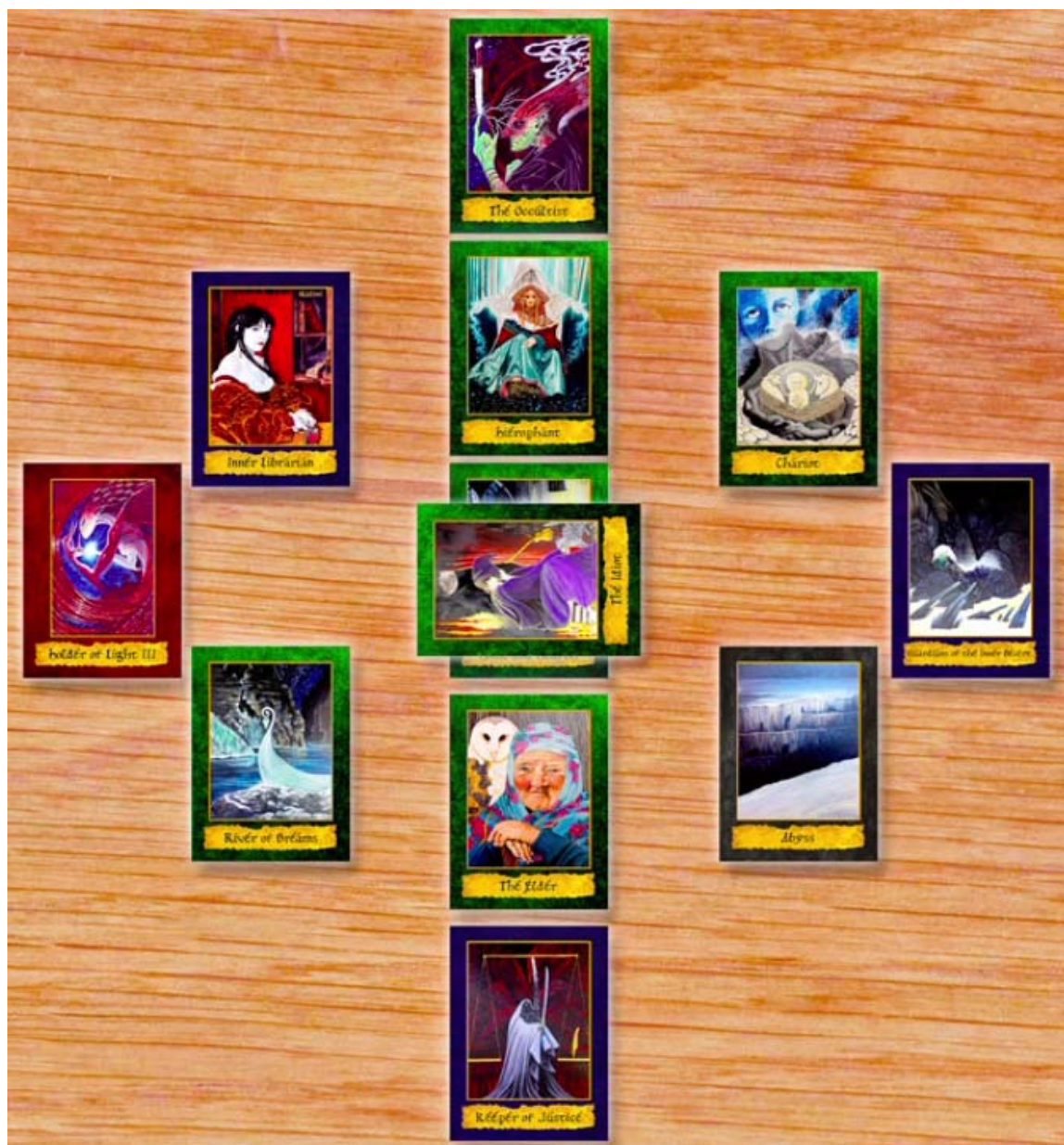


## LXXXI—Quareia The Magician's Deck

Расклад Ландшафт: смотрим на создание двух храмов Золотой Зари

Это третья лекция<sup>1</sup> о колоде мага Quareia. Сегодня мы рассмотрим расклад Landscape (Ландшафт), который является упрощенной версией расклада Mystical Map (Мистическая карта). С ним непосредственно работает колода мага Quareia, но его можно использовать и с обычными картами Таро, если вам это привычнее. Он подходит для самых разных вопросов, поскольку упрощает проявления сил и энергий, и вы можете наблюдать, что происходит на базовом уровне и в краткосрочной перспективе.

