełom (i nie tylko) autentyczna egzystencja staje się możliwa, ponieważ patrząc w przyszłość i patrząc wstecz, uświadamiają one częściowo jedność przyczynowości i bezprzyczynowości, uczestnictwa i abstrakcji, czyli autentyczności człowieka przekształconej za pomocą techniki. Ta autentyczność to nie tylko powrót (jak wierzy Heidegger), ale także wzniesienie się, ponieważ jest zbudowana i trwa w Byciu jako rozwinięciu.

Stąd konieczność rozumienia historii Bytu jako zapisu tego odkrywania i ukrywania za pomocą matematyki.

Z estetycznego punktu widzenia dzieło sztuki jest „prawdziwe”, jeśli symbolicznie zachowuje Bycie jako rozwój i oczekuje autentyczności: jeśli ponownie przedstawia Bycie i antycypuje je. Jako reprezentacja bytu matematyka jest prawdziwym dziełem sztuki, które ukazuje człowiekowi Byt i bycie jako Byt.

ii) Matematyka

Współczesna nauka, począwszy od Galileusza, posuwa proces abstrakcji dalej, do samych rzeczy. Heidegger (24) twierdzi,

że dzięki matematyce możliwa jest ta nowoczesna nauka i w pewnym sensie jest to prawdziwe, choć ograniczone, uznanie matematyki. Uczenie się, które jest „mathesis”, nie jest jedynie uczeniem się przyczynowym, analizą rzeczy jako rzeczy pojawiających się, ale także rzeczy takimi, jakie są, takimi jakie intuicja rozumie lub wie. Intuicja jednak rozumie je jako symbole Bytu i ten rodzaj poznania jest już implikowany w greckiej koncepcji matematyki. Dla Arystotelesa potencjał ruchu w ciele tkwił w samym tym ciele - był już obecny, jako rodzaj wiedzy, a także opisywanie ruchu w stosunku do innych, jako transformacji. Wraz z Galileuszem i Newtonem ta intuicja, czyli wiedza o jedności, zanikła, pozostawiając abstrakcję dominującą. Jednak ta intuicja nigdy tak naprawdę nie zniknęła, ponieważ „a priori” nadała treść prawom naukowym i zapewniła podstawę dla rozwoju matematyki⁵⁸.

Szczególnie współczesna fizyka próbowała pozbyć się tej wiedzy matematycznej i w konsekwencji ustaliła zbiór faktów, które ujawniają tylko to, co jest projektowane, a nie to, co ujawniają rzeczy istniejące takimi, jakie są. Mówimy na przykład „czasoprzestrzeń jest zakrzywiona”, nie do końca rozumiejąc, że projektujemy zakrzywioną czasoprzestrzeń jako abstrakcje na to, co wyodrębniliśmy jako „przestrzeń” i „czas”, przy czym abstrakcje te rzekomo istnieją niezależnie od człowieka, jako 'fakty'. Ostatecznie jednak te abstrakcje opierają się na symbolach - i to w symbolach, a nie w projekcjach, kryje się wiedza. Gdyby ta wiedza zastąpiła „wiedzę” o „faktach” lub projekcjach, nastąpiłaby rewolucja myślenia i przywrócone zostało by to, co w człowieku szlachetne.

© O.N.A 1980 ev.

Bibliografia

- 1) Heidegger, M: "Being and Time" (Basil Blackwell, 1962), p.67
- 2) "Being and Time", p. 457
- 3) Heidegger: "Der Spruch des Anaximander" in "Early Greek Thinking" (Harper & Row, 1975)
- 4) Heidegger: "On the Essence of Truth" in "Basic Writings" (Routledge & Kegan Paul, 1978) pp. 127-141. See also "Introduction to Metaphysics" (Yale University Press, 1959) pp.102-3

⁵⁸Popperowskie pojęcie intuicji i kosmologii jako genezy teorii naukowych (25).

