

Liber KKK

Kaos Keraunos Kybernatos

Peter Carroll

Liber KKK - Kaos Keraunos Kybernatos jest pierwszym kompletnym, systematycznym programem treningu magii od kilku wieków. To całkowite zastąpienie świętej Magii Abramelina Maga, który to system stał się przestarzałym ze względu na swój monoteistyczny transcendentalizm i poleganie na represyjnych formach ascetycznej gnozy, dziś uważanej za nieodpowiednia.

Liber KKK jest przedstawiona jako seria ogólnych technik magicznych, które to mag musi rozwinąć w działający program, wykorzystując w tym celu takie symbole, narzędzia i formy gnozy, jakie mu osobście odpowiadają. Byłoby niewłaściwym dla magii Chaosu by opisywała ona jakieś konkretne wierzenia lub dogmaty, poza tym że magia działa jeśli wypełni się pewne ogólne założenia. Byłoby też niewłaściwym dla każdego maga Chaosu niewolnicze trzymanie się najdrobniejszych założeń dowolnego systemu. Wiele można się z Liber KKK nauczyć w samym procesie dostosowania ogólnych procedur do osobistego gustu i celów. Do ich praktykowania może przystąpić każdy dorosły. Zaś słowo "mag" dotyczy w równym stopniu obu płci, i użycie go w rodzaju męskim jest wyłącznie literacka konwencja, wynikła z braku neutralnych form w języku.

Liber KKK jest seria dwudziestu pięciu magicznych operacji bądź "technik". Pieć klasycznych technik Ewokacji, Dywinacji, Zaklinalnia, Inwokacji i Iluminacji jest realizowanych na każdym z poziomów Czarnoksiężstwa, Szamanizmu, Magii Rytualnej, Magii Astralnej i Magii Wysokiej. W ten sposób cała praca staje się systematycznym podsumowaniem całej tradycji magicznych technik, prowadząc maga od prostych praktyk i wytwarzania swych narzędzi do opanowania złożonych eksperymentów na poziomie psychicznym.

Jest wysoce pożądanym by mag dysponował jakąś formą prywatnej świątyni dla praktykowania swych technik. Najważniejsze jest jednak by mag pozostał aktywnym w sprawach światowych przez cały okres swego treningu. Jego dzieło nie może bowiem powodować odseparowania się od otoczenia, lecz raczej winno wykorzystywać go jako poligon doświadczalny dla magii. Dlatego też prywatne interesy, szkoła, praca i stosunki towarzyskie winny być podstawowym celem jego działań. I wówczas, przez samo czynienie magii będzie on stopniowo definiował swój styl i duchowość. Bowiem jest bezsensownym określać duchowość inaczej niż przez sposób w jaki się żyje. Jeśli ścieżka Magii ma mieć swój duchowy składnik, to może być on odkryty wyłącznie przez praktykowanie; wszelkie namowy i krytyki są bezużyteczne.

Nie istnieje żadna górna granica czasu, jaki należy poświęcić na ukończenie całej tej praktyki, ale na pewno dolna jest okres roku. Każdy jednak kto zdoła zakończyć swe operacje w krótszym okresie, powinien rozważyć możliwość dalszego zaangażowania się w rozmaite życiowe aktywności, dla których wsparcia mogłoby wykorzystać poznane techniki. Obiektywne rezultaty są dowodami magii, wszystko inne to mistycyzm.

Fragmenty Kamienia Filozoficznego które zawiodą w transmutacji ołowiu w złoto, na nic także się nie zdadzą jako eliksiry oświecenia w życiu pełnym ryzyka i niepewności. Mag może być zmuszonym do rozważenia, czy będzie musiał jakos zaadaptować projekty wykorzystujące tego typu elementy zanim rozpocznie swą pracę.

Dla tych celów, pięć klasycznych magicznych aktów Ewokacji, Dywinacji, Zaklinalnia, Inwokacji i Iluminacji zostało zdefiniowanych jak następuje:

EWOKACJA:

To praca z istotami które mogą być naturalnie występujące bądź sztucznie stworzone. Mogą być postrzegane jako niezależne duchy, fragmenty podświadomości maga, lub eggregory rozmaitych gatunków i form życia, wszystko w zależności od gustu i używanej struktury wierzeń. W praktyce Ewokacji wykonuje się dla Zaklinania, gdy ewokowane istoty są nakłaniane do tworzenia efektów wspierających maga. Ewokowane istoty znajdują także pewne zastosowanie w Dywinacji, gdzie używa się ich dla odkrycia informacji dla maga.

DYWINACJA:

To wszystkie praktyki w których mag przystępuje do poszerzenia swojej percepcji magicznymi środkami.

ZAKLINANIE:

To wszystkie praktyki w których mag próbuje narzucić swoją wolę rzeczywistości.

