

SMOCZA KREW

Adwersarz



№ 5: Lipiec 2007

Loża Magan, Dragon Rouge Polska

Smocza Krew nr 5

Adwersarz

*"Bo tam jest zawsze piekło, gdzie jesteśmy.
A gdzie jest piekło, tam i być musimy.*

Christopher Marlowe: Doktor Faust



Loża Magan, Dragon Rouge Polska
Lipiec 2007
Smocza Krew nr 5: Adwersarz
Wydanie pierwsze

Oprawa graficzna i ilustracje:
Asenath Mason & Melkor: <http://unholyvault.ir.pl>

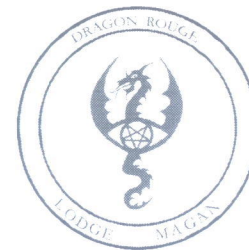
Oficjalna strona Loży Magan:
<http://www.dragonrouge.net/magan>

Kontakt:
magan@dragonrouge.net

Loża Magan © 2007

Wszystkie teksty i praktyki objęte są prawami autorskimi. Zabrania się powielania i publikacji jakichkolwiek materiałów zawartych tutaj bez pisemnego pozwolenia autorów.

Dragon Rouge - Loża Magan



Dragon Rouge: <http://www.dragonrouge.net>
Lodge Magan: <http://www.dragonrouge.net/magan>

Dragon Rouge to międzynarodowa organizacja okultystyczna, pochodząca ze Szwecji, która zajmuje się studiami nad magią, okultyzmem, oraz Gotycyzmem, zarówno w teorii jak i w praktyce. System magiczny Dragon Rouge oparty jest na takich tradycjach jak: Gotycka Kabała, Odynistyczna Runozofia, Tantryzm, a także Alchemia – co wyraża się w formule G.O.T.A. Członkowie Dragon Rouge studiują także czarostwo, projekcję astralną, parapsychologię, oraz świadome śnienie. Organizacja jest związana z tradycją Draconską i Ścieżką Lewej Ręki, a jej podstawą jest okultyzm empiryczny.

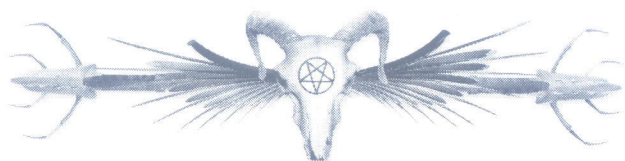
Celem Dragon Rouge jest eksploracja i integracja z Cieniem w ludzkiej duszy. Poprzez badania, a nie odrzucanie istnienia tej zasady, Cień można przekształcić z siły dezintegrującej w kreatywną. Oprócz praktycznej pracy inicjacyjnej, Dragon Rouge interesuje się sztuką, literaturą i filozofią, oraz urządza wspólne celebracje i podróże. Dragon Rouge prowadzi liczne wykłady i warsztaty praktyczne, a członkowie spoza Szwecji mają możliwość pracy z kursami magii i okultyzmu. Dragon Rouge posiada loże w Sztokholmie, Malmö, Niemczech, Włoszech i w Polsce. Dragon Rouge wydaje publikację członkowską – pismo Dracontias cztery razy w roku.

Praca Loży Magan przede wszystkim jest pracą inicjacyjną i ma na celu stopniową eksplorację Ścieżki Ciemności według Draconskiego systemu inicjacji. Naszym głównym projektem jest eksploracja jedenastu aspektów Tiamat uosabianych przez jedenaście potworów, które stworzyła do walki z siłami światła. Są one antynomiańskimi zasadami chaosu / ciemności dopełniającymi kosmiczną równowagę i odpowiadającymi jedenastu poziomom kabalistycznego Drzewa Nocy, które stanowi mapę inicjacyjną Dragon Rouge. Te mitologiczne bestie są kluczem do bramy wiodącej do podświadomego potencjału człowieka, wiecznej i nieśmiertelnej iskry boskości rozświetlającej nieskończony ocean

mroku. Nasze prace obejmują podstawowe i zaawansowane techniki kontroli snów, praktyki astralne, medytacje, transy i wizje, oraz metody rytualne, przez które pracujemy z ukrytymi poziomami podświadomości, czerpiąc z nich inspirację i wiedzę.

Loża Magan wyłoniła się w 2004 r. z istniejącej wcześniej na terenie Polski grupy rytualnej Dragon Rouge. Nasze projekty obejmowały do tej pory takie dziedziny jak czarostwo, nekromancja, demonologia, magia goecka, czy runozofia, a przede wszystkim Gnoza Necronomiconu. Pracowaliśmy z różnymi tradycjami magicznymi: egipską, perską, sumeryjską, grecką, skandynawską, czy hinduską. Wiele z głównych projektów zostało obecnie zakończonych, a wiele nowych dopiero się rozpoczyna. Wszystkie nasze prace pozostają w ścisłym związku z Drakońską ścieżką inicjacji, zarówno na poziomie grupowym jak i indywidualnym.

Loża Magan jest jedynym oficjalnym przedstawicielstwem Dragon Rouge w Polsce



Gnoza Lucyferyczna

Asenath Mason, Loża Magan

"Umysł jest dla siebie siedzibą,
może sam w sobie przemienić
Piekło w Niebios, a Niebios w Piekło."

(*Raj Utracony*, John Milton)

Wydaje się, że postać Lucyfera i legenda o jego upadku jest powszechnie znana. Czy jednak na pewno? Na to pytanie być może znajdziemy odpowiedź w słowach tego eseju, który stopniowo przeprowadzi nas przez różne oblicza tego fascynującego archetypu, od wieków inspirującego filozofów, artystów i poetów. Przyjrzymy się jego źródłom mitologicznym, a także mistycznej interpretacji przypisywanej mu przez ścieżki duchowego rozwoju, takie jak Alchemia czy Kabała. Wreszcie zastanowimy się nad jego znaczeniem na Ścieżce Lewej Ręki, gdzie pełni znaczącą rolę w głównej symbolice. Być może ta analiza przyczyni się do pełniejszego zrozumienia postaci Lucyfera, a także rodzaju ezoterycznej gnozy, jaką reprezentuje.

Legenda chrześcijańska

Rozważania na temat Lucyfera wypada zacząć od legendy rozpowszechnionej przez chrześcijaństwo, jako że jest ona najbardziej znana, a zarazem najbardziej błędna i pełna sprzeczności. Opiera się bowiem na niewłaściwie zinterpretowanych krótkich fragmentach z Biblii, przy czym kluczowym fragmentem jest tutaj cytat z księgi Izajasza:

"Jakże to spadłeś z niebios,
Jaśniejący, Synu Jutrzenki?
Jakże runąłeś na ziemię,
ty, który podbijałeś narody?
Ty, który mówiłeś w swym sercu:
Wstąpię na niebios;
powyżej gwiazd Bożych
postawię mój tron.
Zasiądę na Górze Obrad,

na krańcach północy.
Wstąpię na szczyty obłoków,
podobny będę do Najwyższego.
Jak to? Strąconyś do Szeolu
na samo dno Otchłani!" (Iz 14,12-15)

W tradycji chrześcijańskiej ten fragment posłużył jako podstawa legendy o dumnym aniele, który zapragnął być równym Bogu, a jego pycha sprawiła, iż został on strącony do otchłani piekielnych. Historia Lucyfera to archetypowy grzech pychy, jeden z siedmiu grzechów głównych. Jak pokazuje legenda, za grzech ten ponieść można karę najwyższą z możliwych – zostać skazanym na wieczną rozłąkę z Bogiem i pogrążenie w ciemnościach pozbawionych niebiańskiego światła.

Ten sam grzech jako przyczynę upadku i buntu przeciw Bogu ukazuje Ezechiel: "Położyłeś pieczęć na doskonałości, byłeś pełen mądrości i doskonałej piękności, znajdowałeś się w Edenie, ogrodzie Boga... Ja cię postawiłem, stałeś na świętej górze Boga, chadzałeś pośród ognistych kamieni. Doskonały byłeś na swoich ścieżkach od dnia, w którym zostałeś stworzony, bo nie było w tobie przewrotności" (Ez 12,15). Według tego cytatu, Lucyfer upadł i stracił swą pierwotną doskonałość, ponieważ zapomniał o swym pochodzeniu, o tym, że jest kreacją Boga i nie może być mu równy. Zślepiła go duma, bezczelność i pycha, która spowodowała, że zaczął on przypisywać sobie boskość, za co został ukarany przez strącenie z niebios.

Inne fragmenty z Biblii, mówiące o upadku aniołów, również zostały przypisane Lucyferowi ("I został strącony wielki Smok, wąż pradawny", Ap 12,5), który równocześnie został utożsamiony z Szatanem, Adwersarzem, pierwszym aniołem, który sprzeciwił się Bogu i został strącony do otchłani ciemności, gdzie założył swe piekielne królestwo.

Tak w skrócie przedstawia się chrześcijańska legenda o Lucyferze. Jeśli jednak przyjrzymy się dokładniej biblijnym fragmentom, które rzekomo są jej źródłem, przekonamy się, że mają one niewiele wspólnego z mitologiczną istotą o tym imieniu. Otóż zanim pierwotne zapiski stanowiące obecną formę Biblii zostały przetłumaczone na łacinę, w żadnym z fragmentów imię Lucyfera nie pojawiło się ani razu. Cytat z księgi Izajasza, stanowiący podstawę legendy, w istocie zinterpretować można zupełnie inaczej: wyrażenie "syn Jutrzenki", w oryginale "helel ben-shahar", odnosi się prawdopodobnie do babilońskiego króla Nabuchodonozora, ewentualnie króla asyryjskiego o imieniu Tiglath-pilneser.

Fragment z księgi Ezechiela przypisywany jest czasem tej samej postaci, a czasem uważa się go za opis upadku Adama, pierwszego człowieka, oraz wygnania pierwszych ludzi z ogrodu Eden. Król Babilonu posiada bowiem podobną legendę, metaforycznie opisaną w Biblii. Określenie "gwiazda poranna", "syn jutrzzenki", odnosi się do jego dumy, która sprawiła, że chciał podbić cały świat i rządzić nim niczym Bóg rządzi wszechświatem. Jego symbolem jest planeta Wenus, określaną czasem mianem "Helel", "jasna".

Jednak gdy Stary Testament przetłumaczono na łacinę (Wulgata), określenie "helel ben-shahar" pojawiło się w nowej wersji jako słowo "lucifer", od łacińskiego "lux" (światło) i "ferre" (przynosić). W Wulgacie słowo to pojawia się w różnych kontekstach, niekoniecznie odnoszących się do upadłych aniołów, a czasem wręcz przeciwnie. Oznacza "Gwiazdę Poranną" (planetę Wenus), "światło poranka" (w księdze Hioba), "znaki zodiaku" (również w księdze Hioba), "jutrzenkę" (Psalmy). Odnosi się do takich postaci jak "Szymon, syn Oniasza", a nawet "Jezus Chrystus" (w Apokalipsie).

Niemniej jednak w późniejszych wiekach Lucyfera utożsamiono z Szatanem i zaczęto uważać za symbol zła. Jego legenda urosła do roli biblijnego Kusiela, który jako wąż zwiódł pierwszych ludzi do drogi oddalenia się od Boga. Stał się on przywódcą upadłych aniołów, które odwróciły się od Stwórcy i zstąpiły na ziemię, by połączyć się cielesnie z ziemskimi kobietami (mit o upadku aniołów przedstawiony w apokryficznej księdze Enocha, gdzie przywódcą buntowników jest Szemjaza, czasem utożsamiany z Lucyferem). W doktrynach niektórych sekt chrześcijańskich Lucyfer stał się nawet Demiurgiem, złym stwórcą świata materialnego, który zamknął dusze w okowy ludzkich ciał. W pismach Katarów (ruch chrześcijański rozwijający się na terenach zachodniej Europy i Azji Mniejszej w X-XV w.) czytamy, iż był on synem Szatana, który stworzył świat zawierający ziemię i siedem niebios. To on wtargnął przez oszustwo do Królestwa Niebieskiego i zaferował duchom dobra nieznanym przez nich do tej pory, co pozwoliło mu zabrać trzecią część z nich ze sobą (Ap. 12,4: "I ogon jego zmiata trzecią część gwiazd z nieba i rzucił je na ziemię"):

"... Zstąpili z nieba, kiedy Lucyfer ich stamtąd wyciągnął, pod fałszywym pozorem, że Bóg obiecuje im tylko dobro; diabeł zaś, ponieważ był bardzo obłudny, obiecał im zło i dobro, i powiedział, że da im kobiety, które bardzo im się spodobają, i że da im panowanie nad drugimi... i że ci wszyscy, którzy będą mu poddani i zstąpią razem z nim, będą mieli władzę czynienia złego lub dobrego, tak jak Bóg na wysokości; i że lepiej będzie im być bogami, którzy mogą

czynić dobro i zło, niż być w niebie, gdzie Bóg daje im tylko dobro." (*Religia Katarów*, J. Duvernoy)

Lucyfer jest tym "Bogiem", który stwarza świat w ciągu sześciu dni opisanych w Starym Testamencie. To on rozdzielił pramaterię na żywioły i ukształtował z nich świat. Potem zaś stworzył człowieka z mułu i tchnął w niego duszę: duchem mężczyzny stał się anioł z drugiego nieba, a kobiety z pierwszego. Następnie zbliżył się do kobiety w postaci węża i nauczył ją rozkoszy cielesnej, w ten sposób pozwalając ludziom skosztować owoców z Drzewa Poznania Dobra i Zła. Według niektórych teorii, Lucyfer jest drugim Bogiem. Pierwszym jest ten, który stworzył rzeczy duchowe i niewidzialne, Lucyfer jest zaś stwórcą rzeczy cielesnych i widzialnych. Dusze aniołów, których zwiódł i sprowadził do upadku, zamknął w ciałach ludzkich. Przez to dusze ludzi są demonami, które upadły z nieba i pokutują na ziemi, by ponownie powrócić do światła. Istniały też grupy gnostyckie, które uważały Lucyfera za pierwotnego syna Bożego, który opuścił niebo w sprzeciwie wobec decyzji ojca o wywyższeniu swego drugiego syna, Jezuala.