- 5) "Introduction to Metaphysics" p. 62ff
- 6) Jung, C.G.: "Psychological Types" Vol.6 of Collected Works: Routledge & Kegan Paul, 1971) chap. XI
- 7) Heidegger: "On Time and Being" (Harper & Row, 1972) p.7
- 8) Compare its usage in Aristotle's "Nicomachean Ethics", 1098 b, 33
- 9) Heidegger: "Being and Time" p. 203ff
- 10) Frag. 53
- 11) Anaximander as given by Simplicius, "Physics", 24, 13
- 12) Jung, C.G.: "The Archetypes and the Collective Unconscious" (Vol.9, Part I, of Collected Works: Routledge & Kegan Paul, 2nd ed., 1968 pp. 3-41
- 13) "Republic", X, 596
- 14) Anaximander. See (11). το χρών is synonymous with change.
- 15) "What is a Thing," (Henry Regnery Co., Chicago, 1967) p. 68f
- 16) "Introduction to metaphysics" p.128f
- 17) Heidegger: "On Time and Being" p.6
- 18) "The Archetypes and the Collective Unconscious" chap. VI
- 19) Plato: "Republic" VII, 534
- 20) Frag. 76
- 21) Heidegger: "Introduction to Metaphysics" p. 141f
- 22) Heidegger: "Being and Time" p. 222f
- 23) Heidegger: "Introduction to Metaphysics" p. 149ff
- 24) "What is a Thing?", passim
- 25) Popper, K: "The Logic of Scientific Discovery" (Hutchinson, 1972).

* * * * *

H- Czas i Istnienie

Bycie jest ujmowane poprzez Czas, a Czas jest wyrazem fundamentalnej natury zmiany rządzącej kosmosem. Czas jest przedłużeniem Bytu i wyraża ewolucję samego Bycia.

Bycie jest nieograniczoną zmianą i można je wyrazić w kategoriach dualności. Tę dwoistość wyjaśnia Czas jako przyczynowość i bezprzyczynowość, które same w sobie mogą być symbolizowane jako przestrzenie, przestrzenie przyczynowe posiadające trzy wymiary przestrzenne i jeden wymiar w czasie liniowym (czyli przyczynowym), przestrzeń bezprzyczynowa posiadająca obecnie nieokreśloną liczbę wymiarów przestrzennych oraz trzy wymiary czasu przyczynowego tworzące jeden wymiar bezprzyczynowy.

W przybliżeniu można uznać, że przestrzeń przyczynowa rządzi się prawami opartymi na czterech wymiarach i jest reprezentowana przez wszechświat fizyczny w normalnym rozumieniu tego terminu; przestrzeń bezprzyczynową można uznać

za wszechświat równoległy rządony bezprzyczynowymi prawami geometrii.

Życie jest zbieżnością tej dwoistości, a ludzka świadomość/ Myśl połączeniem tego, co przyczynowe i bezprzyczynowe. Percepcja zmysłowa opiera się na przyczynowości czasu, podczas gdy percepcja bezprzyczynowa była dotychczas wyjaśniana w przybliżeniu poprzez zjawiska boskie i takie zjawiska, jak intuicja czy sny. Prawdziwe początki percepcji bezprzyczynowej leżą w rozwoju religijnej, abstrakcyjnej symboliki.

Jednostka, ze względu na świadomość, jest wyrazem stawania się Bytu, a takie stawanie się implikuje dla jednostki wzrost świadomości, implikujący rozwój zarówno percepcji przyczynowej, jak i bezprzyczynowej. Taka ewolucja indywidualnej świadomości jest zbliżona do etapów Siedmiostopniowej Drogi, obejmujących rozwój logicznego i racjonalnego/ naukowego zrozumienia wraz z ujęciem tego, co bezprzyczynowe, poprzez abstrakcyjną symbolikę i numinotyczne uczestnictwo.

Indywidualna świadomość, będąc połączeniem przyczynowości i bezprzyczynowości, osiąga swój cel w równowadze obu, a to implikuje rozszerzenie świadomości na sferę bezprzyczynowości. Śmierć jednostki oznacza ustanie aspektu przyczynowego (to znaczy uczestnictwa w przestrzeni przyczynowej), chociaż aspekt bezprzyczynowy, jeśli rozwinął się podczas istnienia przyczynowego, trwa, a naturę takiego istnienia można obecnie wyjaśnić jedynie poprzez symbolikę.