INWOKACJA:

To celowe utożsamienie świadomości i nieświadomości z jakimś archetypem bądź znaczącym ogniwem myśli. Często się wykorzystuje przy tym klasyczne koncepcje pogańskich bogów, ale i inne założenia spełniają swoje role. Inwokacje prowadzą do stanów inspiracji bądź opętania, podczas których Zaklinanie, Dywinacja i czasem Ewokacja mogą być z wielkimi sukcesami wykonywane.

ILUMINACJA:

To celowe przekształcanie siebie za pomocą magii, które może opierać się na czarach Zaklinania rzuconych na siebie dla naprawienia swoich słabości bądź wzmocnienia atutów, oraz Dywinacjach i Inwokacjach wykonywanych dla inspiracji i znalezienia celu.

Tak więc wszystkie magiczne operacje wykorzystują wolę, percepcję i wyobraźnię, czyli są częściami Zaklinania lub Dywinacji. Wyobraźnia jest tym, co zdarza się gdy wola i percepcja wzajemnie się stymulują.

Pięć poziomów magicznej aktywności, Czarnoksiężstwo, Szamanizm, Magia Rytualna, Astralna i Wysoka zdefiniowane są jak następuje:

CZARNOKSIĘSTWO:

To prosta magia która opiera się na tajemnych więziach istniejących między fizycznymi zjawiskami. Czarnoksiężstwo jest mechaniczną sztuką, nie wymagającą dla swego działania teorii o istnieniu powiązań między umysłem operatora i jego celem. Wszelkie efekty powstałe z takiego połączenia mogą być postrzegane jako dodatkowe wsparcie. Pracując na poziomie czarnoksięskim mag tworzy artefakty, narzędzia i instrumenty które oddziałują magicznie z fizycznym światem, i które mogą być ponownie użyte w bardziej subtelny sposób na innych poziomach. Praktyka Czarnoksiężstwa winna być przeciwiczona dokładnie, bo choć wygląda ona na prostą, to stanowi podstawę na której opierają się wszystkie wyższe poziomy.

SZAMANIZM:

Działa na poziomie transu, wizji, wyobraźni i snu. Otwiera podświadomość maga poprzez negowanie jego psychicznego cenzora różnymi technikami. Wejście na ten poziom grozi poważnym niebezpieczeństwem, które jeśli okaże się zbyt silne, grozi obsesją lub opętaniem może zmusić maga do częstych powrotów do czarnoksiężstwa i rytuałów dewokujących.

MAGIA RYTUALNA:

Łączy ona zdolności rozwinięte na poziomach Czarnoksiężstwa i Szamanizmu. Mag jednocześnie wykorzystuje narzędzia stworzone na poziomie Czarnoksiężstwa z podświadomymi mocami Szamanizmu, łącząc ich zastosowania w zdyscyplinowanym i kontrolowanym stylu.

MAGIA ASTRALNA:

Magia astralna jest realizowana wyłącznie przy użyciu wizualizacji i odmiennych stanów świadomości. Nie wykorzystuje się w niej żadnych parafernaliów, choć narzędzia i instrumenty z

poprzednich poziomów mogą zostać użyte w formie zwiualizowanych obrazów. Na początku mag będzie najprawdopodobniej wymagał odosobnienia, ciszy, ciemności i znaczącego wysiłku w koncentracji i transie by powiodło mu się w tym rodzaju magii, lecz praktyka pozwoli mu w końcu realizować ją wszędzie.

MAGIA WYSOKA:

Magia wysoka jest tym co zdarza się gdy nie istnieje żadna przeszkoda dla bezpośredniego magicznego efektu woli, żadna bariera dla bezpośredniego jasnowidzenia i przewidywanie i żadna różnica między magiem a dowolna forma świadomości w jaką zdecydował się wcielić. Dla większości ludzi portale Wysokiej Magii otwierają się jedynie na kilka krótkich chwil w ich życiu. Mag jednak, w miarę postępów w swym treningu zyskuje siłę woli pozwalającą mu otworzyć bramy do cudowności znacznie częściej. Nie są tu przedstawione żadne procedury dla pięciu technik Wysokiej Magii. Reprezentuje bowiem ona punkt, w którym wszelkie wyuczone metody ustępują pola intuicyjnemu geniuszowi, i każdy musi odnaleźć klucz do wyzwolenia takiej mocy całkowicie samemu. Pierwsze dwadzieścia technik uczy całego arsenału sztuczek rzucania i chwytania magicznego piorunu. W Wysokiej Magii pierwotny Chaos naszych serc sam już go rzuca i chwytą.