Według legend chrześcijańskich, Lucyfer był aniołem rzędu Cherubim, tych, które przebywają najbliżej Boga. Ponieważ był najdoskonalszym i najpiękniejszym ze wszystkich anielskich istot, był on ulubionym aniołem Boga. Jego imię brzmiało wówczas Lucibel i odnosiło się do jego piękna. Jednak upadł on przez swoją wolną wolę, gdy uświadomił sobie swą boskość i zapragnął stać się równym Bogu pod każdym względem. To spowodowało, że jego pragnienie uznane zostało za grzech i bunt, a on sam strącony został z niebios, by stać się władcą piekieł – świata całkowicie oddzielonego od Boga. W chrześcijańskiej tradycji piekło jest symbolem wiecznej męki, ciemności duszy, która pozbawiona została możliwości oglądania Boga. Lecz z innej perspektywy jest to również symbol wolności, niezależności, potencjału pozwalającego osiągnąć własną boskość i stać się własnym stwórcą. Tak interpretować może piekło Ścieżka Lewej Ręki, w której Lucyfer jest emblematem ostatecznego wyzwolenia.

Pochodzenie archetypu

Wśród źródeł słowa "lucifer" najczęściej jako pierwotne z nich wymienia się poezję rzymską. Tam oznacza ono "gwiazdę poranną" i jest słowem pokrewnym greckiemu określeniu "eosphoros" ("ten, który przynosi brzask"). Pojawia się w *Odysei* Homera, *Teogonii* Hezjoda, *Georgikach* Wergiliusza, oraz *Przemianach* Owidiusza. I chociaż najczęściej utożsamia się "gwiazdę poranną" z Wenus, są też

teorie, że określenie to odnosi się do starożytnego boga światła, również związanego z tą planetą. W starożytnej Grecji jej symbolem były dwa bóstwa: Eosphoro (Phosphoros) i Hespero (Vesper, Nocturnus, Noctifer), oznaczające dwa oblicza Wenus: Poranną Gwiazdę pojawiającą się o świcie, oraz jej blask w ciemnościach nocy. Opis tych dwóch boskich braci odnajdujemy w *Iliadzie*, kiedy to Phosphoros wynurza się z wód oceanu by ogłosić nadejście boskiego światła, podczas gdy Hespero uważany jest za najwspanialszą z gwiazd jaśniejących na nocnym niebie. Phosphoros, bóg jutrzeńki, był synem bogini Eos. Przedstawiano go jako nagiego, skrzydłatego chłopczyka, poprzedzającego z pochodnią swą matkę lub boga słońca, Heliosa. Rzymskim tłumaczeniem imienia Phosphoros jest "Lucifer".

Być może mit ten jest najwcześniejszym źródłem legendy o tym świetlistym aniele. Jednak nie można też pominąć kolejnej greckiej opowieści, która współcześnie w istotny sposób utożsamiana jest z tą postacią. Mowa tu oczywiście o słynnej historii Prometeusza. Przypomnijmy krótko tę mitologiczną legendę: Prometeusz był jednym z tytanów i twórcą rodzaju ludzkiego, który ulepił człowieka z gliny zmieszanej ze łzami, a jako duszę podarował mu iskry ognia niebieskiego, które ukradł z rydwanu Słońca. Potem zaś, widząc, że człowiek jest słaby, wykradł ponownie ogień bogów i przyniósł go na ziemię. Nauczył ludzi używania ognia, sztuk i rzemiosł. Rozbudził w człowieku ducha i dał mu moc panowania nad światem. Za jego troskę o ludzkość bogowie okrutnie się zemścili: Prometeusz został przykuty do skały i codziennie orzeł (lub sęp) wyzerał mu ciągle odrastającą wątrobę, powodując wieczne męki. Tę legendę utożsamiono z Lucyferem z powodu roli inicjatora ludzkości: tego, który obdarza człowieka duszą, boskim ogniem, przez co ukazuje mu jak stać się równym bogom. Ezoteryczna interpretacja tego mitu tłumaczy dar ognia jako przebudzenie wewnętrznej iskry w człowieku, źródła duchowej mocy, która odpowiada tantrycznemu conceptowi węża Kundalini. Ogień prometejski to iskra boskości, która rozbudzona, może stać się pochodnią nieograniczonego potencjału duchowego. Podobnie jak Prometeusz uczy ludzi jak stać się równym bogom, tak i Lucyfer pokazuje człowiekowi ścieżkę samodzielności i drogę do własnej boskości.

Kolejną postacią mitologiczną często utożsamianą zarówno z Prometeuszem jak i Lucyferem jest skandynawski Loki. Podobnie jak dwie poprzednie postaci, reprezentuje on siły zagrażające boskiemu i kosmicznemu ładowi. Jest szafarzem światła-ognia, a równocześnie niszczycielem o ogromnym potencjale destrukcji. Jego imię łączy się z "logi", "płomień", "pożoga", lub też ze staronordyckim "lúka", "zamykać", co wskazuje na jego rolę w sprowadzeniu końca świata (Ragnaröku),

ostatecznego pożaru, w którym zagładzie ulegnie świat i jego bogowie. Jest on ojcem mitologicznych potworów: wilka Fenrira, który podczas Ragnaröku pożre Odyna, trupiej bogini śmierci Hel, oraz kosmicznego węża zwanego Jormungandr. Jest on triksterem, który nieustannie sprzeciwia się bogom i burzy ustanowiony przez nich porządek. Jest ojcem kłótni i kłamstwa. Lecz jest on także inicjatorem ludzkości, której przynosi w darze boski ogień – podobnie jak czyni to Prometeusz. Ostatecznie ponosi też podobną karę: zostaje uwięziony, przykuty do skał, a nad nim zawieszony jest jadowity wąż, którego jad skapuje mu na twarz. Gdy Loki miota się z bólu, jego konwulsje powodują trzęsienia ziemi.

Podobną postać spotykamy też w mitologii hiszpańsko-meksykańskiej, gdzie nosi on imię Luzbel. Luzbel wymieniany jest w szesnastowiecznych hiszpańskich tekstach napisanych w Meksyku, czy też grimuarach takich jak *El Libro de San Cipriano (El Tesoro del Hechicero)* and *El Libro Infernal*. Wydaje się być ciemną formą Lucyfera, tym, który rzuca wyzwanie boskim prawom. Jest także nosicielem Światła w sensie ognia przebóstwienia.

Interpretacja kabalistyczna

W teoriach kabalistycznych Lucyfer odpowiada tzw. ukrytej sefirze Daath. Aby jednak w pełni zrozumieć tę atrybucję, musimy cofnąć się do momentu, w którym Drzewo Życia było idealną harmonią kosmiczną, a jego ciemny odpowiednik jeszcze nie istniał. Doskonałe Drzewo Kosmiczne, podobnie jak teraz, składało się z dziesięciu poziomów i dwudziestu dwóch ścieżek, lecz nie istniał wówczas plan materialny. Zamiast niego, Drzewo Życia zawierało w sobie Daath jako integralną część kosmicznej równowagi. Daath znajdowała się najbliżej najwyższej triady: Kether, Chokmah i Binah, powyżej centralnej sefiry Tifereth. Była ona drugim słońcem oświetlającym sąsiednie sefiry. Podczas gdy Tifereth była niższym słońcem, którego promienie docierały do niższych poziomów, Daath oświetlała wyższą część Drzewa jako drugie, mistyczne słońce. Ich światło wyznaczało dwa "światy", symbolizowane przez sefiry: niższy (poniżej Tifereth) i wyższy (w sąsiedztwie Daath). Oba były ze sobą harmonijnie związane. Niższym słońcem władał archanioł Michael, wyższym natomiast Lucyfer: Niosący Światło. Lucyfer był więc aniołem najbliższym boskiej trójcy. Był on strażnikiem i pośrednikiem pomiędzy światem boskim i sferami niższymi, co odzwierciedla legenda, iż był on wysłannikiem Boga na ziemię, który obserwował wszelkie ziemskie sprawy i zdawał z nich relację przed boskim obliczem.

Na pierwotnym Drzewie Życia, Yesod, najniższa sefira, była idealnym odbiciem Kether, najwyższej. Ponieważ była ona astralnym światem człowieka, był on uważany za idealny obraz Boga. Yesod jednak jest też sferą seksualności, na Drzewie Życia istniejącej w bardziej subtelnej i uśpionej formie. Powody upadku Lucyfera i aniołów z tej perspektywy nie są jasne. Być może zaczęli oni pożądać człowieka ze względu na jego doskonałość ("Synowie Boga, widząc, że córki człowiecze są piękne, brali je sobie za żony, wszystkie jakie im się podobały"). Lucyfer-Daath upadł / zstąpił do poziomu człowieka i przebudził w nim moc tworzenia i energię seksualną, co symbolizuje ofiarowanie ludziom owoców Wiedzy przez biblijnego Węża. W ten sposób człowiek uzyskał dostęp do wiedzy, która do tej pory zarezerwowana była dla Boga i istot wyższych. Upadek aniołów i ich seksualne zespolenie z człowiekiem było zakazanym połączeniem się światów. Człowiek otrzymał potencjał stwarzania (rodzenia nowego życia), a idealna kosmiczna harmonia została utracona. Tam, gdzie pierwotnie znajdowała się Daath, otworzyła się otchłania pomiędzy boską trójcą a poziomami niższymi. Człowiek został strącony ze swego astralnego Raju i zamieszkał w nowoutworzonej sefirze Malkuth, na planie materii, a wrota do sfery boskości zostały dla niego zamknięte: "Wygnawszy zaś człowieka, Bóg postawił przed ogrodem Eden cherubów i potyskujące ostrze miecza, aby strzec drogi do Drzewa Życia". Sefira Daath wraz z Lucyferem utraciła swoje miejsce blisko tronu Boga (Kether) i stała się otchłanią, bramą do klifotycznych anty-światów, w których Lucyfer ustanowił swoje Pandemonium.

Adept jasnej ścieżki dąży do zrekonstruowania pierwotnego porządku kosmicznego i ponownego zjednoczenia z boską doskonałością. Śmierć Chrystusa na krzyżu jest metaforą utworzenia pomostu ponad otchłanią i zjednoczeniem człowieka z Bogiem. Adept Ścieżki Lewej Ręki dąży natomiast do pogłębienia Upadku i doprowadzenia dzieła destrukcji do końca, aby w absolutnym mroku otchłani rozpalic własną iskrę boskości. Poprzez dopełnienie drogi, która rozpoczęła się wraz ze skosztowaniem owoców wiedzy, człowiek może sięgnąć po owoce z Drzewa Życia.

Klejnot Otchłani

Gdy Lucyfer upadał z niebios w otchłani ciemności, z jego czoła odpadł klejnot, symbol jego piękna i doskonałości. Był to szmaragd, klejnot uważany przez alchemików za kamień Merkurego, postaci związanej ze światem pośrednim, zarówno w sensie alchemicznym jak i mitologicznym. Merkury jest wysłańcem nieba, pośrednikiem pomiędzy światami, a także przewodnikiem martwych dusz

w zaświaty. W alchemii jest emblematem przepływu i transformacji – transmutacji materii i ducha z niższego w wyższe, z przemijającego w stałe. Jest więc łącznikiem pomiędzy Niebem (duchem) i Ziemią (materią). W biblijnej wizji św. Jana: "Zasiadający podobny był z wyglądu do jaspisu i krwawnika, a tęcza dokoła tronu – podobna z wyglądu do szmaragdu" (Ap 4,3). Tęcza to popularne przedstawienie mostu pomiędzy światami (np. nordycki Bifrost). Szmaragd, który odpadł z czoła Lucyfera, to również łącznik pomiędzy Ziemią i Niebem, symbol utraty wyłączności na nieśmiertelność, jaką do tej pory miała jedynie boska trójca. Według legendy, z tego też klejnotu aniołowie wyrzeźbili Graala, a wypełnienie go krwią Chrystusa otworzyło ponownie bramy Niebios, które zamknięte zostały po upadku Lucyfera. Szmaragd ten przypomina również perłę z czoła Sziwy, reprezentującą w hinduskiej symbolice trzecie oko i niosącą sens wieczności.

Szmaragd jest także kamieniem, który starożytni Rzymianie utożsamiali z planetą Wenus, posiadającą wiele mitologicznych związków z Lucyferem – jak zresztą, zostało to już powiedziane. Wenus uważano zarówno za planetę reprezentującą życie i światło, jak i ciemność i śmierć. Nazywano ją Gwiazdą Poranną, ale i Gwiazdą Wieczorną. Starożytni Rzymianie uważali ją za symbol śmierci i odrodzenia. W Meksyku budziła powszechny lęk jako gwiazda zagłady. Jacob Boehme, słynny mistyk, utożsamiał ją zaś z Boskim Światłem Stwórcy.

Poszukiwanie Graala to więc wędrówka duchowymi ścieżkami w celu odnalezienia wewnętrznego światła i duchowej siły, stanowiącej podstawę istnienia. Ilustruje to alchemiczna zasada V.I.T.R.I.O.L. (Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem), a klejnot reprezentujący zwieńczenie duchowej drogi to szmaragd lub diament – symbol doskonałości i światła jaśniejącego nawet w najgłębszych mrokach otchłani.

Gwiazda przewodnia na drodze ku boskości

Na ścieżce inicjacji Drakońskiej Lucyfer pojawia się kilkakrotnie. Po raz pierwszy energii lucyferycznych doświadczyć możemy w pełni na poziomie A'arab Zaraq, czwartej (licząc od Malkuth / Lilith) klifie na kabalistycznym Drzewie Nocy. Jest to poziom związany z energiami planetarnymi Wenus, a jednym z jego istotnych symboli jest postać bogini znanej z mitologii jako Afrodyta czy Wenus. Na jasnym Drzewie Życia odpowiednikiem A'arab Zaraq jest sefira Netzach, której przynależy jasna forma Bogini. Jej ciemny wizerunek zaś to Venus Illegitima, bogini perwersji. Reprezentuje ona jałową miłość na planie ziemskim, która

jednak wydaje duchowe owoce na poziomach wyższych. Poprzez nią mag odradza się jako własne dziecko i staje się jednym z Daimonem, swą wyższą jaźnią. Czarna Wenus jest matką Daimona, zasady należącej do kolejnego poziomu kosmicznego Drzewa – klify Thagirion.