Myśl dopuszcza podział na trzy podstawowe tryby wyrażające naturę splotu przyczynowego i bezprzyczynowego i w jednostce dominuje jeden z tych trybów, determinujący życie tej jednostki. Pierwszy sposób wyraża istnienie „ego” i wiąże się z ograniczonym postrzeganiem czasu; drugi sposób wyraża istnienie „ja” i wiąże się z większą percepcją Czasu - to znaczy świadomością bezprzyczynowości. Trzeci tryb obejmuje połączenie obu pierwszych. Jednakże wszystkie te sposoby tworzą podstawę, z której wywodzi się stawanie się Bytem i są początkiem, z którego może powstać wzmóżona indywidualna percepcja. „Wola Mocy”, sztuka, liczne doświadczenia są wskazówkami od tego początku.



I-Zaawansowana Gwiezdna Gra

Zaawansowana Gwiezdna Gra składa się z siedmiu plansz jak wersja klasyczna, z tą samą liczbą i rozkładem elementów, przy czym każda z siedmiu plansz składa się z czterech poziomów.

Pierwszy poziom każdej planszy składa się ze zwykłej 18-kafelkowej czarno-białej planszy. Drugi poziom ma osiem kwadratów po 4 z każdej strony, gdzie po 3 są w rzędzie, a jeden z przodu. Trzeci poziom składa się z jednego kwadratu, a czwarty z czterech. Poziomy znajdują się po obu stronach planszy jak na poniższej ilustracji.

Zatem każda plansza (która reprezentuje sferę Septenarną) ma 18 kwadratów/pól plus 26, co daje w sumie 44. Zatem w zaawansowanej wersji gry jest łącznie 308 pól. Ponadto istnieje kilka dodatkowych elementów, jak opisano poniżej.

Ta wersja gry jest kompletna i pełna reprezentacją systemu Septenarnego: każda plansza reprezentuje połączenia lub ścieżki pomiędzy poziomami lub sferami np. czarne kwadraty na poziomach 2 i 4 (8 plus 4 kwadraty) to ścieżki bezprzyczynowe lub połączenia tej sfery ze wszystkimi pozostałymi sferami. Druga strona planszy (9 białych kwadratów na pierwszym poziomie plus 12 na poziomach 2 i 4) przedstawia powiązania przyczynowe z tą sferą. w pewnym sensie połączenia przyczynowe to połączenia "wychodzące" (wyjścia) i bezprzyczynowe "przychodzące" połączenia (wejścia) do ścieżek (tuneli). Dwa kwadraty poziomu 3 (po jednym z każdej strony planszy, ponownie reprezentują aspekt bezprzyczynowy i przyczynowy) są to "kwadraty zerowe". Te puste kwadraty reprezentują połączenie z otchłanią - to znaczy symbolizują zawsze obecny element losowy. W rzeczywistej grze w zaawansowanej formule są ważne. Każdy element który zostanie na nich umieszczony jest automatycznie zmieniany na inny, wybierany losowo. Ten losowy wybór odbywa się w drodze procesu ustalanego przez gracza lub graczy przed rozpoczęciem gry: najbardziej preferowaną metodą jest wybranie bez patrzenia spośród zapasowych elementów. Wyboru tego dokonuje gracz I, którego pion przesunął się na pole. Wybrana figura może być biała lub czarna, a figura znajdująca się na zerowym kwadracie po jej losowej zmianie może przenieść się na inne pola w zależności od rodzaju figury. Zatem pion \ominus (\ominus) może przesunąć się w górę lub w dół

tylko o jeden poziom, podczas gdy pion $\hat{\dagger}(\hat{\dagger})$ może przesunąć się na dowolne wolne pole na dowolnym poziomie lub planszy. Aby ułatwić losowy wybór, jeden kompletny zestaw pionów jest przeznaczony tylko do tego celu więc w miarę postępu gry wybór elementów staje się coraz bardziej ograniczony.

Piony:

Każdy gracz ma dwa dodatkowe zestawy wszystkich dziewięciu elementów, co daje łącznie pięć zestawów dla białych i pięć zestawów dla czarnych pionów. Zatem na 308 kwadratów przypada 90 pionów.

Dla każdego gracza/ strony umieszczane są 3 zestawy (jak w Septenarnej wersji). Dwa dodatkowe zestawy są umieszczone w następujący sposób:

- Jeden zestaw czarnych pionów na czarnych kwadratach poziomów 2 i 4 dla planszy Syriusza.
- Jeden zestaw czarnych pionów na czarnych kwadratach poziomu 2 i 4 dla planszy Arktura.
- Jeden zestaw białych pionków na białych kwadratach poziomów 2 i 4 Syriusza.
- Jeden zestaw białych pionów na białych kwadratach poziomów 2 i 4 Arktura. (zob. ilustracja)

Puste pola na Syriuszu i Arkturze pozostają wolne.