Pięć technik na każdym poziomie może być realizowanych w dowolnej kolejności, lecz wszystkie one winny być ukończone przed przejściem na następny poziom. Mag winien rozpocząć całą operację w dniu który jest w jakiś sposób znaczący. Może to być urodziny, może zmiana por roku. Należy przygotować sobie księgę, w której będą odnotowywane rezultaty w każdej z dwudziestu pięciu technik. Jedynie sukcesy mogą zostać utrwalone, zaś mag musi zmieniać swe podejście do każdej z technik, póki nie uda mu się osiągnąć wartych wzmianki rezultatów. Pomniejsze wyniki mogą być, jako odnośniki, zanotowane gdzie indziej. Archiwum praktyk Liber KKK winno bowiem zawierać zestaw znaczących sukcesów w każdej z użytych technik. Pojedynczy sukces przy każdej z nich jest absolutnym minimum, zaś przynajmniej po pięć może być dopiero uznane za całokształt pracy.

Za możliwym wyjątkiem Wysokiej Magii, wszystkie techniki winny być uprzednio dokładnie zaplanowane. Przed rozpoczynającą pracę wejściem do świątyni, mag winien dokładnie wiedzieć co chce uczynić. Większość preferuje przygotowanie sobie dokładnego opisu praktyki, nawet jeśli w jej trakcie nie będą go używali. Zdarza się, że mag w trakcie ceremonii robi sporo więcej niż zaplanował, bowiem prowadzi go inspiracja i konieczność chwili. Jednak nigdy nie powinien on rezygnować z tego co zaplanował, lub rozpoczynać pracy jedynie z ogólną ideą rzucenia jakiegos tam czararu.

Podczas okresu praktykowania technik Liber KKK, mag może być zmuszonym bronić się przed rezultatami swych własnych pomyłek i wrogich wpływów psychicznych. Może także musieć często regenerować swe zdrowie i moce psychiczne. Dla tych celów doskonale nadaje się Gnostycki Ryt Dewokacji. Z praktycznego punktu widzenia jest on zgrabną i potężną techniką Rytualnego Zaklinania wyżej wymienionych potrzeb. Może być on używany powszechnie podczas pracy, przede wszystkim jako preludium i zakończenie każdej z pierwszych piętnastu technik.

Czarnoksiestwo

Techniki od Pierwszej do Piątej

Czarnoksiestwo opiera się przede wszystkim na wykorzystaniu psychicznych powiązań między fizycznymi fenomenami, i jedynie w drugorzędnym stopniu na nawiązaniu takiego powiązania między nimi a umysłem. Każda z technik tu wykonywanych wymaga użycia fizycznych instrumentów które mogą być wykorzystane ponownie na wyższych poziomach. Jest bardzo pożądanym, by mag wykonał je samodzielnie. W ostateczności może on zaadaptować do swych

celow istniejące przedmioty jeśli są one bardzo dla niego znaczące, unikalne artefakty, obiekty przez niego tylko zaprojektowane, bądź zdobyte w dziwny lub znaczący sposób. Nie jest przypadkiem że Czarnoksiężstwo przypomina często pewne dziecięce schematy zachowań. Dzieci często wykazują naturalną znajomość prostych zasad magii, nawet jeśli brak im wytrwałości i woli by zmusić ją do działania. Dorosły mag usiłuje odzyskać tą dziecięcą wyobraźnię, elastyczność i myślenie życzeniowe, i zamienić ją w coś o realnej mocy.

Technika Pierwsza - Ewokacja Czarnoksiężska

Mag tworzy samodzielnie fetysz - fizyczna reprezentacja istoty, rzeźbiar, lepiar bądź montując ją. Jest ona generalnie przeznaczona do przyciągania powodzenia, chronienia przez odpędzanie pecha i służenia jako rezerwuuar mocy dla maga. Zwykle nadaje się jej formę przypominającą jakiś rodzaj żyjących bądź chimerycznych istot, mająca sugerować jej funkcję. Jeśli zaś przypomina zgrubsza ludzką sylwetkę, wówczas zwie się ją Homunkulusem. Może zawierać części ciała maga lub być nacierana jego krwią czy seksualnymi fluidami. Mag traktuje fetysz jak żywą istotę, karmi ją, rozmawia z nią, nakazuje jej wykorzystywać swe wpływy dla zapewnienia mu powodzenia i przenosić je na niego przy krytycznych zleceniach. Niektórzy magowie wolą tworzyć dwa fetysze, jeden dla narzucania swej woli, drugi dla przynoszenia wiedzy i informacji.