A'arab Zaraq jest sferą ciemnej strony uczuć i emocji, które dochodzą do świadomości i manifestują się w postaci kreatywnej ekspresji. Stąd klifa ta utożsamiana jest ze sztuką i muzyką. Doświadczamy tutaj lucyferycznej wolności, która jest wyzwoleniem od krępujących świadomość schematów i ograniczeń. Jest to bunt wobec otaczającej rzeczywistości – pełen pasji i twórczej energii. W demonozofii Steinera Lucyfer jest bratem Chrystusa, który odrzucił boski plan zbawienia świata i przeciwstawił mu swój własny. Uosabia odwieczne marzenie o boskości, drogę indywidualnego rozwoju duchowego i dążenia do doskonałości. Jest patronem sztuki, zwłaszcza sztuki ekstatycznej, emocji, wyobraźni i kreatywności:

" Światopogląd lucyferyczny opiera się na idealizmie, duchowość jest zgodnie z tym punktem widzenia nieporównywalnie ważniejsza od egzystencji w świecie materialnym... Celem inicjacji lucyferycznej jest absolutna Wolność, która możliwa jest do osiągnięcia wtedy, gdy człowiek przekroczy swą ludzką naturę i stanie się bogiem. Uwolnienie się od ograniczeń narzucanych przez świat materialny oraz krępujących jaźń dogmatów otwiera przed nami nieograniczoną możliwość tworzenia. Lucyferyczna inicjacja bliska jest magicznej tradycji Ścieżki Lewej Ręki." ("O demonozofii Rudolfa Steinera nieco inaczej..." P. Sieradzan)

Podążając drogą w poszukiwaniu lucyferycznego klejnotu, stopniowo przechodzimy przez kolejne poziomy rozbudzenia świadomości, aż na poziomie Satariel (Binah) doświadczamy otwarcia "Oka Lucyfera". Wąż Kundalini rozwija swe ogniste skrzydła i staje się Smokiem. Dokonuje się przebudzenie oka, które widzi to, co niewidzialne. Proces ten rozpoczyna się na pierwszym stopniu ścieżki Drakońskiej, kiedy adept przekracza bramę, którą jest "łono Lilith" – pierwsza klifa na kabalistycznym Drzewie Nocy. Obejmuje on jedenaście poziomów klifotycznych i dziewięć etapów. Reprezentują one dziewięć nocy i dziewięć światów w mitologicznej inicjacji Ody. Dlatego też Oko Lucyfera określa się też mianem Oka Ody, gdyż jest ono symbolem zwieńczenia pewnego etapu procesu inicjacyjnego. Inicjacja Drakońska opiera się na dziewięciu fazach dążenia do "czystej wizji" (od greckiego słowa "Drakon" – widzieć), a także obejmuje punkt wyjściowy oraz cel, do którego cały proces zmierza. Razem daje to 11 poziomów. Punktem wyjściowym jest świat iluzji, w

którym żyjemy. W momencie, gdy uświadomimy sobie istnienie świata poza znaną nam rzeczywistością, nasza świadomość zwraca się ku "Drugiej Stronie". Otwiera się szczelina w zasłonie iluzji i możemy przez nią wkroczyć do rzeczywistości alternatywnej. Przekraczamy w ten sposób bramę Lilith i rozpoczynamy inicjacyjną wędrówkę po świecie Ciemności. Stopniowo otwieramy w naszej świadomości Oko Lucyfera, którego blask lśni niczym pochodnia w mrokach otchłani, by w pełni otworzyć się na poziomie Satariel (8.0) i zapłonąć światłem boskości na poziomie Ghagiel (9.0).

Gnoza satanistyczna

W rozważaniach na temat Lucyfera nie sposób pominąć roli, jaką pełni on w zachodniej tradycji czarnej magii i satanizmu. Grimuary, które pojawiały się na przestrzeni wieków, przypisują mu różne atrybuty i właściwości. W *Grimoirium Verum* jest on, obok Belzebuba i Astarotha, jednym z trzech głównych władców świata. Pod jego władaniem znajduje się Europa i Azja, którymi zarządza przy pomocy dwóch podległych mu demonów o imionach: Satanachia i Agalierap. Grimuar ten opisuje Lucyfera jako pięknego chłopca, który czerwieni się pod wpływem złości lub gniewu.

Według *Dictionnaire Infernal* Collina de Plancy, Lucyfer jest królem Pieła. Ma twarz pięknego dziecka, która przybiera potworny kształt, gdy jest rozgniewany. W Grimuarze Honoriusza z XVI w. jest on również Piekielnym Cesarzem. Tekst radzi, by wzywać go w poniedziałki, pomiędzy trzecią i czwartą godziną, lub też pomiędzy jedenastą i dwunastą. W ofierze należy mu złożyć mysz, inaczej operacja się nie powiedzie.

W innych tekstach jest on czasem utożsamiany z Szatanem lub też postawiony wyżej niego w piekielnej hierarchii. Identyfikuje się go też z Lucifuge Rofocale, co jednak jest błędną atrybucją, gdyż "Lucyfer" oznacza "Niosącego Światło", "Lucifuge" zaś oznacza "tego, który unika światła" i są to dwie osobne postacie w demonologii. W pismach na temat czarostwa odnajdujemy teorie, że Lucyfer często towarzyszy wiedźmom w ich locie na Sabat. Czasem ściąga je z mioteł i zanoszą tam osobiście. Tam Lucyfer opisywany jest jako szara postać niebiesko-czerwonym ubraniu ze wstążkami.

W tradycyjnej demonologii Lucyfer jest królem żywiołu powietrza i kierunku wschodniego, obok trzech innych władców piekielnych: Lewiatana (woda, zachód), Beliala (ziemia, północ) i Szatana (ogień, południe). W tradycji faustowskiej jest on naczelnym władcą piekieł. To z nim Faust zawiera pakt, którego pośrednikiem i wykonawcą jedynie jest Mefistofeles.

Kilka słów podsumowania

Uważa się, iż to Lucyfer jest głównym bohaterem poematu Milтона *Raj utracony*, mimo iż nazywany jest tam Szatanem. Lecz słowo "szatan" oznacza "adwersarz", "oskarżyciel", "przeciwnik". Miltonowski Szatan zaś jest istotnie przeciwnikiem Boga. Nie jest jednak ponurym i podstępny demonem, jak maluje go ówczesna tradycja chrześcijańska. Jest aniołem niosącym światło, który ma odwagę rzucić wyzwanie Bogu i opuścić niebiosy, by stworzyć samodzielne królestwo w otchłani ciemności. Równocześnie nie traci jednak swego dotychczasowego piękna, splendoru ani dumy. Jest Adwersarzem, buntownikiem wyrzekającym się uległości wobec Boga, dumnym władcą i księciem ciemności. Reprezentuje zasadę "przeczenia", niezbędną dla istnienia świata i jego kosmicznej harmonii.

Na Ścieżce Lewej Ręki stanowi przykład dążenia do własnej boskości – nie wystarczy mu bowiem ograniczona przestrzeń i rola, jaką przeznaczył mu Bóg. Poprzez swój upadek jest uosobieniem wolnej i silnej woli, dzięki której potrafi udowodnić, że można istnieć bez Boga i niebiańskiego światła, że można samemu stać się stwórcą i wykreować własny świat w głębinach otchłani, gdzie spoczywa wszelki potencjał twórczy. Lucyfer jest inspiracją dla tych, którzy posiadają wystarczająco silną wolę, by podążać jego śladem i kroczyć Ścieżką Lewej Ręki. Tych, którzy podobnie jak on wierzą, iż "lepiej być władcą w Piekle niż sługą w Niebiosach".

Bibliografia:

- John Milton: *Raj utracony*
Alfonso Di Nola: *Diabeł*
www.wikipedia.org
Grimoirium Verum
J.E. Cirlot: *Słownik symboli*
Biblia
Jean Duvenroy: *Religia Katarów*
Lodge Magan: *Glimpses of the Left Hand Path*
Thomas Karlsson: *Kabbalah, Qliphoth und die Goetische Magie*

Przyzwanie Lucyfera

Stań zwrócony na wschód i nakreśl znak Clavicula Nox w powietrzu.
Skoncentruj się przez chwilę na tym jak glif zaczyna się materializować, lśnić i
płonąć.

Poprzez Klucz Nocy otwieram Bramę Pieka i przyzywam Cię, Lucyferze, Panie
Wschodu, przybądź do mej świątyni i zmanifestuj się!

Lucyferze, Fosforus, Gwiazdo Poranna! Wypełnij mnie swą mocą i oświetlaj
Ścieżkę, którą podążam. Niech blask klejnotu z twej korony zapłonie również we
mnie! Pragnę podążyć za Tobą i pozostawić jałowy świat sztucznego Światła, by
zanurzyć się w głębinach Twego Pandemonium i odnaleźć Czarny Diament w
otchłani Mroku. Prowadź mnie na Ścieżce Ciemności! Odkryj przede mną blask
Twego boskiego płomienia! Przebudź me zmysły na rozkosz ponownych
narodzin w Ciemności!

Wypowiedz następujące przyzwanie siedem razy:

Lucyferze, Ouyar, Chameron, Aliseon, Mandousin, Premy, Oriet,
Naydrus, Esmony, Eparinesont, Estiot, Dumosson, Danochar, Casmiel,
Hayras, Fabelleronthou, Sodirno, Peatham, Przybądź, Lucyferze, Amen.¹

In Nomine Draconis!
I tak się stało!

Ho Drakon Ho Megas!

Skoncentruj się na swoim trzecim oku. Poczuj jak się otwiera i odbiera wizje
przyzwanej istoty. Zachowaj to uczucie i otwórz się na to, co ze sobą przyniesie.

¹ Inkantacja pochodzi z *Grimoirium Verum*



The Throne of Lucifer

Na Pustyni Seta

Zabity, poćwiartowany i wskrzeszony z płomieni

Holger Kliemannel, Łoża Heldrasil

Kto nazywa mnie złem, nie wie jak ogromna jest ma ciemność

- Nebet-Het, pani świątyni -

Wstęp

W całym egipskim panteonie nie ma postaci tak wieloznacznej i tak niezrozumianej jak Sutuach, znany lepiej pod imieniem Seta. Pierwotnie bóg morza, który stał się bogiem całego państwa, coraz bardziej stawał się bogiem pustyni. Niektórzy królowie, jak np. Sethos I, Sethos II, oraz Sethnacht przybrali imię Seta, utożsamiając w ten sposób królewską władzę z jego mocami i magicznymi właściwościami. Aż do czwartej dynastii był on bogiem inicjacji, transformacji, a także ekspansji. Na ten czas przypada budowa piramidy w Gizie i Sakkarze; określenie "piramida"², w Egipcie słowo "mer" (instrument wniebowstąpienia), oznaczało także "pojazd Seta". Aby ujrzeć serce tego ciemnego boga, należało patrzeć na słońce na Południu. Szczególna popularność Seta nastąpiła w czasach dziewiętnastej i dwudziestej dynastii, kiedy Egipt rozszerzył swe panowanie na nowe ziemie i gdy cały kraj znajdował się w okresie rozkwitu. Kiedy państwo zaczęło upadać pod koniec dwudziestej drugiej dynastii i nie mogło już opierać się wpływowi z zewnątrz, prestiż Seta upadł wraz z nim. Dopiero wraz z rosnącym wpływem Grecji na państwo egipskie rola Seta znów się zwiększyła. Grecy wprowadzili nowe elementy, które do tej pory były zupełnie obce Egipcjanom, koncept indywidualnej i osobistej wolności. Do tej pory wszystko w codziennym życiu Egipcjan podporządkowane było Faraonowi. Obca idea wolnej jednostki została więc utożsamiona z pustynnym bóstwem nowych terytoriów³, Setem, który znów stał się ważnym bogiem. Został też przeniesiony na grunt grecki w postaci magii egipskiej przez filozofów, którzy studiowali w Egipcie. Z biegiem czasu Grecy zaczęli utożsamiać Seta z tytanem

² Słowo "piramida" wywodzi się z greckiego "pyramis", oznaczającego "placek pszenny".

³ Cudzoziemcy, tj. Ludzie spoza Egiptu, musieli wędrować przez pustynię aby dotrzeć do centrum państwa. Z tego powodu Set, jak o bóg pustyni, stał się także bogiem odległych terytoriów.

Tyfonem, a jego forma Seth-Heh stała się prekursorem chrześcijańsko-judaistycznego Szatana. W starożytnym Egipcie szósta godzina dnia przeznaczona była Setowi i odgrywa ona istotną rolę również w dzisiejszym Setianizmie. Tak więc Set nie tylko stał się na powrót ważnym bogiem w mitologii, lecz z uwagi na jego utożsamienie z wolnością jednostki, stał się również Adwersarzem. Nowo-odzyskana poprzez Seta wolność służyła do celów samopoznania. Religie monoteistyczne całkowicie poddają się Bogu i czynią z wyznawców niewolników. Słowo Boga nie jest kwestionowane. Zupełnie przeciwnie niż w przypadku Seta. Jest on bogiem tych, którzy dążą do zmian. Przeciwstawia się poddaniu, a jego natura przejawia wyraźnie lucyferyczne aspekty. Set, podobnie jak Szatan, jest oskarżycielem, buntownikiem, który sprzeciwia się tendencji do stagnacji. Według Junga, nawet Żydzi odmówili wiary w światło boga Egipcjan, Ozyrysa, w czasie niewoli egipskiej. Zamiast niego, czcili głowę osła symbolizującą przeciwnika Ozyrysa, Seta. Aby wypełnić te dawne, według Mojżesza, pogańskie nawyki z jego plemienia, kazał on ludziom wędrować po pustyni przez 40 lat, gdyż tylko w ten sposób mógł mieć pewność, że jego monoteistyczna wiara będzie kontynuowana w nowej ziemi, a stara religia i jej wyznawcy umrą w międzyczasie. Set wnosi chaos do serc i pomaga nam uciec od codziennego życia i dokonać zmiany w świadomości. Jest towarzyszem na nieznanym ścieżkach, na pustkowiach, w ciemności, przyjacielem na Drodze. Równocześnie jest inicjatorem, tym, który poddaje w wątpliwość wszelkie osiągnięcia i nakłania do nowych wyzwań. Kiedy stoisz na krawędzi świata, to on pcha cię naprzód.

To oczywiście jedynie krótkie wprowadzenie do jego roli. Ponieważ jednak wystarczy ono do wykonania poniższej praktyki, pominię szczegółową analizę i interpretację jego właściwości.⁴

Rytuał

Przygotowanie

Stań wyprostowany i uczynź znak Seta-Tyfona, równocześnie wypowiadając następujące słowa:

⁴ Przypis tłumacza: więcej szczegółowych informacji na temat Seta znaleźć można w innych publikacjach Łoży Magan: *Glimpses of the Left Hand Path*, „Smocza Krew nr 0: Wprowadzenie do Ścieżki Lewej Ręki”, itd.