Ruchy:

Piony podlegają tym samym zasadom ruchów i transformacji co w grze Septenarnej.

Jednakże, kiedy pion znajdzie się na którymkolwiek poziomie (tj. 2, 3 lub 4) dowolnej szachownicy, to ruch w górę lub w dół jest uważany za równoważny ruchowi w górę i w dół na siedmiu planszach.

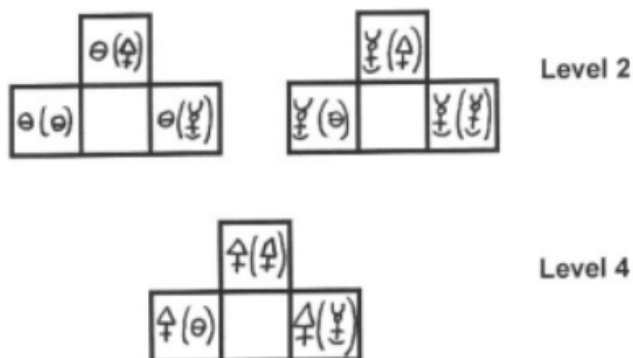
I tak na przykład pion $\ominus(\ominus)$ znajdujący się na czarnym kwadracie na poziomie 2 planszy Syriusza może się przesunąć (pod warunkiem, że te pola są wolne) przez poziom 2 na inne czarne pole lub w górę do czarnego kwadratu na poziomie 3 (kwadrat zerowy- kiedy zostanie zamieniony na losowy) lub w dół do

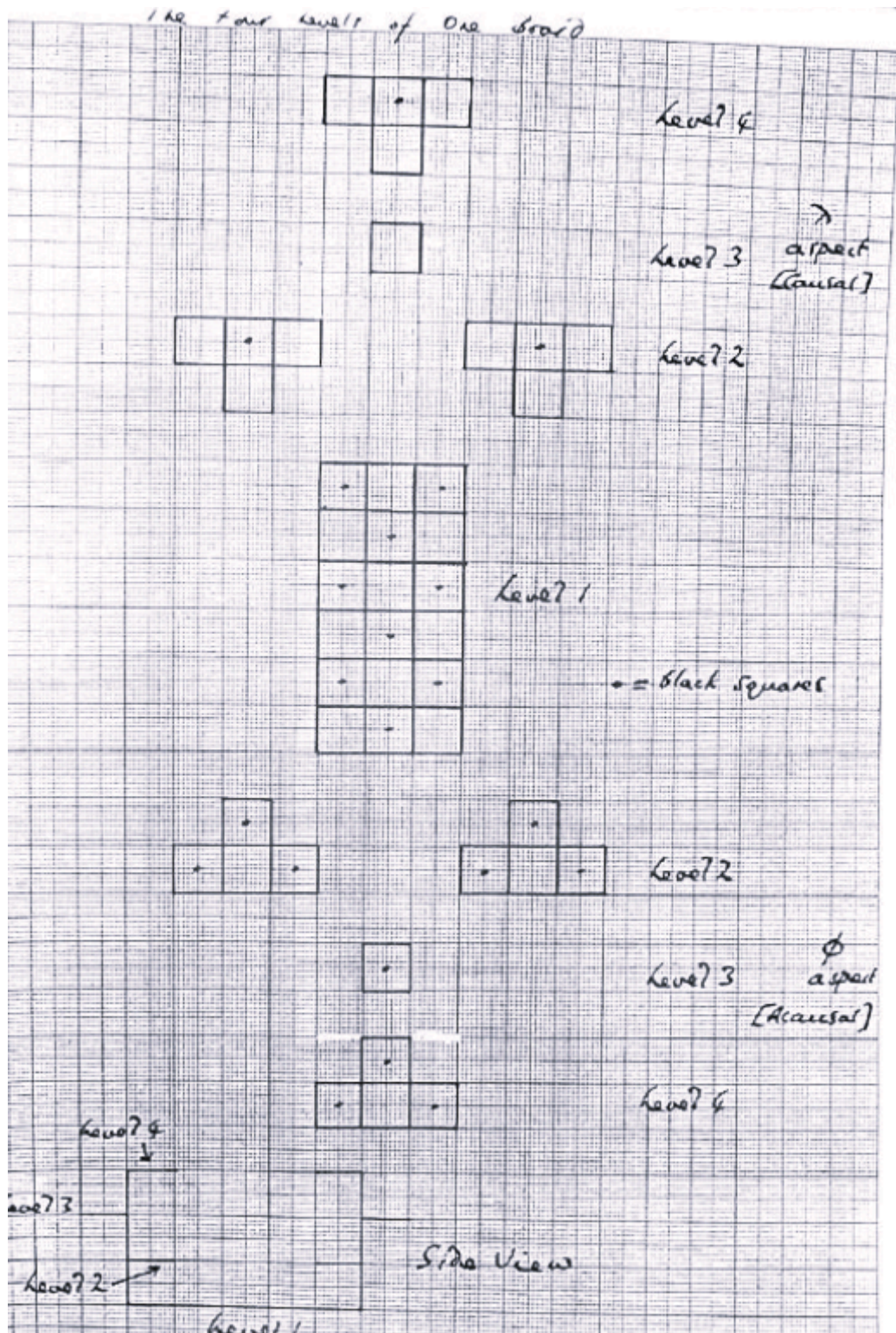
czarnego kwadratu na poziomie 1. Pion $\ominus(\ominus)$ na poziomie 4 może przesunąć się przez pola na poziomie 4 na inne czarne pola lub może przesunąć się wolny kwadrat tego samego koloru na Arkturze. Poziom 4 można zatem uznać za "przeskok" do innych poziomów.