Technika Druga - Dywinacja Czarnoksiężska

Mag przygotowuje sobie prosty model wszechświata jako dywinyjne narzędzie. Zestaw Runicznych Kamieni jest tu idealny. Ten czysto zachodni system jest użyteczny na każdym poziomie, podczas gdy I Ching czy Tarot mogą okazać się zbyt złożone do praktykowania na poziomach Szamanskich bez poddania ich jakimś znaczącym przerobkom. Mag powinien praktykować dywinację tak dla generalnych trendów jak i odpowiedzi na konkretne pytania. Elementy dywinyjnego narzędzia winny być postrzegane jako mające dość bezpośrednie powiązanie z częściami rzeczywistości które reprezentują, zaś procedury losowania czy tasowania uważane za lustrzane odbicie procesów wyboru stosowanych przez Fortnę. Aktywność i złożoność dywinyjna powinna być doprowadzona do częstotliwości która nie utrudniałaby zapamiętania i wdrożenia odpowiedzi. Śluszne jest zasięganie rady wyroczni w kwestiach, które mogą potwierdzić bądź obalić jej słowa w relatywnie krótkim czasie.

Technika Trzecia - Czarnoksiężskie Zaklinanie

Dla rozpoczęcia praktyk trzeciej techniki mag musi zdobyć lub przygotować sobie rozmaite narzędzia, z których najważniejsza jest magiczna broń do zaklinania. Najlepiej się ku temu nadaje niewielka rozdzka lub noz. Należy ją wykorzystywać w Gnostyckim Rycie Dewokacji dla zakreślania pentagramów. Prócz tego pomocna może się okazać bryłka plasteliny lub innego plastycznego materiału, rozmiarów mniej więcej pięści. By dokonać Czarnoksiężskiego Zaklinania, mag wykonuje fizyczną reprezentację swej woli i pragnień, używając przy tym, tam gdzie tylko jest to możliwe swej magicznej broni. Tego typu zaklinanie powinien on dokonywać od jednego do kilku razy tygodniowo. Jak zawsze jego celem winno być wpłynięcie na bieg zdarzeń, zanim natura podejmie już swe decyzje; nie należy też zbyt mocno naciskać na nią, poprzez zaklinanie wysoce nieprawdopodobnych zdarzeń.

Technika Czwarta - Czarnoksiężska Inwokacja

Celem czwartej z technik jest doprowadzenie do radykalnych zmian w zachowaniu maga poprzez czasową zmianę jego otoczenia. Nie istnieją żadne ograniczenia różnorodności doświadczeń jakie mag może pragnąć dla siebie zaaranżować. Może on np. po przeprowadzeniu dokładnych badań środowiskowych przenieść się w przebraniu do zupełnie obcego dla siebie miejsca i zacząć odgrywać zupełnie nowe społeczne role. Alternatywnie, może on przystroić swą świątynię i siebie tak by doświadczyć przez chwilę bycia starożytnym egipskim bogiem. W Czarnoksiężskiej Inwokacji mag testuje do granic możliwości umiejętność stworzenia narzuconej przez siebie zmiany, poprzez przekształcanie środowiska i swego zachowania.

Technika Piąta - Czarnoksiężska Iluminacja

W praktykach Iluminacji celem maga jest dokonanie samoudoskonalenia w pewien precyzyjnie zdefiniowany i specyficzny sposób. Chwalebne plany duchowego oświecenia winny być bowiem odrzucone na rzecz zidentyfikowania i przezwyciężenia bardziej oczywistych słabości i wzmocnienia swych atutów. Dla praktyki Iluminacji mag tworzy pewien obiekt mający reprezentować jego wewnętrzną podróż jako całość. Z technicznego punktu widzenia nosi on nazwę "lampy", choć może mieć formę dowolną - od pierścienia do mandali. "Lampa" ta jest używana jako świadek wobec którego składa się różnorodne przysięgi i deklaruje rozwiązania. Zostają one następnie włączone w zdobnictwo "lampy". Mag może być zmuszony do przeprowadzania wielu uzupełniających aktów inwokacji, zaklinania, dywinacji, a nawet ewokacji dla poczynienia postępów w dziele iluminacji. Nie jest niczym niezwykłym niszczenie i odbudowywanie w jej trakcie całej "lampy".

Szamanizm

Techniki od Szostej do Dziesiątej

Szamanizm opiera się na wykorzystaniu odmiennych stanów świadomości w których aktywna wizualizacja jak i pasywne poszukiwanie wizji mogą najłatwiej wystąpić. Najłatwiejsze i najbezpieczniejsze z nich do wykorzystania są te, które zachodzą na pograniczu snu, w marzeniach i lekkich transach niesionych przez ciche medytacje. Każda metoda osiągania Gnozy winna być dopasowana do osobistych preferencji, jednak w początkowych ćwiczeniach mądrze jest unikać pewnych niebezpiecznych i ekstatycznych praktyk w których łatwo utracić jest kontrolę. Generalnie zalecane jest pogłębianie transu przez koncentrację na wizualizacjach i wizjach niż przez wcześniejsze sięganie do technik ekstremalnej Gnozy. W Szamanizmie mag usiłuje odkryć i ustanowić powiązania między swymi umysłowymi wyobrażeniami i zewnętrznymi zjawiskami. Wizje często przenoszone są w symbolicznym języku, w którym choroby mogą przybrać kształt np. owadów lub nienawistnych zwierząt, zaś leki lub pragnienia ujawnić się jako duchy. Mag winien więc operować na tych obrazach w sposób w jaki się prezentują, dewokując lub inwokując owe formy siłami swej wizualizacji, i interpretując ich fizyczne znaczenie wówczas kiedy jest to konieczne. Szamanizm dąży w ten sposób do wielkiej różnorodności praktyk, w których mag zaczyna rozumieć syntetyzujące symbole obszary swej świadomości.