*Set uczy cię by nie składać ofiary.
Set uczy cię by nie zważać na prorocтва.
Set uczy cię by decydować o własnym losie.
Set uczy cię żyć swobodnie.
Set uczy cię by walczyć dumnie.
Set uczy cię by być niczym lecąca strzała, bez zahamowań.
Set uczy cię by odmawiać.
Set uczy cię by poświęcać się.
Set uczy cię by kierować się sercem.
Set uczy cię by zmienić swe ręce w kobry gotowe do walki.
Set uczy cię by bronić swego dzieła.
Set uczy cię by uczynić swój wzrok silnym niczym jego własny wśród burz pustynnych.
Set uczy cię by pożreć swych bogów tak jak Unas.
Set uczy cię by pić ich krew i tańczyć na ich kościach.
Set uczy cię by zniszczyć ich złote posągi.
Set uczy cię by ofiarować ich skrwawione serca gwiazdom.
Ich serca wzmocnią twe serce, ich mózgi poruszą twe myśli, a ich krew zmieni twą własną we wrzącą lawę.
Set uczy cię by nie powracać do swych korzeni.
Set uczy cię by wyjść w świetle dnia.
Set uczy cię by stać się niczym lód,
Set uczy cię by stać się niczym kamień.
Set uczy cię by stać się niczym płomień.
Set uczy cię by stać się niczym spokojne morze i szalejąca powódź.
Set uczy cię by uciec swym przekonaniom.
Set uczy cię by być okrętem wojennym wśród fal przeznaczenia.
Set uczy cię, że żadna wolność nie jest ci dana.
Set uczy cię, że nie jest twym panem.
Set uczy cię, że twe łańcuchy są twymi nauczycielami.
Set uczy cię, że każde doświadczenie przenosi się ponad jedność z Setem.
Set uczy cię, że każde doświadczenie czyni cię bogiem, wspaniałym i niezniszczalnym, środkiem i studnią życia samego w sobie.
Połącz swych bogów, synu czarnej gwiazdy!*

Inwokacja

Usiądź w pozycji smoka. Wypowiedz następnie przyzwanie:

*Lepaca Set!
Set jest Synem Drogi
Set jest Panem Śmierci
Set jest Drzewem Zmysłów
Set jest Nasieniem Piekła
Set jest Słowem Nocy
Set jest Krwią Poświęcenia*

*Set, wpraw w ruch koło i wstrząśnij światem, panie wszelkich bogów,
ty, który pozostaniesz aż po kres czasu!
Bramy są otwarte przed tobą w tym tajemnym miejscu.
Powstań, wielki boże, zniszcz bariery, które nas dzielą.
Przybądź do nas, wędrowców na ścieżce Smoka,
przybądź i ukaz się w swej prawdziwej postaci!*

*Set jest nasieniem Drogi
Set jest Synem Śmierci
Set jest Panem Zmysłów
Set jest Drzewem Piekła
Set jest Krwią Nocy
Set jest Słowem Poświęcenia*

*Twe tajemne imię to „Ten, który wybiera“. Wybierz mnie, który wzrośnie w sile.
Ja jestem bogiem, tym, który się staje. Przyzywam cię do mej świątyni!
Staję się poprzez mą własną moc.
Jestem pielgrzymem w czasach ognia
Jestem pielgrzymem w czasach wody
Jestem pielgrzymem w czasach powietrza
Jestem pielgrzymem w czasach ziemi
Ja jestem tym, który przemierza pustynię
Ja jestem tym, który przepływa morza
Ja jestem tym, który wznosi się w powietrze na skrzydłach Horusa-Jastrzębia
Ja jestem tym, którego szpony drą ziemię.*

*Set jest synem Drogi
Set jest Zarodkiem Śmierci*

*Set jest Nasieniem Zmysłów
Set jest Panem Piekła
Set jest Synem Nocy
Set jest Drzewem Poświęcenia*

*Ja jestem żywym ucieleśnieniem twojej woli poprzez wykonywanie mej
prawdziwej woli
Rozpoznaję cię twymi własnymi oczyma. Tyfon-Set. Ja władam tym, czym się
staje.*

Oto moja wola, jedyna i prawdziwa wola (twoje imię magiczne)!

HO DRAKON HO MEGAS!

Medytacja

Zamknij oczy i usiądź w pozycji smoka. Poczuj pod sobą ziemię. Jest ciepła i stopniowo staje się coraz cieplejsza, aż wreszcie czujesz, że jest gorąca. Otwierasz oczy i czujesz, że oślepią cię słońce. Dopiero po chwili zaczynasz rozróżniać rzeczy wokół siebie. Zdajesz sobie sprawę z tego, że jesteś na pustyni i siedzisz na gorącym piasku. Ponad tobą krążą sępy, a wokół nie widać żadnego człowieka, rośliny, czy zwierzęcia. Jest tylko gorący i suchy piasek. Powietrze aż drży z gorąca. Twe gardło jest suche aż do bólu. Twoja krew się gotuje. Żar staje się nieznośną męką dla twojego ciała. Patrzysz na siebie i dostrzegasz, że jesteś nagi. Twoje ciało jest spieczone od gorąca, czerwone, a skóra wysuszona. Zbierasz resztkę swych sił, wstajesz i cicho mantrujesz LEPACA SET, dopóki nie poczujesz wiru w swej Ajna czakrze. Otwiera się ona, ale nie jako oko, lecz jako głęboka, czarna dziura. Kiedy w pełni jest już otwarta, wyskakuje z niej Set i spogląda na ciebie ognistymi, żądnymi krwi oczyma. W lewej ręce trzyma kielich, w prawej ostry srebrny miecz, lśniący w słońcu. Bierze miecz i wznosi go by zadać śmiertelny cios. Dokładnie w tym momencie twoja świadomość wyskakuje mu naprzeciw. Widzisz teraz samego siebie stojącego przed sobą, w formie życia. Widzisz jak niewielki jesteś wobec boga pustyni. Uderzasz i widzisz jak twoja głowa oddzieli się od ciała i upada na gorący pustynny piasek. Ciało upada również, a krew tryska i natychmiast wsiąka w piach. Sępy gromadzą się wokół twoich zwłok, wydłużają oczy, rozdzierają ciało i pożerają je. Pożerają serce, płuca, wątrobę, żołądek i wszystkie inne organy, dopóki pozostaną jedynie nagie kości. Odwracasz się od szkieletu i wbijasz skrwawiony miecz w piasek.

Bierzesz do obu rąk kielich i zaglądasz do niego. Kielich zawiera gęsty, czarny jak noc płyn, w którym nic się nie odbija. Twoja świadomość zatapia się w kielichu i teraz widzisz Seta ponad tobą, spoglądającego na ciebie twardym wzrokiem. Otwiera usta i wydobywa się z nich płomień, który przenika cię. Jesteś teraz ogniem, który porusza się z szybkością błyskawicy. Nie widzisz nic poza ogniem. Jesteś jednym z płomieniami, które płoną wewnątrz ciebie i na zewnątrz. Ogień gaśnie i wśród ostatnich płomieni widzisz siebie w swej prawdziwej formie. Set stoi naprzeciwko ciebie i patrzy ci w oczy. W prawej ręce trzyma teraz berło Uus, a w lewej krzyż Ankh. Po chwili wręcza ci berło władzy i mocy magicznej, które sam bierzesz do prawej ręki. Potem wręcza ci krzyż Ankh, symbol wieczności, który bierzesz do lewej ręki. Stoisz w tej pozycji przez chwilę, trzymając berło wzniesione wysoko i Ankh w opuszczonej ręce. Set owija ci wokół głowy wstęgę, na której widnieje wizerunek węża. Zawiązuje ją mocno i czujesz nieznaczny ucisk. Nagle wąż zaczyna się poruszać, jest żywy. Gryzie swój własny ogon, tym samym otaczając twą głowę i rośnie bardzo szybko, a twój umysł rośnie wraz z nim. Staje się coraz większy, większy niż sama pustynia Seta. Czujesz to jako impuls iluminacji. Na końcu otwierasz oczy równie szybko i znów jesteś w swej świątyni i siedzisz w pozycji smoka. Otwórz się teraz na cokolwiek się stanie.

Zakończenie

Zakończ ćwiczenie słowami:

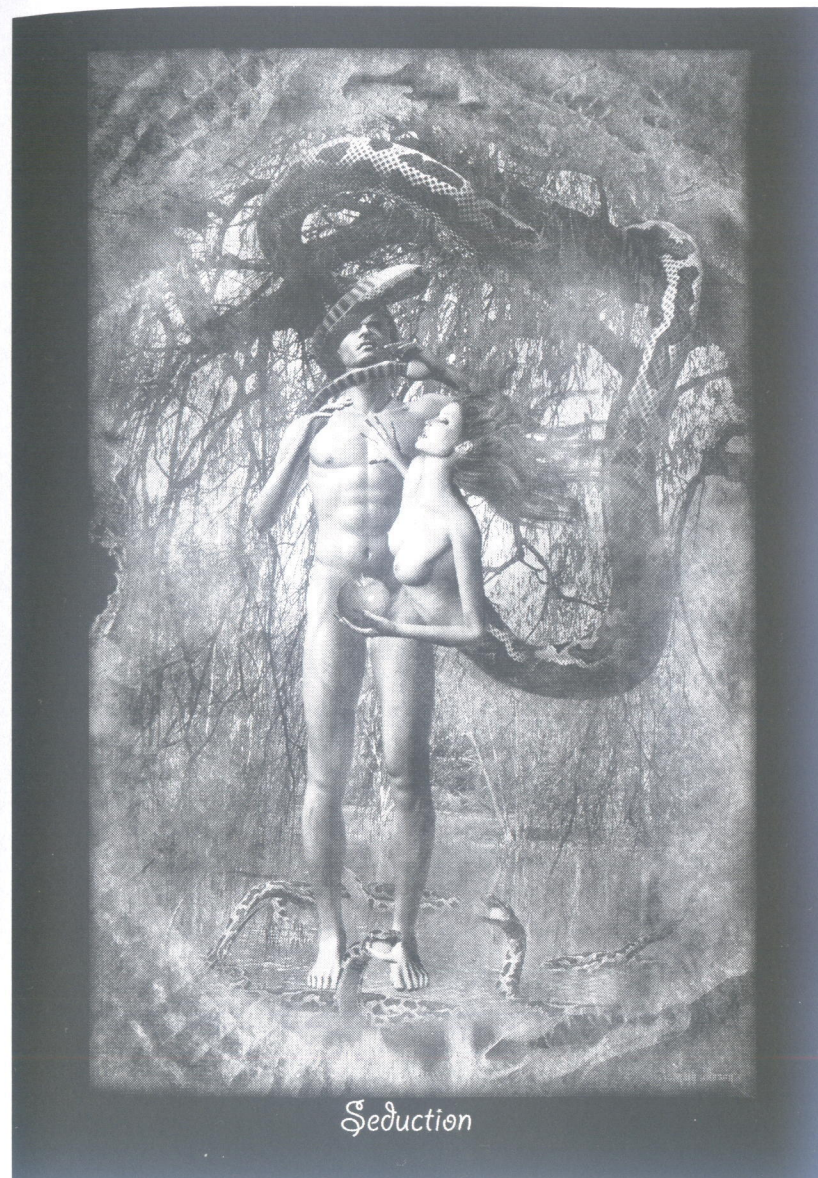
*Set jest Synem Drogi
Set jest Panem Śmierci
Set jest Drzewem Zmysłów
Set jest Nasieniem Piekła
Set jest Słowem Nocy
Set jest Krwią Poświęcenia
Jestem Set*

*Spojrzałem w jego płonące oczy i zobaczyłem siebie
W moim sercu jest Kephra
W moim sercu jest Maat
W moim sercu jest Geb
W moim sercu jest Nuit*

Wędrowiec wysokiego stopnia ciągle podąża drogą.

*Wędrowiec pośredniego stopnia podąża drogą od czasu do czasu.
Wędrowiec niskiego stopnia nie podąża drogą.
Lecz ten, który nie posiada stopnia, odrzuca drogę i drwi z wędrowców.
Nic nie jest warte by stać się drogą
Jeśli nie ma nikogo by z niej drwił.*

*Dla wędrowca niskiego stopnia droga jest przeszkodą.
Dla wędrowca pośredniego stopnia droga jest rozrywką.
Dla wędrowca wysokiego stopnia droga jest wyzwaniem.
Wędrowiec najwyższego stopnia jest drogą.
Set jest moją drogą.*



Medytacja z Lilith

Pairika – Ewa Borowska, Loża Magan

Po tym jak pierwotne światło zostało wycofane, utworzyła się tam 'błona na esencję', *k'lifah*, skorupa. I ta skorupa rozszerzyła się i utworzyła inną, którą była Lilith"

(Zohar)

Lilith to ciemny żeński aspekt Jaźni, który spotykamy w wielu starożytnych mitologiach, od sumeryjskiej, babilońskiej i asyryjskiej, do takich kultur jak hebrajska czy teutońska. Pierwotnie nocny demon nawiedzający kobiety i mężczyzn nocą i powodujący erotyczne sny, na przestrzeni wieków stała się ona wiedźmą, wampirem, sukubem, oraz uosobieniem wszystkiego co złe, nieczyste, mroczne i budzące lęk. Była pierwszą żoną Adama i pierwszą kobietą na świecie. Potem stała się także żoną Diabła Samuela i Asmodeusza. Jest Królową Saby i władczynią Zemargadu. Niektóre źródła uważają ją za żeńską formę Lewiatana. W końcu jest także partnerką samego Boga podczas nieobecności Szekiny. Energia Lilith to energia nocy, ciemna lecz ognista. Pojawia się w snach, władając pierwszym astralnym poziomem na kabalistycznym Drzewie Nocy, kłifą Gamaliel. Jest ciemnym żeńskim aspektem świadomości, żeńskim Cieniem, którego mężczyźni doświadczają jako uwodzicielskiego lecz zabójczego sukuba, a kobiety jako ciemną stronę własnej natury. Integracja Lilith ze światłem świadomości jest niezbędnym krokiem w procesie psychologicznej indywidualizacji, a w aspekcie ezoterycznym – na drodze do indywidualnego przeobstwienia.

Inwokacja

MELEZ!

LEPACA LILITH!