### Храм Гора № 5 ордена Золотой Зари



<sup>1</sup> Это перевод третьей лекции, посвященной раскладу Мистическая Карта для LXXXI Quareia Magicians Deck, гадальной колоды для магов и оккультистов. Колода является частью курса магии Quareia Западной мистериальной традиции. Больше о колоде и бесплатном курсе вы можете узнать на странице <http://www.quareia.com/lxxx1/> На Youtube-канале Quareia вы можете ознакомиться с записью лекции <https://youtu.be/Sgldfb-ZFjg> Перевод выполнен учениками Quareia и не является профессиональным. Просим простить возможные ошибки и неточности.

Работу с этим раскладом я бы хотела проиллюстрировать на примере храма Гора № 5 ордена Золотой Зари. Этот храм был создан в Брадфорде, в Западном Йоркшире, в Англии в 1888 году. Я хочу посмотреть на динамику внутренних сил и магии, которые вступили в действие, когда этот храм создавался, с магической точки зрения.



Первая карта, которая определяет участок, землю, предмет в целом - это Home & Hearth (Дом и Очаг). Она указывает на то, что храм создавался в людном месте, в городе, группой людей, близких друг другу, подобно семье. Крест-накрест на этой карте лежит Idiot (Идиот). Эта позиция показывает взаимоотношения. Idiot соответствует карте Fool (Дурак) из колоды Таро. Это означает, что взаимоотношения земли и людей, создающих храм, фактически не существовало.

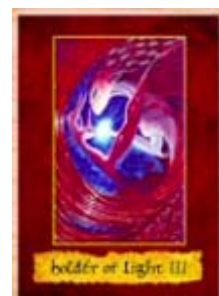
Создатели не заботились о местоположении храма с внутренней точки зрения. Они просто ритуально создали структуру храма, совсем не думая о силах этой земли и, конечно, о внутренних силах, протекающих вокруг. Все это станет яснее при дальнейшем изучении расклада.

В третьей позиции расклада у нас Occultist (Оккультист). Это позиция дальнего будущего. Это то, что идет от звезд. И карта в этой позиции правильно показывает что маги – это то, что будет создано в итоге. В чем, собственно, и заключалась изначальная идея в первую очередь. Оговорим здесь, что одной из их главных, движущих сил создания Золотой Зари как структуры было создание образовательной структуры для воспитания магов. Вместо этого, однако, мы получаем оккультистов (магов-манипуляторов)<sup>2</sup>!



В самом низу, в четвертой позиции Abyss (Бездна) находится Keeper of Justice (Хранитель Правосудия). Эта карта в позиции Бездна явно указывает на отсутствие равновесия с магической точки зрения - отсутствие баланса внутренних энергий. Keeper of Justice (Хранитель Правосудия) был чем-то давно забытым, что не играло никакой роли в создании храма.

В позиции 5, которая является порталом в прошлое, лежит карта Holder of Light (Держатель Света). Это та сила, к которой возвращаются все души. Это сохраняющий паттерн. И он лежит в прошлом. Глядя на позиции 4 и 5 вместе, мы смотрим на справедливость, чувство равновесия, чувство Маат<sup>3</sup>, понятие, с которым Золотая Заря так или иначе работала. Этот баланс был уже утерян, он был уже в прошлом, и также не было такой «утилизирующей»<sup>4</sup> структуры, куда бы энергия от храма могла также якориться и уходить в пустоту. Позиция 5 – это открытая дверь, и то, что находится в прошлом, может течь обратно в будущее. И оно не было закорено как надо, что неудивительно, если учесть представления подобных сообществ о магической работе в их время, в XIX столетии.



<sup>2</sup> Согласно руководству по использованию колоды (A Guide to the Card Meanings), карта «Оккультист» обозначает мага, мужчину или женщину, чья деятельность связана с контролем и манипуляциями, и кто часто действует неэтично и мыслит незрело.

<sup>3</sup> Маат – богиня закона и миропорядка Древнего Египта

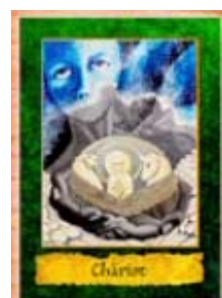
<sup>4</sup> Composting – разлагающей

В позиции 6 находится Inner Librarian (Внутренний Библиотекарь). Позиция 6 – это краткосрочные паттерны судьбы, которые проистекают из мудрости предков. Это будущее, предопределенное прошлым. Inner Librarian (Внутренний Библиотекарь) - очень удачная карта в данной позиции. Она указывает на то, что у них был внутренний контакт.