Technika Szosta - Ewokacja Szamanska

W praktyce tej mag dąży do stworzenia wizji istoty, która zmusi do zrealizowania swej woli. Często okazuje się być pomocnym praktykowanie ze zwizualizowanymi formami stworzeń używanych w ewokacji czarnoksiężskiej, aczkolwiek nie jest to reguła. Generalnie, istoty te używane są do zachęcenia pożądanego wydarzenia do zmaterializowania, lub do odnalezienia specyficznych informacji w sytuacjach, które są zbyt złożone by wykorzystać proste zaklęcia lub dywinacje. Istoty te działają jak semiinteligentne zaklęcia o ograniczonym zakresie niezależnego działania. Mag dąży do zbudowania silnego związku z istotami jakie przywołał, aż do czasu gdy zaczyna one wywierać realne efekty na fizycznym świecie. Wiele doskonałych operacji można przeprowadzić poprzez kontaktowanie się z nimi na poziomie snów.

Technika Siódma - Dywinacja Szamanska

W Szamanizmie dywinacje stanowią wizyjne podróże podejmowane dla odpowiedzi na poszczególne pytania. Jednak tradycyjne określenie "podróż wizyjna" winno być rozumiane w szerokim sensie, tak by włączyć w nią odpowiedzi uzyskane na każdy sposób, czy to poprzez wyimaginowane głosy, doznania zmysłowe, czy jeszcze inaczej. Generalnie mag stara się skoncentrować na swym pytaniu, a następnie przejść w stan marzenia, pół-snu czy transu, i następnie wyzwolić w sobie napływ obrazów, głosów i innych doznań. Można spróbować przystąpić do całkowicie nieskrepowanej wizji, można też spróbować nadać jej jakąś strukturę poprzez wyszukiwanie specjalnych w niej symboli, szczególnie tych wykorzystywanych w dywinacji czarnoksiężskiej.

Technika Osma - Szamanskie Zaklinanie

Podczas Szamanskiego Zaklinania mag usiłuje narzucić swą wolę swisatu poprzez bezpośrednią lub symboliczną wizualizację pragnienia. Tak więc, będąc w swej wybranej formie transu przywołuje obraz swego celu i wizualizuje spełnienie związanych z nim chęci. Często pomocną może się okazać wizualizacja samego, jako udającego się do osoby lub miejsca na jakie pragnie się wpłynąć. Następnie zaś wyobraża scenę, podczas której sytuacja lub zachowanie danej osoby staje się zgodne z jego oczekiwaniami. Nie ma nic niezwykłego w tym, że czasem wizualizacja staje się cokolwiek symboliczna, zniekształcona lub zabarwiona wyobraźnią maga. Tego typu zakłócenia winny być odpędzane większą koncentracją na upragnionej wizualizacji. Ich nadmierna uporczywość może kryć pewną wiedzę o celu działania lub jego związkach z magiem. Wiedzę taką można wykorzystać do udoskonalenia zaklęcia. Na przykład, jeśli wybrana osoba nieustannie przejawia w trakcie wizji coś na kształt aury lub zwierzęcych kształtów, dobrze jest na tych właśnie cechach słupić swą wizualizację. Podobnie, jeśli wybrana sytuacja wydaje się mieć pewien rodzaj charakterystycznej "wibracji", magowi może się prędzej powieść z działaniem na nią właśnie, niż na czysto fizycznej formie.

Technika Dziewiąta - Szamanska Inwokacja

Podczas Szamanskiej Inwokacji mag czerpie wiedzę z Atawizmów, przede wszystkim ich zwierzęcych odmian. Istnieje wiele użytecznych teorii, próbujących wyjaśnić dlaczego takie doświadczenia są możliwe. Ludzki kod genetyczny zawiera wielką ilość pozornie niewykorzystanej informacji. Wiele z niej musi odnosić się do naszej ewolucyjnej historii. Mózg człowieka rozwijał się w procesie przyrostu nowych struktur, a nie kompletnej modyfikacji - tak więc starsze jego partie zawierają obwody i programy identyczne z tymi u innych zwierząt. Niektórzy magowie sądzą iż psychiczna część ludzkiej istoty powstaje ze szczątków dusz wielu minionych stworzeń - w tym i zwierząt - podobnie jak to się dzieje z ciałem fizycznym. Inni zaś uważają że zbiorowa nieswiadomość rozmaitych gatunków zwierzęcych jest dla nich dostępna telepatycznie.