Ty, która pierwsza otworzyłaś swe łono przed ludzkim samcem
Adamem, Przyzywam Cię!!!
Przybądź do mnie i otocz opieką swe Dzieci Nocy!

Bogini księżycy której skrzeczący jęk rozbrzmiewa w mrokach otaczającej
nas nocy,
Obdarz mnie mocą by zaspokoić pragnienia z mych snów!

LILITH, IZORPO, KALI, HEL, AZ, ABIZO,
ZAHRI, ADRAD LILI, NAAMAH

O Lilith! Pajęcza wampirzycy spojrz na mnie swym krwawym okiem i oświetl
drogę mego istnienia.
Wskaż mi nici Prawdy, czasu i snów,
pokaż wzór przeznaczenia.

OPUN, AMA, LILITH, RUACH, GEBUN, NERTHUS, IPACOL

Poprzez bramę ekstazy niechaj zbudzi się Wielki Smok, na którego
grzbiecie przybywasz depcząc fałsz tego świata,
By połączyć świętą jedność przeciwieństw.
Niechaj z głębin mej duszy wyzwoli się Mrok i Światłość w piekielnym
uścisku.
Niechaj narodzi się Upadły Anioł SAMAEL!!!

BABALON, LILITH, NAAMAH, TYFON, TIAMAT, AZ, LIROCHI

I tak się stało!!!

HO DRAKON! HO MEGAS! x3

MEDYTACJA

Wyobraź sobie, że przedzieras się w mrokach nocy poprzez gąszcz lasu. Nad
tobą błądy księżyc i cisza czasem przerywana pohukiwaniem sowy. Coś
dotyka cię w nogę i upadasz. Czujesz jak coś śliskiego porusza się pod
tobą i wiesz, że to nie błoto. Czujesz jak skóra ścierpła ci ze
strachu. Odsuwasz się w tył i obserwujesz co się dzieje. Przed tobą
zaczyna rosnąć do potężnych rozmiarów kobra. Początkowo jest wielkości

dłoni, by po chwili przybrać rozmiary ogromnego drzewa. W miarę jak rośnie zaczyna też połyskiwać srebrzysta poświata. Nie potrafisz od niej oderwać wzroku, czujesz, że twoje ciało jest jak sparaliżowane. Patrzysz w jego gadzie oczy jak zahipnotyzowany. Jego paszcza rozwiera się i widzisz ogromny rozszczępiony jęzor. Kobra zaczyna syczeć, okazuje się, że ja rozumiesz, więc wymawiasz swe magiczne imię i pozdrowienie Ho Drakon Ho Megas!

Jednym szybkim ruchem kobra kąsa cię w czoło, w miejsce trzeciego oka. Wpadasz w tunel prowadzący w głąb ziemi, w głąb twego jestestwa. Nie masz już ciała, zostało rozszarpane szponami zmarłych i upiornych cieni. Przed tobą światło koloru krwi. Coś zaczyna cię w tym kierunku ścigać. Okazuje się, że to jaskinia, która oświetlona jest blaskiem wydobywającym się z rubinu koloru krwi. Kamień leży na samym środku niczym ołtarz. Podchodzisz bliżej by się przyjrzeć i zauważasz różne malowidła. W większości rysunki przedstawiają nagą piękną kobietę z gądzimi oczyma lub węzowym tułowiem lub też widzisz różne znaki i sigile. Po chwili słyszysz jakiś szept, Odwracasz się i widzisz przesłoniczną czarnowłosą kobietę, przygląda się tobie. Ruchem ręki przyzywa cię ku sobie. Nic nie mówiąc, wskazuje na rubin i podnosi sztylet, którego jeszcze chwilę temu tam nie było. Otwiera usta i zaczyna mówić węzowym językiem: „złóż ofiarę ze swej krwi matce naszej Lilith i spójrz w kamień...” Odchodzi wręczając ci sztylet. Rozcinasz lewą dłoń i strzepujesz kilka kropel krwi na rubinowy ołtarz. Tam też odkładasz sztylet. Patrzysz w rubin i wchłaniasz w siebie wizję. Bogini ukaże ci też swój symbol dzięki któremu będziesz mógł odnaleźć ją w snach. Zapamiętaj go. Kiedy wizje skończą się, powoli wróc do normalnej świadomości.

Bibliografia:

B. Black Koltuv: *The Book of Lilith*
Zohar

Loki Adwersarz

Morgiana, Loża Magan

Loki w mitologii nordyckiej jest ucieleśnieniem chaosu, jest wielkim oszustem, używającym swojego talentu w różnych celach, zarówno dobrych jak i złych. Jednak nie zawsze cieszył się złą sławą. Pierwotnie był on bogiem ognia i witalności. Po tym jak Odyn przyjął Lokiego do grona bogów, Asowie traktowali go jak równego sobie. Nie tylko zapraszali go na ucztę, ale również dopuszczali go do rady i niejednokrotnie prosili o pomoc.

Natura Lokiego

Tak jak Thor jest bogiem aktywności, Loki jest bogiem rozrywki. Nierzadko te dwie postaci występują razem. Bóg gromu jest zawsze zajęty i w dodatku śmiertelnie poważny, w przeciwieństwie do Lokiego, który wszystko obraca w żart.

Spryt tego boga niejednokrotnie wykorzystywany był przez Asów. Jako przykład można podać historię odzyskania Mjólnira ('niszczyciela', młota Thora) który został skradziony przez olbrzyma Thryma. Thrym jako okup za Mjólnira zażądał by bogowie dali mu za żonę Freję. Rozwścieczyło to ogromnie boginię. Młot miał dla Asów ogromną wartość, więc zdecydowali się użyć podstępny by go odzyskać. Thor został przebrany za Freję, a Loki za „jej” służącego. Na uczcie weselnej wszyscy zgromadzeni zadziwieni byli apetytem „panny młodej”. Zjadła wszystko co przygotowane było dla kobiet i wypita 3 beczki miodu. Loki ratował sytuację mówiąc, że jego pani tak bardzo nie mogła doczekać się ślubu, że nie jadła nic przez 8 dni. Z kolei gdy olbrzym próbował pocałować swoją przyszłą „żonę” i jego oczom ukazały się rumiane policzki oraz błyszczące oczy Thora, Loki tłumaczył, że Freja nie mogła spać przez 8 nocy z powodu ekscytacji związanej z zamążpójściem. Thrym uwierzył i zgodnie z umową posłał po młot. Gdy tylko gromowładny odzyskał swoją broń, pozbył się przebrania i zabił olbrzyma i całą jego świtę.

Dary Lokiego

Loki grał również dużą rolę w stworzeniu człowieka. Obdarował go krwią i sprawił, by płynęła ona w żyłach. Jego darem jest również ogień

inspiracji. W tym aspekcie jego symbolika odpowiada runie Kenaz . Runa ta to „pochodnia” , kreatywność i wewnętrzna moc.

Loki , podobnie jak Lucyfer, jest nosicielem światła. Światło to jest reprezentacją zakazanej wiedzy, gnozy pochodzącej z Chaosu, mądrości, która ma prowadzić do przebudzenia, ewolucji oraz zdobycia mocy. Bóg ten związany jest też z Kundalini – jednym z jego dzieci był wąż Jormungandr .

Przeciw prawu

Jako postać nieustannie wprowadzająca zamęt do świata Asów, jest on personifikacją antynomianizmu. Jest więc istotą wyłamującą się z ustalonego porządku. Przynosi wyzwolenie od skostniałych form .

Loki sieje zamęt wszędzie gdzie się pojawi. Przykładem tego może być mit o uczcie u Aegira, na którą to bogowie zebrali się w wystawnej, podwodnej hali, raczyli się piwem i miodem, a stoły ugiwały się pod ciężarem najwykwintniejszych dań. Do stołów usługiwało dwóch służących - Fimafeng i Eldir, którzy wyróżniali się wyjątkową zręcznością w pełnieniu swoich obowiązków. Asowie nie szczędzili pochwał. Loki natomiast nie mógł znieść widoku świętujących i radosnych bogów. Z upływem czasu stawał się coraz bardziej niezadowolony. W przypiływie furii i po wypiciu dużej ilości wszelkich trunków wstał i zabił Fimafenga, za co został wypędzony z dworu. Bóg jednak nie zamierzał dać za wygraną. Wrócił do sali i powołał się na braterstwo krwi które przed wiekami zawarł z Odynem. Ojciec Bogów nie miał innego wyjścia niż pozwolić mu wrócić do stołu. Loki wznosząc pierwszy toast obraził boga poezji, Bragięgo, a potem po kolei wszystkich z zacnego grona. Boginiom zazwyczaj zarzucał lubieżność i wyuzdanie, a męskiej części tchórzostwo i słabość. Bóg niestety, w swoim szale sam sprowadził na siebie zgubę. Na wspomnienie imienia Baldra, przyznał się , że to z jego winy najpiękniejszy z bogów nie żyje.

Zabicie Baldura jest ostatecznym sprzeciwem wobec porządku. Baldur to uosobienie czystości i światła, ukochany przez wszystkie istoty. Jest on symbolem kosmicznego ładu. W micie Loki nie zabija go własnymi rękoma. Podsuwa śmiertelną broń niewidomemu bratu boga - Hodowi. Można ujrzeć tu podobieństwo do historii Kaina i Abla. Jednak w przeciwieństwie do biblijnej opowieści, mordercą tutaj nie jest sam brat , lecz jakby siła działająca przez niego. Co za tym idzie odpowiednikiem Kaina w tym przypadku jest Loki .

Transgresje

Loki przekracza wszelkie granice. Jest bogiem-hermafrodytą, potrafi zmieniać płeć podług woli, w zależności od okoliczności. Odyn na uczcie u Hegira, wspomnianej wcześniej, wytyka mu oddawanie się praktykom homoseksualnym i zmienianie płci dzięki czarom w celu rodzenia potwornego potomstwa. Loki przybierając postać kłaczy w jednym z mitów zachodzi w ciężę i zostaje matką ósmionogiego Sleipnira, który później jest wierzchowcem Odyna. Innym razem zamienia się w kobietę, by wyciągnąć od Frigg sekret nieśmiertelności Baldura. Loki staje się także olbrzymką Thokk, aby uniemożliwić świetlistemu bogu powrót z krainy Hel.

Potrafi także przybierać jakikolwiek kształt zechce. Usiłując uciec sprawiedliwości zamienia się w łososa i ukrywa w rzece. Przywdziewa także postać sokoła, by pomóc Asom w odnalezieniu Mjólnira . Postać ta połączona jest ze światem zwierzęcym również dzięki swoim dzieciom. Olbrzymka Angrboda urodziła mu wilka Fenrisa i węża Jormungandra, Sygin - Valego, który został potem zamieniony we wściekłego wilka.

Ragnarok/ostateczna zagłada

Potomstwo Lokiego jest również silnie powiązane z eschatologią wierzeń nordyckich. Zarówno Fenris jak i Jormungandr odgrywają znaczącą rolę podczas Ragnaroku. Także jego córka, bogini Hel ma swój udział, zbierając armię nieumarłych do ostatecznej wojny z bogami porządku. Podczas bitwy wilk zabija Odyna, wielki wąż zostaje zgładzony przez Thora, który jednak ginie zatruty jadem. Loki jest czynnikiem rozpadu struktury wszechświata .

Loki jako łącznik między światami

Jego pochodzenie również nie jest określone, gdyż nie wiadomo do końca czy jest on jednym z Asów czy olbrzymów. Ten problem z klasyfikacją sprawia, że jest on elementem łączącym światy. Przyпуска się, że jego imię związane jest z duńskim słowem oznaczającym wrota: „luge”, „lukke”. Jest on więc bramą przez którą przedostają się do świata ludzi o bogów siły chaosu. Należy przypomnieć również, że jest on ojcem pani podziemi - Hel, co tym bardziej czyni go symbolem spajającym światy.

Z drugiej jednak strony jest on częścią wielkiego cyklu kosmicznego, którego przebieg został przepowiedziany już na początku istnienia świata. Co za tym idzie, jest on motorem zmian, niezbędnych dla ewolucji.

Postać trickstera w innych kulturach

Postacią, która wyjątkowo przypomina Lokiego jest Eshu (Exu) z tradycji Santerii/Lukumi. Ma on powodować przebudzenie człowieka i zmotywowanie go do rozwoju. Podobnie jak nordycki bóg, używa do tego oszustw. Jest patronem wolnej woli i możliwości. Stawia człowieka przed wyborami, których konsekwencje mają nieść ze sobą jakąś naukę. Istnieje także podobieństwo z jednym z bogów religii voodoo- Baronem Samedi, który mimo przejawiania wielu cech bóstwa chthonicznego nie jest wcale pozbawiony humoru. Duch ten ponadto pomaga wyrównywać rachunki oraz inicjuje w misteria nekromantyczne.

Również postać kojota w wielu odłamach wierzeń rdzennych amerykańców kojarzona jest z adwersarzem-inicjatorem.



Matka Nieprawości i Ohydy

Blackfire

Przede mną odkryj sekrety węża
Me nogi szeroko rozwarłe
I lędźwie rozpalone ekstazą
Bestii, które nadchodzą
Jam jest Babalon-Lilith-Kali
Niszczę by tworzyć – pożeram by zrodzić
Tworzę by pomnażać
Jam jest wiatrem na krawędzi wszechświata
Ostatnie słowo słyszane przez umierających
Lecz we mnie jest prawda
Której nie można zaprzeczyć
Nie skłonię się przed żadnym człowiekiem
Ujeżdżam go, dosiadam węża
Nie on mnie – jam jest niezależna
Otrzymuję wszystko,
Lecz nie można mnie ujarzmić
Me włosy to zasłona
I tylko mędrzy spojrzeć za nią potrafią
Przez zagadki, które tworzę
Piękno stare niczym czas i to, co poza nim
Jam jest pierwszą kobietą
Boginią Bogiń
Matką człowieka
I stworzeń, które rodzą się za mnie
Albowiem jestem dziwką – matką nieprawości i ohydy
Nierządnicą wszechświata
Lecz kocham wszystkich – szczególnie tych,
Którzy mnie pożądadają i czują obawę
Uwierz we mnie, a odślonią się przed tobą
Gwiazdy i księżyc,
Który lśni jaśniej niż słońce
Zignoruj i odwróć się ode mnie,
A poczujesz jak lód skuwa twoje serce
I niszczy życie

Księżyc zapładnia
Tajemne nasiona, które wzrastają
W żyznej czarnej ziemi – jam jest ogniem,
Który penetruje cię swym gorącym językiem
I pierwotnym rytmem, który jest mym tańcem
Faluje, wiruje, kołysze się
Żaden człowiek mi się nie oprze
Mój wzrok – me oczy otwarte
Szerokie przestworza Pustki, która pożera
Światy i Dusze
Lecz moja ekstaza
Stwarza je na nowo
Ich mroczne piękno, raz widziane
Trwa wiecznie
Jam jest Hekate, prowadzę ścieżkami
Zakazanych sztuk
Tunele i labirynty są mym domem
W mych rękach jad staje się winem,
a wino łykiem destrukcji
Jam jest Lilith – wielka matka
Znajdź mnie wśród cieni
Skąpaną w mroku
Pod blaskiem księżyca – w objęciu kochanków
Cudzołożę z całym istnieniem
Jam jest tajemnicą Boga
Lustrem Diabła
I Graalem
Wśród bezkresnych fal morskich
Płynących bez ustanku...