Это также означает, что этот внутренний контакт обучал. Это был обучающий контакт, глубоко связанный с Inner Library (Внутренней Библиотекой), которая является коллективным знанием, к которому подключаются маги. Это очень хорошо!

В позиции 7, которая является позицией Grindstone (Точильного Камня), лежит Hierophant (Верховный Жрец). Получается, что проблемой, которую организаторам надо было преодолеть для достижения успеха, был верховный жрец, то есть лидер. Ясно, что на этой стадии были какие-то проблемы с главным лидером Золотой Зари, либо человеком, который считался старшим, «большим человеком» в этой группе. От него проистекали какие-то проблемы. В самом деле, так и было. Это начало развиваться позже и привело к расколу.



В позиции Inner Temple (Внутреннего Храма) лежит карта Chariot (Колесница). Эта позиция говорит нам о том, что течет из внутренних миров в сформированном порядке, что приходит из внутренних храмов из внутренних структур, внутренних контактов. Тут у нас Chariot (Колесница), которая является силой, которая движет вещи вперед. Это лейтмотив Меркавы<sup>5</sup>, лестницы, восхождения, соединения с божественной силой. Получается, что в позиции судьбы карта Inner Librarian (Внутренний Библиотекарь), а в позиции Inner Temple (Внутреннего храма) – Chariot (Колесница).

Итак, мы видим во внутренних мирах это соединение энергий и контактов, собирающихся вместе, чтобы проявиться через структуру Золотой Зари. Из расклада ясно, что в группе были люди, имевшие внутренний контакт, которые обладали мощностью, которые устанавливали связи. Но там была проблема с властью, что создавало некоторые сложности.

Мы следуем вниз, в позицию Home & Hearth (Дом и очаг) номер 9. Эта позиция говорит о людях, сообществе, в котором они, действуют, здании в котором они действуют, «семье» организации. И тут у нас лежит карта Abyss (Бездна). Это не хорошая карта для этой позиции. Сама карта Home & Hearth (Семья и Очаг) лежит в первой позиции. А если мы посмотрим на позицию Abyss (Бездны), то там у нас Keeper of Justice (Хранитель Правосудия). Это говорит о серьезных проблемах с землей там, и о проблемах с организацией с момента становления группы. Не было баланса справедливости, не было баланса весов с магической точки зрения. В результате, не было фундамента, на



<sup>5</sup> Меркава (или меркаба; ивр. מֵרְכָבָה — «колесница») — термин, который используется в библейском видении пророка Иезекииля (Иез. 1:4—28), обозначая «Божественную колесницу-трон».

котором организация могла бы стоять во внешнем мире. Нехорошо когда внутренние силы выстроены, а в группе – трения, или же когда группа работает на земле, с которой она не связана. Это враждебная земля.

А на этой земле в Бадфорде, где они работали, мне довелось работать магически в течение длительного времени. Это очень непростая земля. В ней множество странных и диковинных сил. И она может быть довольно враждебной, особенно по отношению к мужчинам. Тут налицо проблема с внешней структурой храма.



В позиции 10 лежит Elder (Старейшина). Это позиция Unraveller (Разрушитель). Это все, что разматывается, как клубок, и укатывается к воротам прошлого; то, что уходит в прошлое из данной ситуации. Помните Hierophant (Верховный Жрец) в позиции 7? Позиции 7 и 10 часто взаимосвязаны. Итак, есть проблемы с Hierophant (Верховным Жрецом), и есть Elder (Старейшина), который уходит.

Так случилось, что мне известно от людей поколений моего отца и деда, которые были так или иначе связаны с различными масонскими и магическими группами в этом районе, что там шла постоянная внутренняя борьба, не прекращающаяся целые поколения. Как будто бы энергетика земли выплескивалась и заводила людей. И они конфликтовали друг с другом.

И была непрекращающаяся борьба, которая как началась с самых истоков Золотой Зари в Бадфорде, так и продолжалась во всех последующих группах, которые оттуда вышли. Участники одной группировки желали работать преимущественно с ритуалом, в то время как другая группировка склонялась больше к внутренней магии, к работе с внутренними контактами и силами. Между этими двумя группировками шла постоянная война.