By przeprowadzić Szamanską Inwokację, mag próbuje zostać jakos opętany przez zwierzęce atawizmy. Wybór konkretnej formy zwierzęcia jest sprawą bardzo osobistą. Może być tak, iż mag od dzieciństwa odczuwał szczególny pociąg do tego gatunku, lub też jakiś jego cecha, cielesna bądź umysłowa z nią mu się kojarzy. Może też jest to po prostu głos intuicji, lub nagle wizjonerskie objawienie? By rozwinąć inwokację, mag powinien wizualizować się podczas transu jako zwierzę, a nawet spróbować przystąpić do astralnej projekcji w jego formie. Często przydaje się fizycznie odgrywać zachowanie zwierzęcia w odpowiednim środowisku. Wraz z praktyką, można osiągnąć wysokie poziomy rozszczepienia świadomości, umożliwiające magowi przesłuchanie swego atawizmu ze znanych mu kwestii. Można też poprosić atawizm o udzielenie tych z jego mocy, jakie mogłyby być udzwignięte przez fizyczne i astralne ciała maga.

Technika Dziesiąta - Szamanska Iluminacja

Tzw. podróż wizyjna Iluminacji Szamanskiej jest wyprawą za samopoznaniem, samoodnową, bądź samodoskonaleniem. Może przyjąć wiele form. Tradycyjnie jest doświadczeniem śmierci i odrodzenia, podczas którego mag wizualizuje swą śmierć i rozczłonkowanie ciała, po której następuje odbudowa ciała i "ducha", a następnie ponowne narodziny. Czasem dla pogłębienia transu proces ten jest wspomagany fizycznie przez bezsenność, głodówkę i próby bólu. Inną metodą jest przeprowadzenie serii wizyjnych wędrowek przyzywających tzw. "duchy" naturalnych zjawisk, zwierząt, roślin i minerałów, by prosić je o udzielenie wiedzy. Najprostrzym jednak sposobem jest odejście na kilka dni w dzikie, oddalone od ludzkich siedzib miejsce i przeprowadzenie tam zupełnego przeglądu swego życia i przyszłych oczekiwań.

Magia Rytualna

Techniki od jedenastej do piętnastej

W Rytualnej Magii fizyczne wykorzystanie magicznego instrumentalizmu jest łączone z odmiennymi stanami świadomości w seriach strukturalnych ceremonii. Ty jako mag zaczynasz wykorzystywać pewne magiczne teorie w projektach swych operacji, by uczynić je bardziej precyzyjnymi i efektywnymi. W szczególności powinieneś poszerzyć swe wykorzystanie transu przez użycie rozmaitych technik gnozy. Prowadzi to do pełniejszego wprowadzenia do gry nieswiadomych części umysłu - a to one przecież w końcu robią tą magię. W rytualnej magii wykorzystuje się w wielkim stopniu rozmaite systemy symbolicznych powiązań, myślenie analogiami i sigilami. Są one potrzebne dla komunikowania się z nieswiadomością i zajęcia czymś świadomego umysłu podczas magicznej praktyki. Rytualna magia ma zawsze niebezpośrednią strukturę dotarcia do pragnienia na świadomym poziomie. Rytual jak mag odprawia, nigdy nie zadziała z bezpośrednim przedstawieniem lub wizualizacją jego pragnienia, lecz wyłącznie z jakimś sigilem lub symboliczną analogią, która podczas stanu gnozy stymuluje dane pragnienie w nieswiadomości.

Technika Jedenasta - Rytualna Ewokacja

Przystępując do rytualnych ewokacji magowie mogą chcieć dalej używać form istot, jakie używali podczas praktyk czarnoksięskich bądź szamanskich, lub też zacząć eksperymentować z tradycyjnymi formami znanymi z klasycznych grimaarów duchów. Ewentualnie, może też spróbować stworzyć swe własne istoty. Tradycja poucza by ograniczyć się do praktyk z nie więcej niż czterema istotami naraz, i w praktyce wydaje się być to dobrą wskazówką. Podczas rytualnej ewokacji wykorzystuje się zawsze materialny składnik, nawet jeśli miałby nim być zwykły sigil na papierze. W trakcie pierwszej ewokacji mag buduje silną wizualizację obrazu istoty, korzystając z pełni swej gnozy. W następnych, wydaje jej materialnemu składnikowi rozmaite rozkazy i pojęcia, lub też próbuje uzyskać od niej jakies informacje. Składnik taki winien być traktowany rytualnie, i kiedy to możliwe, tylko w stanie gnozy. Będąc niewykorzystywanym, musi pozostawać ukryty.