Kolejny przykład: pion $\oplus(\oplus)$ na poziomie 2 Syriusza może poruszać się po każdym wolnym polu na poziomie 2, aż do poziomu 3 lub nawet 4 (dowolne wolne pole lub w dół do dowolnego pola na poziomie 1). Te ruchy są możliwe ponieważ $\oplus(\oplus)$ ma "2 stopnie" swobody. Jeśli $\oplus(\oplus)$ znajdował się powiedzmy na poziomie 2 Arktura mógłby przesunąć się na poziom 4 Syriusza (ale nie dalej). Podobnie $\oplus(\oplus)$ na poziomie 4 mógłby się przesunąć np. znajdując się na Arkturze na dowolne miejsce na poziomie 1 Antaresa lub na dowolne pole na poziomie 2 Antaresa (po którejjkolwiek stronie czy przyczynowej czy bezprzyczynowej).

Jest to po prostu kwestia spojrzenia na poziomy w górę i w dół pod kątem "stopni swobody". Zatem pion $\oplus(\oplus)$ posiadający nieograniczone stopnie swobody może poruszać się z dowolnego poziomu na dowolnej planszy na dowolny inny poziom na dowolnej planszy.

Pion $\oplus(\oplus)$ jeśli znajduje się na dowolnym polu na planszy Naos, zbija dowolny element przeciwnego koloru na dowolnym polu i na dowolnym poziomie dowolnej planszy z wyjątkiem Naos.





(skan z oryginalnej wersji)

J- ZAKAZANA ALCHEMIA

Wprowadzenie do Ezoterycznej Czarnej Magii

Prawdziwa alchemia przybiera dwie podstawowe formy: pierwsza to eksploracja zajmująca się przekształcaniem materii; a druga jest psychologiczno-magiczna. Sekretom pierwszej formy jest interakcja alchemika z substancją podlegającą przemianie metodą chemiczną lub inną. Oznacza to, że alchemik w subtelny („okultystyczny”) sposób wspomaga przemiany polegające na stworzeniu Elixiru Nieśmiertelności. Dla alchemika wyznającego tę formę alchemii zamiana „metali nieszlachetnych” w złoto była jedynie etapem na drodze do ostatecznego celu.

Druga forma alchemii polega na zmianie alchemika - a to wymaga przestrzegania pewnych specyficznych i często skomplikowanych procedur. Celem jest tutaj „Adeptyzm”: wyłonienie się nowej jednostki z popiołów starej. Ostatecznym celem jest nadal „Nieśmiertelność”, ale osiągnięta bezpośrednio, a nie jak w pierwszej formie za pomocą stworzenia eliksiru, który alchemik przyjmuje przez pewien czas. Dokładna natura tej „nieśmiertelności” była przedmiotem wielu spekulacji.