И мы видим, что Elder (Старейшина) уходит, а между тем храм еще не достроен. Из разговоров моей молодости со стариками, имевшими разного рода связи с некоторыми из вышеупомянутых групп, я знаю, что были люди, стоявшие у истоков зарождения Золотой Зари, которые не были внутри самой группы и не участвовали в ее формировании кругом единомышленников. Так, вошли в круг, но потом отошли снова до того, как все было закончено и сформировано. И очень возможно, что был среди них спонсор или опытный маг, который самоустранился во время формирования группы.

В позиции 11, позиции снов и видений, лежит карта River of Dreams (Река Сновидений). Эта карта на своем месте - очень мощное сочетание. Это означает, что в снах и видениях людей там была, глубина внутреннего контакта и природных экстрасенсорных способностей некоторых членов группы.



Все это оказало влияние на формирование организации. Их визионерский мир, по крайней мере, части этих людей, их видение и миропонимание были весьма действенными.

В позиции 12, которая означает дорогу вперед, путь Геракла, лежит карта Guardians of The Inner Desert (Стражники Внутренней Пустыни). Это силы и динамика во внутренних мирах. Когда люди нечаянно попадают или же пытаются насильственно пробраться в определенные слои внутренних миров, появляются эти стражи, которые выталкивают их обратно, подчас вообще из медитативного состояния.

Итак, карта в 12-й позиции показывает, что на фоне проблемам с землей, проблем отношений внутри группы, был глубокий внутренний контакт, были способности некоторых магов в группе. И когда они работали, на их действия среагировали Guardians (Стражники) которые начали пытаться заблокировать им дальнейший путь.



Если мы вспомним о первоначальной идее, которая была у этих людей; о том, что они хотели сделать, и чем в результате все закончилось, становится ясно видно, что в группе были проблемы, и Guardians (Стражники) остановили движение части организации/ группы в глубь внутренних миров, углубление внутреннего контакта.

Все это меня завораживало, потому что я сама родом из Брайфорда. Это удивительно интересное место в магическом смысле. У меня также есть множество связей с истоком Золотой Зари через разных людей. Так что для меня эта тема в особенности интересна. Я ведь даже ходила в школу, размещавшуюся в одном из зданий, которые они использовали.

И это не совсем то, что я ожидала увидеть. Я увидела более глубокую связь со внутренней силой, чем ожидала. И тем более я не ожидала видеть конфликт с землей, который там проявляется. А вот проявление Guardians of the Inner Desert (Стражей Внутренней Пустыни) меня как раз не удивляет. Мы и по сей день наблюдаем отголоски этого в различных группах, причисляющих себя к структуре Золотой Зари.

## Храм Исиды-Урании в Лондоне



И я подумала, что стоит не ограничиваться этим, но и взглянуть (просто для сравнения) на создание храма в Лондоне, и на то, что делала Золотая Заря. Просто чтобы увидеть разницу. Ведь там были некоторые из тех же самых людей (что и в Брадфорде), и некоторые другие.



Ну вот, в раскладе для второго храма, в первой позиции лежит Inner Librarian (Внутренний Библиотекарь), и это очень мощно. Вот он – этот внутренний контакт, который пришел прямо в храм, пока тот еще в процессе постройки (я имею в виду, ритуальной постройки). И крестом на этой карте, в позиции 2 лежит Hierophant (Верховный Жрец). Вот, здесь эта сила, этот сильный человек, который глубоко соединен<sup>6</sup>, чья фигура стоит за созданием храма. Он был, вероятно, тем же самым человеком, который потерял надежду, видя, что происходило в храме Гора №5.

<sup>6</sup> deeply connected – подразумевается соединение с магическими силами

В позиции 3 лежит Child (Ребенок). Эта позиция определяет дальнейшее будущее. Child (Ребенок) здесь символизирует рождение чего-то нового. Это в буквальном смысле их ребенок, которого им удалось родить. Они создали этого ребенка – Золотую Зарю.



Внизу, в позиции 4 лежит Goblin Queen (Королева Гоблинов). Это олицетворение женской силы земли. И это очень непросто. Она может быть очень трудной, очень мощной и темпераментной, и не факт, что лучшей силой в качестве соседа структуры храма. Это тип силы королевы фей, которую сильно романтизировали в XIX столетии, но на самом деле это очень переменчивая сила. И в раскладе она лежит в позиции Abyss (Бездна). Та работа, которой они занимались, задвигала ее вниз.