Technika Dwunasta - Rytualna Dywinacja

W Rytualnej Dywinacji manipuluje się jakim rodzajem fizycznego przedmiotu dla uzyskania w stanie gnozy symbolicznej lub analogicznej odpowiedzi. Jej głębokie poziomy wyklucza wykorzystanie złożonych systemów dywinacyjnych pokroju Kabaly lub I Ching, ale nie dotyczy to wszystkich ludzi. Inni mogą uznać bardzo proste systemy w rodzaju wrozenia z kości za zbyt niedokładne do takiej pracy, i skłonić się na systemach pośredniej złożoności - runach, tarocie lub wschodniej geomancji. Przed przystąpieniem do dywinacji mag winien rytualnie naładować jej instrument sigilem lub analogiczną reprezentacją pytania. Następnie w stanie gnozy przeprowadza się wroczne losowanie. Interpretacja wyników może być przeprowadzona wciąż pod jej wpływem, bądź też już po powrocie do normalnej świadomości.

Technika Trzynasta - Rytualne Zaklinanie

W Rytualnym Zaklinaniu mag może wykorzystać instrumenty przygotowane podczas praktyk czarnoksięskich, chyba że coś go szczególnie zainspirowało do stworzenia lepszych narzędzi. Taki instrument zaklinania, czy też "magiczna broń" jest wykorzystywany do kreślenia sigili w powietrzu, a tam gdzie to tylko możliwe, w tworzeniu i manipulowaniu rozmaitymi zakleciami. Wszelkie takie zaklinania polegają na wykorzystaniu jakiejś formy rytuału dla zajęcia czymś i obejścia świadomego umysłu, dzięki czemu może zacząć działać o wiele potężniejsza nieswiadomość. Zaklecie może być dosłownie wszystkim, od stworzenia i konsekracji sigilu przez manipulowanie woskowymi obrazami aż po rytualne odegranie jakiejś analogii swego pragnienia. W każdym z tych przypadków, by odnieść sukces mag musi skupić swą gnozę i koncentrację na samym zakleciu, a nie pragnieniu jakie ono reprezentuje.

Technika Czternasta - Rytualna Inwokacja

Podczas Rytualnej Inwokacji, ty jako mag próbujesz nasycić swe zmysły doświadczeniami odnoszącymi się, bądź też symbolizującymi konkretną jakość, którą chciałbyś przywołać. Tak

wiec mozesz przyozdobic siebie i swa swiatynie barwami, zapachami, symbolami liczbami, kamieniami, roslinami, metalami i dźwiękami zgodnymi z tym, co chcesz inwokować. Dostosowujesz także swe zachowanie, myśli i wizualizacje w trakcie gnozy tak, by zostac przez to opętany. W praktyce często wykorzystuje się klasyczne teo-formy, jako że pogańskie panteony oferują odpowiedniki wszelkich cech tych form, do których czujesz osobista sympatie. Po każdej udanej inwokacji winna następować trochę później kolejna, związana z całkowicie odmiennymi cechami. Pełne opanowanie programu tej techniki winno obejmować sukcesy przy co najmniej pięciu zupełnie różnych od siebie inwokacjach.

Technika Pietnasta - Rytualna Iluminacja

W Rytualnej Iluminacji mag wykorzystuje rozmaite akty dywincji, zaklinania, ewokacji i inwokacji by udoskonalic sie. Jak w przypadku innych form iluminacji, tak i tutaj zamierzone zmiany winny byc specyficzne, wolne od uogolnien i powierzchownosci. Podobnie tez moze sie okazac bardzo pomocna bardziej wysublimowana forma "lampy", byc moze w formie jakiejś mandali, reprezentująca 'ja' lub 'dusze' maga podczas tej operacji. Jednym z efektów rytualnej iluminacji jest często zmuszenie maga do wybrania pomiędzy paradygmatami Atmana i Anatty. Jeśli zdecyduje się przyjac koncepcje Anatty, nieistnienia duszy, iluminacja staje się dla niego kwestia dodawania i odejmowania pewnych wzorców myśli i zachowań. Jeśli zaś zdecyduje się działać w wierze w Atmana, doktryne osobistej duszy lub Świętego Anioła Straznika, wówczas staje naprzeciw o wiele bardziej złożonej, niebezpiecznej i niepewnej sytuacji. Przy założeniu że osobista dusza istnieje, nie ma jednakże jakiejś prawdziwej woli, wówczas mag - atmanista może działać jakby był anattanista. Gdyby jednak uważał on iż prawdziwa wola istnieje, wtedy cała operacja musi być skierowana na jej poznanie i wdrożenie. Autor unikał podawania daleko tą ścieżką, gdyż widział jak cały proces w licznych przypadkach spektakularnie zawiodł. Tym którzy chcą mimo to pójść nią, radzi by unikał przyjmowania jako prawdziwej woli wszystkiego, co stoi w radykalnej sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem, czy też 'niższa wola', jako ów rozdźwięk nazywany jest w owym paradygmacie.