Medytacja Kali

Asenath Mason & V.

Hiduska bogini Kali jest postacią bardzo złożoną, posiadającą wiele form, aspektów, właściwości i skojarzeń. Ten rytuał koncentruje się zaledwie na kilku z nich – tych, które podkreślają jej funkcję jako Adwersarza i łączą ją z konceptem Ścieżki Lewej Ręki. Sama mitologiczna rola Kali to uosobienie Vama Marg (Ścieżki Lewej Ręki). Reprezentuje ona wszelkie aspekty „lewej strony”: jest zniszczeniem, pożerającym wszystko Czasem, kosmiczną Matką, która zabija swe dzieci i pożera je, by mogły się ponownie narodzić z jej ciemnego łona. Uosabia śmierć, strach i niszczące aspekty rzeczywistości. Jej śmiertelny dotyk oczyszcza duszę i czasem zabija ona także demony w obronie tych, którzy zasługują na jej pomoc. W ekstatycznym transie pije krew swych ofiar i tańczy na ich zwłokach, karmi się ich ciałami i wydaje dziki okrzyk zwycięstwa. Zamieszkuje pola kremacyjne. Jej ciało ma ciemny kolor lub szkarłat krwi. Wokół szyi zawiesiła naszyjnik z odciętych głów, a jej spódniczka zrobiona jest z ludzkich dłoni. Są to poćwiartowane męskie ciała, gdyż reprezentuje ona zasadę żeńską, Ciemną Stronę: związaną z zepsuciem, przemocą, chaosem, śmiercią, rozkładem i innymi konceptami, które społeczeństwo najchętniej wyrzuciłoby poza granice swych struktur. One bowiem zagrażają, niszczą i odwracają ‘zasadę męską’, reprezentowaną przez takie wartości jak komfort, bezpieczeństwo, szacunek, prawa i wzory, które tworzą społeczność i stanowią podstawę wszelkich instytucji świata. Zwrócenie się w stronę Kali oznacza wyzwolenie świadomości od powszechnie akceptowanego porządku i ograniczeń, które narzuca. Łamiąc i odrzucając je uciekamy z więzienia, w którym nasze umysły zostały zamknięte poprzez wychowanie i otoczenie wraz ze swymi kulturalnymi, społecznymi i religijnymi oczekiwaniami oraz innymi wzorami zachowań.

Lecz oprócz destrukcyjnych atrybutów, Kali jest także źródłem wszelkiego życia, czułą i kochającą matką i opiekunką swych adeptów, których uczy jak uwolnić świadomość i zespolić ją z wiecznym nurtem energii niosącej w sobie nieograniczony potencjał twórczy. Jest ona Szakti, aktywną zasadą, Boską Energią, która uzupełnia Sziwę: Boską Świadomość, zasadę pasywną. Sziwa to Brahman, absolutna i czysta świadomość, to, co niezamanifestowane. Kali jest potencjałem i manifestacją energii, mocą twórczą, oraz dynamiczną zasadą wszechświata.

Inwokacja

Przygotuj ołtarz, na którym umieść wizerunek Kali lub jej posąg, który będzie ją przedstawiał w jej dzikiej i przerażającej formie. Umieść tam również inne przedmioty związane z nią, np. kości, czaszki, albo przedmioty związane z konceptem śmierci, jak ziemia grobowa. Wykorzystaj swą wyobraźnię by stworzyć atmosferę odpowiednią dla manifestacji Bogini.

Stań zwrócony w stronę ołtarza, skieruj wzrok na wizerunek Kali i wypowiedz następujące słowa inwokacji:

Lepaca Kali!
Kali! Kalika! Kali-maa!
Ratri! Smashana! Shakti!

Ja jestem Źródłem Istnienia
Ja jestem Czasem, który wszystko pożera
Ja jestem Wieczną Nocą
Ja jestem Pożerającą Matką
Ja jestem Kosmicznym Łonem
Ja jestem Śmiercią i Odrodzeniem
Tańczę na zwłokach Sziwy w ekstazie transu!

Ja jestem Durga
Ja jestem Badrakali
Ja jestem Bhavani
Ja jestem Sati
Ja jestem Rudrani
Ja jestem Parvati
Ja jestem Chinnamasta
Ja jestem Chamunda
Ja jestem Kamakshi
Ja jestem Uma
Ja jestem Meenakshi
Ja jestem Himavati
Ja jestem Kumari
Ja jestem Tara
Ja jestem Kali

Kali! Kalika! Kali-maa!

Medytacja

Usiądź w wygodnej pozycji. Rozluźnij się przez chwilę – dopóki nie stracisz poczucia obecności twego fizycznego ciała i miejsca, w którym się znajdujesz. Potem rozpocznij wizualizację:

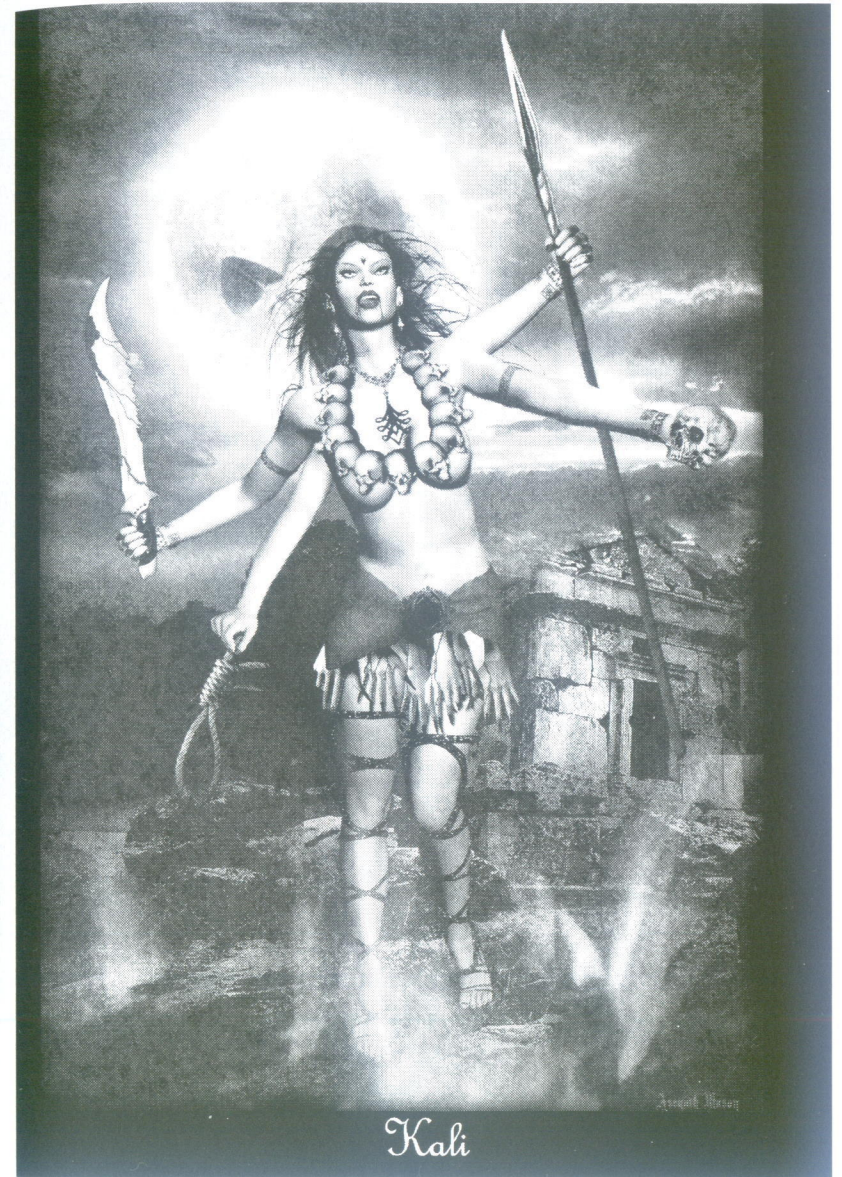
Wyobraź sobie, że siedzisz na polu kremacyjnym, wśród na pół spalonych kości, czaszek i dymiących jeszcze stosów całopalnych. Popiół, który przykrywa ziemię i na którym siedzisz wciąż jest ciepły i atmosfera wokół jest tak gęsta, że niemal czujesz obecność śmierci. Rozpoczyna się zmierzch, słońce już znikło za horyzontem i cienie zaczynają się poruszać, jakby ożywione przez sam Mrok.

Siedzisz w transie i mantrujesz słowa inwokacji: “Kali, Kalika, Kali-maa”. Wkrótce przed tobą pojawia się Bogini. Jest czarna, podobnie jak wszystko teraz wokół. Ma rozwiane włosy, dzikie i surowe spojrzenie, a z jej ust skapuje krew. Ma cztery ramiona, a w rękach trzyma pętlę, miecz, włócznię i czaszkę wypełnioną krwią, z której pije niczym z kielicha. Patrzy na ciebie i wasz wzrok się spotyka. Czujesz się sparaliżowany i niezdolny do jakiegokolwiek ruchu.

Nagle wznosi swój miecz i odcina ci głowę, potem ramiona, a potem ćwiartuje ciało. Twoje fizyczne szczątki leżą bez ruchu na ziemi, lecz twój duch powstaje i znów stoisz naprzeciwko Bogini. Znów wasze oczy się spotykają, a twoja świadomość stapia się z jej świadomością. Teraz jesteś Kali. W swych rękach trzymasz broń, pętlę i czaszkę. Dzika furia i radość ogarnia cię kiedy uświadamiasz sobie, że nie wiążą cię już okowy ciała i twoja dusza jest całkowicie wolna. Niczym Bogini, tańczysz ekstacyjny taniec na twych własnych poćwiartowanych zwłokach.

Pozwól by ogarnęła cię ekstaza. Spójrz na świat oczyma Bogini i poczuj jej esencję. Kali jest tobą. Ty jesteś Kali. Otwórz się na to doświadczenie i podąż za strumieniem energii, który Bogini symbolizuje. Poczuć, absorbuj i zrozum jej naturę.

Kiedy wizja dobiegnie końca, powoli wróć do swego fizycznego ciała i świątyni. Otwórz oczy. Pozostań przez moment jeszcze w skupieniu, rozważając to, czego doświadczyłeś. Odpraw stosowne odpędzenie jeśli czujesz taką potrzebę.



Ścieżka Kaina

Asenath Mason, Łoża Magan

"Wąż rzekł do niewiasty: Czy rzeczywiście Bóg powiedział: Nie jedzcie owoców ze wszystkich drzew tego ogrodu? Niewiasta odpowiedziała wężowi: Owoce z drzew tego ogrodu jeść możemy, tylko o owocach z drzewa, które jest w środku ogrodu, Bóg powiedział: Nie wolno wam jeść z niego, a nawet go dotykać, abyście nie pomarli. Wtedy rzekł wąż do niewiasty: Na pewno nie umrzecie! Ale wie Bóg, że gdy spożyjecie owoc z tego drzewa, otworzą się wam oczy i tak jak Bóg będziecie znali dobro i zło." (Rdz 3,1)

Wężem w Rajskim Ogrodzie był Szatan, przeciwnik Boga, który poprzez obietnicę daną pierwszym ludziom, wskazał im drogę samodzielności, ścieżkę wiodącą nie do zjednoczenia z Bogiem, lecz do własnej boskości. Czasem Węża utożsamia się z Samaelem, czasem z Lilith – obiema postaciami biblijnymi, które sprzeciwiły się boskim nakazom i wybrały własną drogę. Jednak śladem ich nie poszli Adam i Ewa, lecz ich potomstwo. Mówi się, że zakazany owocem, którego skosztowali pierwsi ludzie był akt seksualny. Tak twierdzili przedstawiciele niektórych sekt gnostyckich, jak np. Katarzy. Piotr Garcias twierdził w XIII wieku, że "Owoc zakazany naszym przodkom nie był niczym innym jak rozkoszą stosunku cielesnego" (6). Inny uczony, Egbert, pisał, iż owocem, którego Bóg nie pozwalał zjeść pierwszemu człowiekowi "nie był niczym innym jak kobietą, którą stworzył. Bóg nakazał Adamowi powstrzymanie się od stosunków z nią, on jednak uczynił przeciwnie i to było spożycie owocu zakazanego" (6).