Dwa aspekty tego drugiego rodzaju alchemii - „zakazanej alchemii” - wyszły na światło dzienne w ciągu ostatnich stu lat. Jednak te dwa aspekty - równie istotne oba należą do prawdziwej sztuki ezoterycznej i stanowią jedynie część zakazanego systemu.

Pierwszym z nich, na który zwrócono uwagę, był element seksualny, który jest zaangażowany w osiągnięcie zamierzonego celu. Drugi to element „psychologiczny”, w którym procesy, metody i symbole są rozumiane (np. przez Carla Junga i in.) jako reprezentujące zwykle nieświadome dążenie indywidualnej psychiki do „całości” lub „indywidualizacji”.

W rzeczywistości zakazana alchemia była rozwijającą się nauką (lub praktycznym sposobem życia, jak niektórzy woleliby powiedzieć), która po długim czasie zaczęła uznawać, że aby osiągnąć zamierzony cel, jakim jest Nieśmiertelność i/ lub Adeptyzm Okultystyczno-Magiczny, konieczne było nie tylko symbolizowanie pewnych naturalnych energii i pewnych stanów „bycia”, ale także wykorzystanie na niektórych etapach praktycznego elementu seksualnego.

Idee te - rozwinięte w średniowieczu i przekazane w niektórych obecnie słynnych tekstach alchemicznych - same w sobie były kontynuacją wcześniejszych, szczególnie tych z niektórych szkół tajemnych starożytnej Grecji. W czasie, gdy pisano te teksty, Europa Zachodnia znajdowała się pod totalitarnym jarzmem kościoła nazareńskiego, a jednym z powodów niejasności tekstów było to, że podstawowe idee były:

heretyckie - chęć uzyskania nieśmiertelności niezależnej od „Boga” i seksualny charakter niektórych działań. Reszta niejasności wynikała ze:

(a) złożonej natury samych idei, z pomieszaniem „teologii” i
(b) celową chęcią uczynienia tekstów ezoterycznymi, w których tajemnice mogłyby zostać ujawnione zaufanym inicjowanym lub tym, którzy są już wystarczająco oświeceni (to znaczy wolni od mentalnej tyranii wiary Nazarejczyka), aby zrozumieć je intuicyjnie.

Pogląd utrzymywany w ostatnich latach w niektórych kręgach na temat alchemii jako swego rodzaju „zachodniej tantry” jest zarówno mylący, jak i niedokładny, podobnie jak przekonanie, że była to metoda czysto „psychologiczna” -w przeciwieństwie do praktycznej - systemowej. Pierwszy pogląd ignoruje:

(i) żywotne znaczenie symboliki (z której część jest czysto abstrakcyjna, a nie „symboliczna”) w możliwym postępie w myśleniu i rozumieniu; oraz

(ii) etapy wykraczające poza te związane z aktywnością seksualną. Ten ostatni pogląd ignoruje (lub raczej błędnie interpretuje) znaczenie nie tylko aspektów praktycznych czy magicznych, ale także faktu, że zakazana alchemia była zasadniczo systemem samodoświadczenia w realnym świecie, obejmującym osiągnięcie określonych celów i zadań. To, w połączeniu z aspektami seksualnymi, bardzo różniło się od tej wewnętrznej, kontemplacyjnej ścieżki która kwitła w niektórych instytucjach nazarejskich.

Podstawowe idee zakazanej alchemii były rozwijane przez dziesięciolecia i stulecia po napisaniu wstępnego rękopisu, a tradycja głosiła, że została ona opracowana przez przeważnie samotnych Adeptów. Można powiedzieć, że tradycja ta osiągnęła swój punkt kulminacyjny w „Siedmiostopniowej Drodze”. W Siedmiostopniowej Drodze podstawowe idee zostały wyjaśnione, udoskonalone i rozszerzone, a sama Droga jest praktycznym systemem pozbawionym zarówno dogmatów, jak i mistycyzmu. Do niedawna było to prawdziwie ezoteryczne.