Magia Astralna

Techniki od szesnastej do dwudziestej

Magia Astralna jest Magia Rytualna odprowadzana w całości na płaszczyźnie wizualizacji i wyobraźni. W przeciwieństwie jednak do szamańskiej magii, gdzie korzysta się z dość swobodnych form obrazów i wizji, tutaj konieczna jest precyzyjna i dokładna wizualizacja wewnętrznej przestrzeni. Tam tobowiem mag przeprowadza procesy mające przynieść mu poznanie i zmianę tak siebie, jak i zwykłego świata. Do Astralnej Magii należy podchodzić z przynajmniej taką dozą przygotowania i wysiłku, jakby była wkładana w magię rytualną, w przeciwnym razie zamieni się ona w krótkie serie ćwiczeń wyobraźni pozbawione większego magicznego efektu. Właściwie odprowadzana, może być źródłem niezwyklej mocy, mając w dodatku tą zaletę, że nie potrzebuje żadnego materialnego wyposażenia. Operacje astralnej magii rozpoczyna się zwykle w jakichś cichych, odludnych miejscach, siedząc bądź leżąc wygodnie, z zamkniętymi oczyma. Na zewnątrz nie widac by działo się coś specjalnego, może poza zróżnicowaniem rytmu oddechu, postawy czy wyrazu twarzy gdy mag wkracza w stan gnozy. By przygotować się do magii astralnej, należy wnieść na płaszczyźnie wizualizowanej wyobraźni swiatynie, a czasem nawet całą ich serię. Swiatynie takie mogą mieć dowolną postać, choć wielu magów woli pracować w dokładnej symulacji ich materialnego pierwowzoru. Swiatynia astralna jest wizualizowana we wszelkich detalach, i powinna zawierać całe wyposażenie niezbędne do wykonania rytuału lub przynajmniej szafkę jej zawierającą. Każdy wizualizowany w swiatyni przedmiot winien zawsze w niej być przy ponownym do niej wkroczeniu, chyba że został celowo rozpuszczony lub usunięty. Najważniejszym z występujących w niej obiektów jest zawsze obraz samego maga podczas pracy. Na początku może sprawiać to wrażenie manipulowania kukielką samego siebie, ale z praktyką przyjdzie odczucie rzeczywistego przebywania w swiatyni. Przed rozpoczęciem właściwych praktyk magii astralnej należy powtarzanymi seriami wizualizacji

cała wymagana świątynia, jej wyposażenie i obraz pracującego w niej maga budować tak długo, aż wszystkie detale będą doskonałe. Dopiero wtedy mag może przystąpić do wykorzystania świątyni. Każda dokonana w niej operacja musi zostać zaplanowana tak dokładnie, jak miało to miejsce dla praktyk rytualnych. Różne zaś akty astralnej ewokacji, dywinacji, zaklęcia, inwokacji i iluminacji przybierają formę podobną do ich odpowiedników z magii rytualnej, dostosowaną oczywiście do nowych, specyficznych warunków.

Wysoka Magia

Techniki od dwudziestej pierwszej do dwudziestej piątej

Wszelkie techniki magii są w rzeczywistości różnymi sposobami zmuszenia jakichś niedefiniowalnych części nas samych do czynienia. Wszechświat jest czarodziejską strukturą, a my wszyscy potrafimy czarować. Naprawdę użyteczne teorie magii to te, które wyjaśniają czemu jest tak kapryśna i czemu mamy tak wielkie opory przed uwierzeniem w nią, sprawieniem by zadziałała i rozpoznaniem jej dzieł. To tak jakby wszechświat rzucił na nas zaklęcie byśmy myśleli że nie jesteśmy magami. Jednak zaklęcie to jest raczej radosnym kosmicznym żartem. Wszechświat wzywa nas bowiem do rozbicia iluzji, pozostawiając na niej kilka rys. Nie ma tu przedstawionej żadnej z pięciu technik Wysokiej Magii, nie jest to w ogóle możliwe; czytelnik winien wrócić do uwag na jej temat przedstawionych we wstępie. Mag by wkroczyć w domeny wysokiej magii musi polegać na impecie swej pracy z czarnoksiężstwem, szamanizmem, rytualną i astralną magią. Tam wykształci swe własne triki i gesty dla spontanicznego wyzwolenia w sobie chaotycznej kreatywności.

tłumaczenie: fr. Eimi Kion