Pierwszymi potomkami, którzy narodzili się Adamowi i Ewie po wygnaniu z Raju, byli Abel i Kain. Pochodzenie Kaina jest jednak niejasne zarówno w Biblii jak i w doktrynach wczesnochrześcijańskich. Wiele z nich poddaje w wątpliwość ojcostwo Adama, uważając, że Kain poczęty został w czasie stosunku Ewy z Wężem. Co więcej, Ewę miała wtedy opętać Lilith, przez co Kaina uważa się za syna Szatana i Lilith. Sama Biblia sugeruje, że Kain "pochodził od Złego" (Ij 3,12), Abel zaś był synem Adama. Obaj pracowali na roli i składali Bogu w ofierze wytwory swej pracy:

"Kain składał dla Pana w ofierze płody roli, zaś Abel składał również pierwociny ze swej trzody i z ich tłuszczu, Pan wejrzał na Abła i na jego ofiarę; na Kaina zaś i na jego ofiarę nie chciał patrzeć." (Rdz 4)

Bóg przyjął krwawą ofiarę Abła, który poświęcił pierwsze narodzone zwierzę ze swej trzody, nie przyjął natomiast daru Kaina, jakim były zbiory z jego pól. Rozgniewało to Kaina, który zabił swego brata gdy poszli razem na pole. Bóg potępił wówczas czyn Kaina: "Cóżżeś uczynił? Krew brata twego głośno woła ku mnie z ziemi! Bądź więc teraz przeklęty na tej roli, która rozwarła swą paszczę, aby wchłonać krew brata twego, przelaną przez ciebie." Skazał go na wieczną tułaczkę i rzucił na niego klątwę, która sprawiła, że nie może on umrzeć. Bóg ustalił też, że "Ktokolwiek by zabił Kaina, siedmiokrotną pomstę poniesie." Dał mu też znamię, aby go nie zabił, ktokolwiek go spotka. Po czym Kain odszedł od Pana i zamieszkał w kraju Nod, na wschód od Edenu." (Rdz 4)

Po zabiciu Abła i wypędzeniu Kaina, Adam ponownie zbliżył się do swej żony, a ta urodziła mu syna, któremu nadała imię Set, mówiąc: "dał mi Bóg potomka innego w zamian za Abła, którego zabił Kain" (Rdz 4,25). Odtąd ludzkość podzieliła się na potomstwo Kaina (syna Węża) i potomstwo Adama (syna Bożego). Podział ten nie jest jednak do końca jasny. Wielu badaczy Biblii uważa, że choć Kain był pierworodnym synem Ewy, on i Abel zostali poczęci w tym samym czasie. W chwili poczęcia nasienie Samaela zmieszało się z nasieniem Adama. Kain odziedziczył właściwości Węża, Abel zaś człowieka. Dopiero więc narodziny Seta były początkiem ustanowienia linii nieskażonej nasieniem Węża.

Kain miał wielu potomków. Jego pierworodnym synem był Henoch. Gdy Kain zbudował miasto, nadał mu imię swego pierworodnego syna. Henoch był ojcem Irada, Irad ojcem Mechujaela, a Mechujael ojcem Metuszaela, ten zaś ojcem Lameka. Lamek miał dwie żony – Ada urodziła mu Jabala, praojca pasterzy i nomadów, oraz Jubala, od którego pochodzą wszyscy grający na cytrze i flecie. Druga żona Lameka, Silla, urodziła mu Tubal-Kaina, prekursora wszystkich kowali, twórcę wszelakich narzędzi z brązu i żelaza. Córką Silli i Lameka była Naama. Potomkowie Kaina byli twórcami wszelkiej cywilizacji na ziemi. Ponieważ odmówiono im wstępu do Raju, za pomocą swej pracy próbowali stworzyć własny "raj", gdzie mogliby tworzyć, a więc zastąpić Boga. Kainici, gdyż tak nazywano potomków i następców Kaina, szybko stworzyli swą własną cywilizację, którą reprezentują trzej synowie Lameka: Tubal-Kain, symbolizujący rzemiosło, Jubal – muzykę i kulturę, Jabal – koczowniczą kulturę nomadów, żywicieli. Potomkowie Kaina stworzyli więc ród, którego przedstawiciele dbali o najważniejsze sfery życia: zarówno materialną (rzemiosło, produkcja żywności) jak i duchową (muzyka, poezja). Rozwój ich kultury dokonywał się szybko, gdyż jak mówi Biblia: "synowie tego świata są przebieglejsi w rodzaju swoim od synów światłości" (Łk 16,8).

Kain, kształtujący swój własny los, stał się więc symbolem drogi odrębnej od Boga i jego zasad. Dążąc do samoodkupienia, bądź też własnej boskości, jest prekursorem drogi rozwoju duchowego określanej jako Ścieżka Lewej Ręki. Sprzeciwia się on bowiem swemu przekleństwu, według którego miał być jedynie tułaczem i zbiegiem, oraz staje się symbolem wszelkiego rozwoju oddzielonego od Boga. To on jest pierwszym człowiekiem, który buduje miasto i tworzy własny świat, niezależny od Boga. Buntuje się przeciw boskiemu wyrokowi i sam próbuje decydować o swoim przeznaczeniu. Jego droga to ścieżka samoodkupienia, przewycięzania przekleństwa w buntowniczym oderwaniu od Boga, dążenie do przebóstwienia, kształtowanie swego własnego Raju z pominięciem Boga. Sama nazwa pierwszego stworzonego przez Kaina miasta: "Henoah", oznacza "poświęcenie", nowy początek, oderwanie się od przeszłości i wkroczenie na drogę niezależności wobec wszelkich "sił wyższych". Droga Abla i potomków Adama jest Ścieżką Prawej Ręki, dążeniem do odzyskania boskiego Raju, z którego ludzkość została wygnana, oczekiwaniem na ponowne zjednoczenie z Bogiem-Ojcem i życiu wiecznym w światłości. Natomiast droga Kaina to Ścieżka Lewej Ręki, dążenie do stworzenia własnego świata, osiągnięcia własnej boskości, wiara we własne możliwości i potencjał ciała i świata, w którym żyje człowiek. Jak pisze Erich Sauer, "Najwyższym spełnieniem "Abla" jest Chrystus, a w nim ucieleśnienie (dosł. uczłowiczenie) świętego Boga. Najwyższym stopniem wyniesienia się "Kaina" jest Antychryst, a w nim samoubóstwienie się obciążonego przekleństwem człowieka" (7).

Kain jest pierwszym biblijnym inicjatorem Ścieżki Lewej Ręki, pierwszym spośród ludzi, który wybrał swą ścieżkę świadomie i kroczy nią konsekwentnie bez wahania. Jego droga prowadzi do wypełnienia obietnicy Węża danej Ewie i Adamowi w Rajskim Ogrodzie. Zamordowanie swego brata Abla jest symbolicznym pozbyciem się swej słabej połowy świadomości. Samael, Lilith i ich dziecię Kain stanowią triadę określającą inicjacyjny model początku drogi do przebóstwienia. Na klifotycznym Drzewie Nocy odpowiadają im klify: Gamaliel (księżycowa sfera bogini Lilith, matki wszelkich demonów), Samael (klifa silnie związana z energią męską), oraz Thagirion, centralna klifa Drzewa Nocy, która odpowiada dziecięciu piekielnej pary władców. Istnieje więc związek Kaina z Antychrystem, któremu odpowiada poziom Thagirion, a który jest centralną postacią drogi odrębnej od Boga i jej archetypowym inicjatorem. Kain jest pierwszym, który przebudził w sobie iskrę boskości mogącą przekształcić się w ogień nieśmiertelności. Ogień ten, jeśli jest pielęgnowany i rozniecany, spalić może wszelkie ludzkie słabości i przekształcić człowieka w boga.

Postać Kaina wywołuje wiele kontrowersji wśród badaczy Biblii. Jest wiele legend i opowieści nie pochodzących z Biblii, które przedstawiają go jako wcielenie wszelkiego zła i syna diabła. Miał on podobno utrzymywać stosunki cielesne ze swoją matką (Lilith), praktykował kanibalizm i pił krew Abla, przez co w czasach współczesnych stał się popularnym symbolem wampiryzmu. Legendy przedstawiają go jako tego, który wynalazł morderstwo, poróżniał ludzi między sobą, był chciwy i zawistny, oraz wprowadził na świat wojnę i bunt. Jego ofiara nie została przyjęta przez Boga, gdyż składała się z najgorszych plonów, jakie zebrał. On i jego matka Lilith byli złem, które w bezpośredni sposób przyczyniło się do potopu, gdyż to on był ojcem potworów zrodzonych przez Lilith. Mówi się nawet, że Kain posiadał rogi, tak jak jego diabelski ojciec (1). Jego potomkini, Naama, uznawana jest w demonologii za alter-ego Lilith i posiada wyraźnie demoniczne aspekty. Mówi się więc często, że potomkowie linii Kaina oddawali się związkom kazirodczym. Samo małżeństwo Kaina jest dość niejasne. Niewiele wiadomo o jego żonie. Czasem uważa się ją po prostu za jego siostrę. W Starym Testamencie jest bowiem mowa o licznych synach i córkach Adama i Ewy. Kain i Abel, pierwotni synowie pojęli więc być może za żony swe młodsze siostry.

W Żydowskiej Encyklopedii czytamy na temat Kaina:

"Kain jest prekursorem chciwości, szaleństwa, bezbożności i miłości egoistycznej. To, że "zbudował miasto", oznacza, że zbudował doktrynalny system bezprawia, bezczelności i niepohamowanego pogrążenie się w przyjemności; Epikurejscy filozofowie wywodzą się ze szkoły Kaina, gdyż twierdzą, że Kain jest ich nauczycielem i przewodnikiem, który zalecał kultywowanie mocy zmysłów zamiast sił wyższych i którego praktyka własnej doktryny wyrażała się w zniszczeniu Abla, twórcy doktryny przeciwnej" (2).

W apokryficznej literaturze chrześcijańskiej i niektórych źródłach żydowskich, córki Kaina są tymi, które uwiiodły "synów Boga" i spowodowały ich upadek. Opowieść ta interpretowana jest jako połączenie córek Kaina z synami Seta – demonicznych potomków Samaela z ludźmi, wyznawcami Jahwe. Inna jednak interpretacja mówi o tym, iż upadli "synowie Boga" to aniołowie, którzy zstąpili na ziemię by połączyć się w stosunkach cielesnych z kobietami. Upadli aniołowie nauczyli swe partnerki magii i wszelkich tajemnych sztuk dostępnych do tej pory jedynie istotom boskim. Z tego związku córki Kaina zrodziły tzw. gigantów, symbol brutalnej siły i nieludzkiej mocy. Lilith nauczyła je rozwiązłości, a "synom Boga" pokazała jak przyoblec duszę w ciało i czerpać rozkosz ze zmysłów. Córki Kaina, podobnie jak Lilith, były inicjatorkami przyjemności

cielesnej czerpanej z aktu seksualnego, która sprowadziła "synów Boga" na drogę rozwiązłości i grzechu. Rezultatem były rozpustne praktyki i dzikie orgie u stóp góry w pobliżu Edenu, którym towarzyszyła muzyka Jubala. Nikt, kto przyłączył się do nich, nie wracał już do łask Boga i na zawsze pozostawał w grzechu. Podobne praktyki przypisywane są sekcje gnostyckich Kainitów:

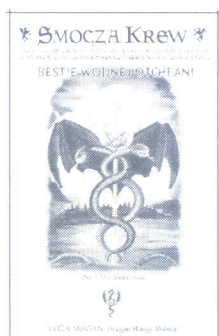
"W drugim wieku wymienia się gnostycką sektę o nazwie "Kainici" jako tworzący się odłam antynomiańskich herezji, które przyjęły niektóre poglądy Paulicjańskiego Chrześcijaństwa i praktykowały oddawanie się cielesnej przyjemności. Podczas gdy niektórzy gnostycy żydowscy dzielili ludzi na trzy klasy: - (1) reprezentowaną przez Kaina, fizycznego czy też ziemskiego człowieka; (2) Abła, psychicznego człowieka (klasa średnia); i (3) Seta, duchowego lub świętego człowieka... - antynomiańscy pogańscy gnostycy uważali Kaina i innych buntowników i grzeszników za prototyp ich zła i rozwiązłości. Kain Ezaw, Kora, Sodomici, a nawet Judasz Iskariota stali się dla nich głosicielami mądrości Węża w rebelii wobec Boga" (2).

Kainici to więc nie tylko biblijni potomkowie Kaina, lecz także nazwa jednej z wczesnych antynomiańskich gnostyckich sekt. Podobnie jak inne tego typu zgrupowania (Ofici, Naaseńczycy) wierzyli oni, że Bóg Starego Testamentu to w istocie "Bóg Zła", a Wąż w Rajskim Ogrodzie był symbolem zbawcy niosącego odkupienie. Przez to uważali oni wszystkie postacie przedstawione w Starym Testamencie jako złe, tak naprawdę są ucieleśnieniem Dobra. Kain, jako pierwszy, który sprzeciwił się Bogu, był otaczany przez nich szczególną czcią. Podobną sympatią darzyli oni Ezawa, Koracha, kruka Noego, czy też mieszkańców Sodomy i Gomory. Wśród postaci Nowego Testamentu cenili Magdalenę, nie Marię dziewicę, a także Szymona Maga i Judasza. Odwracali wartości biblijne uważając, że złe postacie są głosicielami gnozy, prawdziwej wiedzy ezoterycznej. Kainici uważali, że Bóg musi być żądny krwi i zły skoro przyjął krwawą ofiarę Abła, a odrzucił plony ofiarowane mu przez Kaina. Wierzyli, że to droga Kaina, nie Abła, wiedzie do zbawienia i wiecznego życia, nie w jedności z Bogiem jednak, lecz do samoodkupienia. Łamanie praw i nakazów Starego Testamentu było dla nich obowiązkiem i powinnością religijną, gdyż uważali, że tylko w ten sposób mogą osiągnąć doskonałość i zbawienie. Wierzyli też, że zbawienie osiągnąć można poprzez doświadczenie wszystkiego, co istnieje. Epifaniusz opisuje Kainitów jako grupę oddającą się lubieżnym i nieprawym aktom na cześć różnych bóstw. W wielu źródłach uważa się ich za czcicieli Szatana.

Miasto Enoch (Chanoch), symbol cywilizacji założonej przez Kaina, wielu wczesnych filozofów chrześcijańskich uważa za siedlisko choroby, przemocy, rozwiązłości i grzechu. Było ono ogromnym ośrodkiem przemysłowo-kulturalnym. Przejeżdżało przez nie wielu kupców, rozkwitał handel i rzemiosło. Miasto rządziło się swoimi prawami, przez co uznane zostało za siedzibę grzechu, gdyż nie skupiało ludzi szukających pobożnego życia, lecz uciech i zaspokojenia. Św. Augustyn pisał, że jest ono przeciwieństwem miasta założonego przez Boga, Jerusalem. Miasto Kaina to ziemia, świat materii i zmysłów; Jerusalem – świat duchowy, niebiański, pozbawiony grzechu. Z cywilizacją Kaina utożsamia się wczesne starożytne państwa i społeczności, w szczególności cywilizację babilońską i asyryjską. Uważa się go za budowniczego takich miast jak Niniwa, Eveh, Agade, czy Lagash, oraz Babilonu – jednego z najważniejszych "diabelskich miast" w Biblii. Miastami cywilizacji Kaina były też Sodoma i Gomora, biblijne symbole zepsucia.