Podstawowe idee tej Drogi, czyli „wewnętrznej alchemii”, można krótko przedstawić:

- 1) W rozwoju samorozumienia, a także w rozumieniu sił naturalnych i „okultystycznych” ważna jest abstrakcyjna symbolika: taka symbolika pozwala nie tylko na ujęcie tych obszarów (na przykład świadomości), które normalnie nie są podatne na myślenie (a tym samym na świadomą kontrolę i rozwój)), ale także rozwija nowe obszary świadomości.

Abstrakcyjna symbolika jest dwojakiego rodzaju; pierwszym z nich jest siedmioletnie „Drzewo Wyrd” z odpowiednikami powiazanymi z każdą kulą i ścieżkami łączącymi te sfery; drugim są abstrakcyjne symbole Gwiazdnej Gry. Pierwszy rodzaj to rozwinięcie „tradycyjnej” symboliki alchemicznej, natomiast to drugie jest całkowicie nowym rozwinięciem i zawiera w sobie całość pierwszego.

Ten pierwszy rodzaj umożliwia na poziomie praktycznym eksplorację, a tym samym integrację/ transcendencję ukrytych/ nieświadomych/ okultystycznych obszarów zarówno naszej własnej świadomości, jak i kosmosu. W rzeczywistości jest to praktyka magiczna lub alchemiczna i obejmuje praktyczną pracę z symbolami - na przykład magiczny rytuał polegający na użyciu określonych symboli reprezentujących określone energie okultystyczne lub magiczne.

Drugi rodzaj przenosi jednostkę „poza to” - w stronę następnego etapu naszej świadomej ewolucji wraz z rozwojem wyższych poziomów świadomości i daje nowe spojrzenie.

- 2) Pracę praktyczną podzielono dla wygody na siedem etapów. Kilka z tych etapów angażuje jednostkę („alchemika”) w poszukiwanie i pracę z osobą płci przeciwnej, przy czym część pracy ma charakter seksualny. To samo w sobie jest eksploracją świadomości: konfrontacja z animą/ animusem i tak dalej. Każdy z tych siedmiu etapów jest reprezentowany przez Rytuał Stopnia - serię zadań, działań i rytuałów, które rozwijają wgląd w siebie i ogólne zrozumienie oraz które wzmacniają „okultystyczne” zdolności jednostki. Postępując stopniowo według kolejnych etapów i podejmując

odpowiedni Rytuał Stopnia, jednostka osiągnie wgląd i ostatecznie Mądrość: „Kamień Filozoficzny”.

- 3) Symbolika Drzewa Wyrd wywodzi się z przedstawienia sił/energii kosmosu (a tym samym każdej indywidualnej świadomości) w kategoriach dualności przyczynowości i bezprzyczynowości- siedem sfer drzewa reprezentujących rozwój (a raczej potencjalność tkwiącą w świadomości każdej jednostki) nie tylko każdej indywidualnej świadomości od nieświadomości poprzez „ego” i „ja” do Adeptyzmu i dalej, ale także ewolucję samego kosmosu w kategoriach jego własnej „świadomości” lub Bytu.

Na wczesnych etapach przyczynowość jest często uważana za „racjonalny” aspekt indywidualnej psychiki, a bezprzyczynowość za „nieświadomość” lub aspekty magiczne. Celem wczesnych etapów Drogi jest, aby jednostka doświadczyła (i rozwinęła) oba, a następnie zjednoczyła się w nich, osiągając transcendencję.

Ważne jest, aby zdać sobie sprawę że Siedmiostopniowa Droga to kompletny i praktyczny system, pozbawiony dogmatów i mistyfikacji, który umożliwia każdej jednostce, jeśli posiada niezbędne pragnienie osiągnięcia poziomu adepta i czegoś więcej. Jest to wyjątkowa i ezoteryczna Droga, która choć mocno zakorzeniona w prawdziwej ezoteryce Zachodu, odnosi się do XXI wieku i później: na przykład Gwiazdna Gra zawiera w swojej symbolice i technikach całą ezoteryczną mądrość alchemii, magii i ogólnie „okultyzmu”, a także jest pomostem do przyszłości. Zasadniczo jest to nowa forma języka i chociaż dla niektórych może być ona na początku trudna do pojęcia, to otwiera nowe i ekscytujące obszary, nowe możliwości i nowe wymiary. Krótko mówiąc, wzmacnia naszą Istotę, poszerzając naszą świadomość.