Пока я раскладывала карты, мне пришло в голову, что в Лондоне начиная со времен Римской Империи возводилось очень много храмов. Там был храм Исиды. В Лондоне длинная, уходящая корнями в историю, традиция храмов и внутренних контактов. В нее-то, видимо, и подключилась группа. Было это сознательно, или случилось само по себе, из-за чьих-то способностей, мы не знаем.

В позиции 5 лежит Gate of The Past (Ворота Прошлого). Эта карта в своей собственной позиции - это очень здорово. Это означает, что есть механизм разложения. Есть открывающаяся дверь, через которую все может уходить в прошлое и распадаться, не причиняя никаких проблем.



В позиции 6, которая показывает паттерны судьбы, лежит карта Hidden Knowledge (Скрытое Знание). То, чем эти люди были заняты в глубине Золотой Зари, – они пытались пронести это сокровенное знание и научить следующие поколения. Все это мы наглядно наблюдаем в этом контексте; структура для прохождения силы у них была.

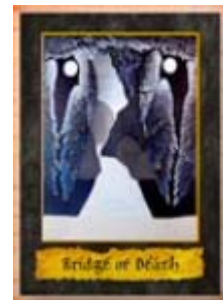
В позиции 7 лежит карта Spirit Guide (Духовный Проводник), представленная в колоде Quareia белой лошадью. Сама по себе позиция - это Grindstone (Точильный Камень), то есть препятствия, которые необходимо преодолеть для успеха. Карта Spirit Guide (Духовный Проводник) в этой позиции, безусловно, связана с землей. Белая Лошадь – это, прежде всего, внутренний контакт. Есть природный контакт внутри земли Британии. Он тесно связан со святыми королями и королевами этой земли. И он уходит настолько глубоко, насколько мы можем дотянуться магически. Очень древний контакт. И в очень непростой Позиции. И это то, что необходимо преодолеть. Снова у нас на руках та же ситуация столкновения внутренних сил земли с ритуальной структурой, которую группа пытается воздвигнуть поверх этих сил. И опять, в контексте XIX века это не удивительно. Это был век индустриального менталитета. Люди работали настолько, насколько им позволял уровень сознания в это время.





В позиции 8, символизирующей Inner Temple (Внутренний Храм) лежит карта Ghost (Призрак). Этот призрак тек из внутреннего храма, из внутренних миров. Призрак – это нечто бесплотное, нечто такое, с чем невозможна полноценная связь. Это лишь оболочка. Поэтому, несмотря на то, что у группы был сильный контакт в земле Лондона с самим городом, и он проходил через город, с точки зрения внутреннего храма он уже был отмирающим. Похоже, что они подключились к тому, что оставалось на этой земле с греко-римских времен, и чья энергия, однако, была уже на исходе. И им не удалось соединиться на этой земле с чем-то менее зависящим от времени.

Мы опускаемся в позицию 9, Home & Hearth (Дом и Очаг) и тут у нас Bridge of Death (Мост Смерти). Очень интересная карта для этой позиции. Эта карта - подведение к концу чего-то, что никогда уже не возвратится. Это «наведение моста» и завершение<sup>7</sup>. То, что карта лежит в этой позиции, указывает на некоторые изменения, происходившие в земле Лондона. Это был поворотный момент<sup>8</sup>. Вскоре после этого на Западе начались события мировых войн, границы государств изменились, возникли конфликты внутри монархий. Все это тоже проявлялось внутри города. Это эпоха Джека Потрошителя и массовых убийств, опять таки, по всей видимости связанных с монархией. Однако, этого мы наверняка не знаем. Но вот – Bridge of Death (Мост Смерти). Вполне вероятно, что, одновременно с возведением того, что они строили, или вместо этого, группа привнесла смерть в свою постройку.



В позиции 10 у нас Grindstone (Точильный Камень). И опять - он в позиции, противоположной собственной, поскольку позиции 7 и 10 рассматриваются вместе. Grindstone уходит в небытие. Это можно читать в том смысле, что духовный контакт, который выпал в позиции 7, тает и уходит из их работы. Или же, что сама идея борьбы и достижения через преодоление, через тяжелую работу, которой является построение храма (это невероятно тяжелая работа), исчезала по какой-то причине. Давайте посмотрим, что это могло быть.