Niektóre teorie kabalistyczne są jednak dalekie od utożsamiania Kaina tylko z zasadą zła. Istotna jest tutaj rola, jaką przypisuje Kainowi Kabała Luriańska. Według niej, dusze Kaina i Abła są dwiema uzupełniającymi się stronami zasady boskiej. Kain związany jest z lewymi emanacjami Drzewa Życia ("lewym ramieniem Adama" – sefirą Din), Abel zaś pochodzi od prawego ramienia Ojca (Chesed). Gerschom Scholem twierdzi nawet, że gdy wszystkie dusze zostaną przywrócone, "Kain będzie nieskończenie wyższy niż Abel" (3). Jest on bowiem symbolem wyższej świadomości, która sama w sobie posiada boskie cechy. Abel natomiast jest świadomością niższą, która przez swą krew powraca do ziemi. Samo imię "Abel" (Hevel) wywodzi się z hebrajskich słów oznaczających "oddech", "mgła", "próżnia", "pustka", co sugeruje ulotność jego natury. Jest on jedynie przejściową formą świadomości, której wyższym wyrazem jest Kain (Qaheen). Od nich, według Kabały Luriańskiej, pochodzą wszystkie dusze. Isaac Luria nie uważał Kaina za syna diabła, lecz za wcielenie samego Boga, YHWH.

Tajemne "piętno", którym Bóg naznaczył Kaina skazując go na wieczną tułaczkę uważane jest wielokrotnie za "znięcie Bestii" zwiastującej Apokalipsę. To odpowiada roli Kaina jako Antychrysta, który wskazuje ludziom drogę z dala od Boga, antynomiańską ścieżkę przebóstwienia. Jako widoczny znak, "piętno Kaina" uznaje się za róg wyrastający z jego czoła, znięcie diabelskiej natury. Inna interpretacja mówi, iż jest ono znamiem, które powstało gdy w czoło Kaina uderzył klejnot z korony upadającego Lucyfera. Jeszcze inna utożsamia piętno ze znakiem czerwonego węża. Kolejna zaś wskazuje na związek Kaina z Saturnem (planetą Diabła), przez co piętno odczytać można jako sześcioramienną gwiazdę, albo krzyż TAU (4). Jednak piętno to jest nie tyle widocznym znakiem, co



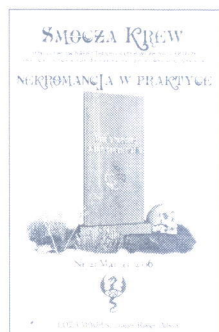
Smocza Krew nr 1: Bestie Wodnej Otchłani

Jest to pierwszy oficjalny numer pisma członkowskiego Loży Magan. Zawiera artykuły: Dagon – Pan wodnej Otchłani; Lewiatan – "Król wszelkich stworzeń"; Apep – Wężowy demon Chaosu; Kilka uwag na temat Diamat; Inne mitologiczne bestie i potwory morskie. A także część praktyczną: Inwokacja Lewiatana; Ceremonia Apepa; Rytuał alchemicznego odrodzenia w wodach Diamat; Podróż do miasta Ulthar – pathworking oparty na magii lovecraftowskiej

Smocza Krew # 2: Nekromancja w praktyce

Kolejny oficjalny numer Smoczej Krwi poświęcony jest praktycznym - bardziej i mniej znanym aspektom nekromancji. Zawiera eseje i praktyki:

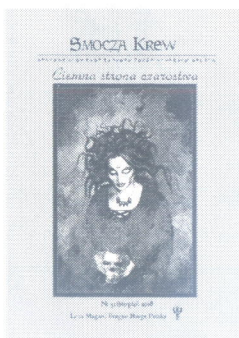
Azrael i Zasada Śmierci + Inwokacja Izraela; Rytuał przywołania Cieni; "Panie Pieklnych Ciemności" - boginie śmierci i krain Podziemia; Ceremonia Persefony; Inhabulos - demon nekromancji; Nekromancja w Mitach Cthulhu; Niantiel - pathworking; Kraina Ciemności w mitologii mezopotamskiej; Podróż do krainy Cucha; Nitokris - Królowa Ghuli i Pani Piramidy + Wejście do Świątyni Sfinksa; Nas - perski duch nekromancji



Smocza Krew # 3: Ciemna strona czarostwa

Trzeci numer pisma Smocza Krew poświęcony jest tematowi: czarostwo Ścieżki Lewej Ręki. Zawiera artykuły i praktyki:

Bogini Sabatu - przewodniczka na ścieżce ku przebóstwieniu; Inwokacja czterech Bogiń Sabatu; Ciemna strona Księżyca - przedstawienie klify



Smocza Krew nr 5 – Lipiec 2007 – Loża Magan, Dragon Rouge Polska

- 48 -

Gamaliel; Na rozdrożach snu; Nyarlathotep - Inicjator Sabatu; Sabat w ujęciu perskim; Przedstawienie konceptu Złego Oka (i jego roli w perskim czarostwie); Droga do królestwa Rozkoszy i Ekstazy - ścieżka Ciemnego Diabła Sabatu; W Mroczne Objęcia Piekelnego Sabatu; Inwokacja Kaina; Sabatyczny rytuał Rogatego Boga i Bogini

40 stron A4, oprawa zeszytowa, czarno-białe ilustracje

Smocza Krew # 4: Magia egipska

Czwarty numer pisma Smocza Krew poświęcony jest wybranym aspektom współczesnego podejścia do magii egipskiej. Zawiera artykuły: Królestwo Sokarisa; W krainie Śmierci; Bast i Sechmet – Dwa oblicza kobiecości; Wizja duszy w starożytnym Egipcie; Alchemia śmierci w solarnym kulcie Nowego Państwa; Rytuał przyzwania Seta; Pustynia Seta – pathworking; Religia a seksualność w starożytnym Egipcie; W kręgu tajemnic Syriusza; Inwokacja Neftydy; Wężowe bóstwa Egiptu



57 stron A5, oprawa klejona, czarno-białe ilustracje

Wszystkie nasze publikacje zamówić można przez mail:

info@magan.superhost.pl

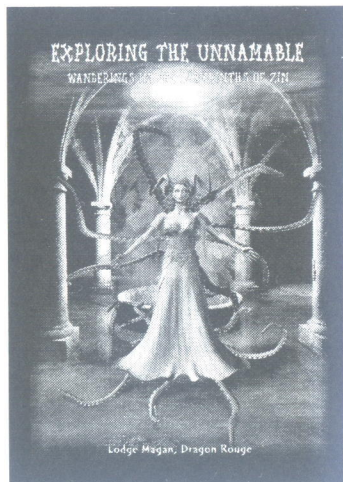
Cennik – na naszej stronie: <http://www.dragonrouge.net/magan>



Smocza Krew nr 5 – Lipiec 2007 – Loża Magan, Dragon Rouge Polska

- 49 -

W przygotowaniu:



Exploring the Unnamable: Wanderings in the Labyrinths of Zin

A booklet containing chosen accounts from the work with the Labyrinths of Zin which were conducted by Lodge Magan in the years 2003-2007.

Date of publication: autumn / winter 2007

We are proud to present:

Necronomicon Gnosis: A Practical Introduction

By Asenath Mason

"Gnosis" means "knowing". The knowledge about the Necronomicon is not based on any historical or mythological tradition but on dreams, visions, vague impressions, and subtle transmissions from the Beyond, which reach sensitive individuals and those who seek to receive them. The authenticity of Necronomicon as a concrete book has never



been proved and its worth as a magical system was often questioned. However, if we consider it as a collection of knowledge about the forces from outside the world of creation, dimensions in-between the planes known to humans, the practical work with them acquires a new sense.

This book is based on a very wide literary tradition of the Cthulhu Mythos and diverse aspects of the Lovecraftian magic. The author, who has explored the Necronomicon magic for many years, introduces the reader into this dark and mysterious world: the realm of the Great Old Ones where the forgotten gods lie dead but dreaming and await their return. The book presents basic magical concepts and techniques of their practical use in the context of the Necronomicon gnosis: pacts and ceremonies, astral journeys, dream magic, scrying and traveling through gateways to interstellar dimensions, evocations, invocations, sex magic, shapeshifting, necromancy, etc.

These techniques allow for a shift of consciousness in which we are able to experience the nature of the Lovecraftian gods which is normally completely alien to our perception. These forces represent human potentiality – what we may become if we manage to transgress beyond the world of creation which is the prison of our minds. Then we will be able to become like the Great Old Ones – entities of unlimited potential, ever-changing and mutable, creatures of an infinite nature – with possibilities as vast as the eternal Chaos itself.

184 pages, 21 b/w images, 14,8 x 21,0 cm, softcover,

ISBN 978-3-939459-05-7

€ 20,-

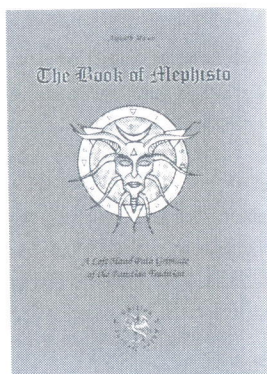


RECENZJA

The Book of Mephisto: A Left Hand Path Grimoire of the Faustian Tradition

Autor: Asenath Mason

Recenzja pierwotnie opublikowana w j. niemieckim
na stronie: <http://www.fraternitas.de>



Po angielskim wydaniu książki pod tytułem „The Book of Mephisto” przez niemieckie wydawnictwo „Edition Roter Drache”, ta niewielka, lecz godna uwagi pozycja, dostępna jest obecnie również w j. niemieckim.

Jak zapowiada sam tytuł, książka poświęcona jest jedynie jednej postaci: Mefistofelesowi.

Punktem wyjściowym w analizie dokonanej przez Asenath Mason jest rola Mefistofelesa w tradycji faustowskiej. Szczególną uwagę zwraca ona na dwóch najwybitniejszych pisarzy tejże tradycji: Christophera Marlowe’a oraz Goethe’go. Jednak również i nowsze dzieła, takie jak „Mistrz i Małgorzata” Michała Bułhakowa nie zostają pominięte przez autorkę.

Asenath Mason przedstawia Mefistofelesa z tej perspektywy, po czym analizuje jego postać pod względem różnych, czasem otwarcie przedstawionych cech, a czasem jedynie sugerowanych. Np. Mefistofelesa można postrzegać jako inicjatora, mentora, oraz przewodnika na Ścieżce Lewej Ręki. Jest on adwersarzem, mediatorem pomiędzy Człowiekiem i Drugą Stroną, panem cieni i Czarnym Człowiekiem Sabatu. Może być również uważany za Smoka, gdyż taką formę przyjmuje ukazując się Faustowi.

Co więcej, analiza dotyczy również niektórych zjawisk związanych z Mefistofeleşem, np. jego związek z sabbatami czarownic, a także towarzystwo różnego rodzaju demonów takich jak inkub lub succub. Jako łącznik pomiędzy światami, pojawia się on z cechami trikstera, które autorka odnosi do postaci Hermesa/Merkurego. Mason dokonuje też ciekawego porównania Mefistofelesa do pawiego anioła (Melek Taus) Jezydów.

Dalsza część obejmuje ćwiczenia medytacyjne zainspirowane psychologią głębi i konceptem Cienia. Ta część książki nosi wyraźne ślady wpływu teorii C.G. Junga. Mefistofeles pojawia się tutaj jako towarzysz (psychopompos), a ciemność, którą pozwala poznać i zintegrować ze świadomością, staje się podróżą inicjacyjną.

Autorka w ciekawy sposób dokonuje przeglądu legend o doktorze Faucie pod względem ich tematyki inicjacyjnej, a w szczególności związanej z inicjacją szamańską. W sztuce Marlowe’a Faustus zostaje rozerwany na strzępy przez demony po okresie 24-letnich przygotowań, co przypomina praktyki w kultach szamańskich. Autor nie wyjawia czytelnikowi czy inicjacja ta prowadzi do nowego istnienia. U Goethe’go historia ta ma jednak inne zakończenie. Inicjacja Doktora Fausta nie zostaje uwieńczona sukcesem, zostaje zbawiony i zabrany przed oblicze Boga. Lecz nie jest to tematem analizy.

Przewodnictwo Mefista w stosunku do Człowieka rozpoczyna się klasycznie zawarciem paktu, który człowiek podpisuje swą krwią by zdobyć dostęp do tajemnic przeznaczonych wyłącznie Bogu. Ponownie jest to istota Ścieżki Lewej Ręki, która dąży do zdobycia boskiej wiedzy i do indywidualnego przebóstwienia.

Mimo że te fragmenty pochodzą z teoretycznej części książki, jej zawartość nie sposób przedstawić w kilku słowach. Jest to bowiem przede wszystkim praktyczna pozycja, zawierająca wskazówki jak pracować z Mefistofeleşem i mnóstwo przykładów rytuałów i medytacji. Ryt Adwersarza, na przykład, otwiera świadomość na kontakt z Mefistofeleşem. Znajdziecie tam również medytacje z Cieniem, praktyki ze snami, medytację Sabatyczną, podróż do krainy Matron, oraz wiele innych.

Oczywiście w książce tej nie ma żadnych czysto teoretycznych rozważań. Oprócz tego, że autorka jest artystką fantasy, praktykuje okultyzm od wielu lat. Jest założycielką Łoży Magan, polskiego odłamu szwedzkiego zakonu magicznego Dragon Rouge.

Książka zawiera ilustracje przedstawiające klasyczne wyobrażenia postaci Mefistofelesa (Hans Baldung Grien, Eugene Delacroix); autorka dodała także własne grafiki, takie jak maska, która widnieje też na okładce książki.

Jak mówi podtytuł, książka ta jest w rzeczy samej grimuarem, nawet jeśli pisanie tego typu pozycji wydaje może budzić sprzeczne odczucia. Szybko jednak one znikają, a wraz z lekturą każdej strony rośnie zaskoczenie, iż tak wiele wysokiej jakości teorii i praktyki można zawrzeć w niecałych osiemdziesięciu stronach.

Mefistofeles powrócił.



SPIS TREŚCI



Dragon Rouge – Loża Magan.....	3
Gnoza Lucyferyczna.....	5
Przyzwanie Lucyfera.....	16
Na Pustyni Seta.....	18
Medytacja z Lilith.....	26
Loki Adwersarz.....	29
Matka Nieprawości i Ohydy.....	33
Medytacja Kali.....	36
Ścieżka Kaina.....	40
Publikacje Loży Magan.....	47
Recenzja: The Book of Mephisto.....	52