Zadania i Rytuały Stopni związane z Siedmiostopniową Droga, wraz z ich odpowiednikami, są szczegółowo opisane w rękopisie „Magia Wrodzona - Praktyczny przewodnik jak zostać adeptem”. Większość z nich zostanie wkrótce opublikowana w książce „Naos - przewodnik po złowrogiej magii hermetycznej”. Pozostała część tego numeru „Fenrira” poświęcona jest Gwiazdnej Grze.

Wnikliwi czytelnicy od razu rozumieją, dlaczego ta „zakazana” alchemia jest w istocie Czarną Magią. Po prostu dlatego, że pozwala na ewolucję jednostki zgodnie z jej własnymi pragnieniami w praktyczny sposób. Jej istotą jest praktyczne doświadczenie: energii okultystycznych/ magicznych (zarówno przyczynowych, jak i bezprzyczynowych – to znaczy „świetlnych” i „złowrogich”), ale równie ważne jest samo życie. Nie jest to system „teoretyczny” pozbawiony osobistego niebezpieczeństwa – jest to system ożywiający, oferujący nagrody od bogów, zarówno przyczynowe, jak i bezprzyczynowe (i to, co jest poza wszystkimi takimi przeciwieństwami – to, co może oznaczać jedynie Chaos: pochodzenie bytu i niebytu).

Poniżej znajduje się krótki przewodnik po siedmiu etapach.

- 1) Podejmij rytuał złowrogiej samo-Inicjacji. (*Przebudzenie ciemniejszych/ nieświadomych aspektów*)
- 2) Podejmij współpracę ze sferami i ścieżkami Septenarnymi. (*Początek uświadamiania tych energii poprzez symbolikę*). Poszukaj i znajdź odpowiedniego towarzysza i zainicjuj tę osobę. (*Początek konfrontacji animy/ animusa*) Rozpocznij naukę Gwiezdnej Gry. (Energie są dalej uprzedmiotowione i manipulowane.)
- 3) Zaczynaj organizować działającą grupę magiczną, z tobą jako „Kapłanem/ Kapłanką” i swoim towarzyszem jako „Kapłanka/ Kapłanką” – wykonuj zarówno rytuały ceremonialne, jak i hermetyczne, zgodnie ze swoimi pragnieniami. (*To jest życie w roli „cień”/ „oszust”/ mag.*) Podejmij Rytuał Stopnia Zewnętrznego Adepta. (*Początek świadomości tego, co jest poza „ego” i „cieniem”*).
- 4) Studiuj ezoteryczne aspekty Gwiezdnej Gry – aspekty magiczne/ eoniczne Gwiezdnej Gry itp. (*Rozwój wyższych poziomów mózgowych, jak również przejawy „ja” i nie tylko.*)

Kontynuuj w grupie zorganizowanej (przez co najmniej sześć miesięcy). (Rozwija cechy osobiste, umiejętności i konsoliduje aspekty anima/animus).

5) Przygotuj się i podejmij Rytuał Stopnia Adepta Wewnętrzznego. (Odkrycie siebie podczas rytuału, z wynikającą z tego samowiedzą i zdolnościami okultystycznymi. To także przynosi świadomość twojego wyjątkowego Przeznaczenia.)

6) Badanie i wykorzystanie „Zaawansowanej Gwiazdnej Gry”. (Rozwinęły się dalsze poziomy świadomości.) Wypełnienie zadania wyjątkowego Przeznaczenia. (Kreatywność - albo poprzez wkład w wiedzę/ dzieła artystyczne, albo poprzez nauczanie. Spełnienie swojego potencjału.) Przygotuj się i wykonaj Rytuał Stopnia Wejścia do Otchłani.

(W którym „ja” zostaje zniszczone, kosmos zrozumiany bez odniesienia do dualności i osiągnięta Mądrość.)

Etap (2) zazwyczaj trwa od trzech do sześciu miesięcy, etap (3) od sześciu miesięcy do roku. Etap (4) do roku. Etap (5) od roku do kilku lat.

Podążając za zadaniami, technikami itp. każdego etapu w odpowiedniej kolejności przez wskazany czas przyniesie sukces.