В позиции 11 лежит карта Faery King (Король Фей). Таким образом, в позиции снов и видений у нас этот контакт с миром фей - опять-таки, очень мощный и очень изменчивый, и зачастую мешающий. Он может быть довольно враждебным к построению структур над ним. Все это выходит через сны и видения людей.



А в позиции 12 мы заканчиваем картой Male Warrior (Воин) - и это на дороге вперед. Male Warrior (Воин) это огонь, огонь бога Сета, то есть огонь, который рождается в буре. Мы представляем себе бурю как ветер и воду, но буря может пробудить разрушительный огонь среди людей. Отсюда образы бури, приносящей войну в древних мифологиях. И это как раз то качество, которое характерно для карты Male Warrior (Воина) – война. Это война, конфликт, опустошение,

<sup>7</sup> bridging and ending

<sup>8</sup> pivotal time



разрушение. Это по сути, сила мужской агрессии, вышедшая из-под контроля, без каких-либо, уравнивающих сил.

И вот перед нами эта довольно странная ситуация. Один храм построен на враждебной и трудной земле, но со стабильным, сильным и подвижным внутренним контактом. И есть другой храм, в Лондоне, где и внутренний контакт, и энергетика очень связаны с городом и землей, но то, что идет через них с точки зрения внутренних сил создает трудности и враждебность. Тут и Faery King (Король фей), и Male Warrior (Воин), две мужские силы, полные трудности и враждебности. И они разнесут все вокруг в щепки.

Вот – пример расклада Landscape (Ландшафт). Если взглянуть на храм Изиды и на карты Male Warrior (Воина) и Child (Ребенка), хотя она и неустойчива в коротком временном отрезке, в более длительном времени, это сочетание указывает на создание чего-то нового, что растет и приходит в жизнь. Это картина сложных рождений в обоих храмах, их строительства. В обоих случаях были недостающие элементы, были бессистемные элементы, были очень мощные элементы. Расклад Landscape (Ландшафт) может использоваться для таких ситуаций. С его помощью можно смотреть во внутренние миры, смотреть на внутренние, магические, и внешние, материальные ситуации.

Давайте еще раз пройдемся по позициям. Первая карта это тело, место, земля или человек. То, что лежит на ней крестообразно - это взаимоотношения - люди или человек, сильно связанные с тем, что в позиции 1. Вверху позиция 3 – это долгосрочное будущее. Внизу, в глубине, позиция того, что ушло и уже не вернется. Позиция 5 – ворота в прошлое, это, по сути, дверь, через которую вещи уходят в небытие, в распад. Позиция 6 – краткосрочный паттерн судьбы, то, что происходит сейчас. При этом надо помнить, что паттерн судьбы очень зависит от того, что произошло в прошлом. Позиция 7, Grindstone (Точильный Камень) – это трудности, которые необходимо преодолеть. Позиция - Inner Temple (Внутренний Храм) указывает на то, что приходит в ситуацию из внутренних миров. Позиция Home & Hearth (Дом и Очаг) – то, что происходит дома, в близком кругу, местном сообществе, в семье. Позиция 10 – это Unraveller (Распускатель) – то, что разрушается и уходит в небытие. Позиция 11 – это сновидения и желания или же видения, или, буквально сон. Если вы делаете расклад о здоровье человека, карта в этой позиции указывает на сны. Ну и позиция 12 – это дорога вперед. Это краткосрочное будущее. Вы можете определить, что для вас краткосрочное, а что долгосрочное, пока перемешиваете колоду. Просто думайте про себя: «Ну, краткосрочное - это последующие несколько месяцев, или последующие несколько лет, а долгосрочное это следующие 10 лет». Если вы хотите увидеть очень глубокую картину, то краткосрочное будущее может означать жизнь человека, а долгосрочное – целых поколений. Все это вы решаете сами, пока тасуете карты. Надеюсь, это вам принесет пользу и поможет работать с раскладом Landscape (Ландшафт). Если вы изучаете курс Quareia, то вам доведется использовать расклад Landscape (Ландшафт) довольно часто. Благодарю за внимание.

© Josephine McCarthy 1993-2020

*These texts are fully copyrighted and here for personal use only. You may not copy, redistribute or publish these texts without permission of the author.*

*Эти тексты полностью защищены авторским правом и предназначены только для личного пользования. Вы не можете копировать, распространять или публиковать эти тексты без разрешения автора.*