



# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение, или Небольшой экскурс в историю спиритизма</b> .....7
Спиритические фотографии и мое вдохновение.....9
Доска Оуя.....10
Таинственный лес.....10
Кто живет в Таинственном лесу?.....11
Живой ли это лес?.....12
Строение колоды, или Насколько глубоко корни Таинственного леса.....13
Медитации и сон композитора.....13
<b>Практическая работа</b> .....16
Дневник и инструменты.....16
Имя колоды.....16
Как определить свой тотем.....17
Кто такие «антитотемы».....18
Таблица тотемов.....18
Анализ карт.....21
Медитация «Мой тотем».....22
Знак тотема.....23

Для чего нам нужны тотемы.....23
Как обратиться за помощью к тотему.....24
Фамильяры.....25
Какие бывают виды фамильяров.....26
Создание фамильяра.....27
Ритуал создания искусственного фамильяра.....27
Спиритический сеанс с картами.....28
Как провести день с картами.....30
Дополнительные значения карт.....30
Пустые карты.....34
Карта без описания.....34
Ритуалы с картами.....34
Расклады.....34
Определение магического имени.....39
Ваше магическое имя.....39
<b>Значение карт</b> .....41
Буква А. Паук. Медиум/Магический договор.....41

Буква Б. Жук. Спиритический сеанс/ Венец безбрачия.....44
Буква В. Светлячки. Смерть/Некромантия.....47
Буква Г. Воробей. Душа/Пророчество.....50
Буква Д. Сова. Астрал/Магия снов.....53
Буква Е. Собака. Призрак (Работа с духами, сущностями)/ Работа с энергией мертвых.....56
Буква Ж. Медведь. Тени (карма)/ Судьба, рок.....59
Буква З. Лось. Ляры/Самоубийство.....62
Буква И. Козел. Демон/Негативная энергия.....65
Буква Й. Голубь. Чудо/Работа с ангелами.....69
Буква К. Мотылек. Инвокация божества/Молитва.....72
Буква Л. Лошадь. Фантом/Послание.....75
Буква М. Еж. Двойники/Шизофрения.....78



Буква Н. Кошка. Фамильяр/  
Тотем ..... 81

Буква О. Зарянка. Знаки свыше/  
Родственные души ..... 84

Буква П. Бабочка. Реинкарнация/  
Родовая магия ..... 87

Буква Р. Куница. Ченнелинг/  
Избранность ..... 91

Буква С. лягушка. Транс/  
Просветление ..... 94

Буква Т. Змея. Гипноз/Видения ..... 97

Буква У. Лиса. Одержимость/  
Болезнь ..... 101

Буква Ф. Ворон. Ясновидение/  
Яснослышание ..... 105

Буква Х. Белка. Сила мысли/  
Психология ..... 108

Буква Ц. Гусь. Автоматическое  
письмо/Магия рун ..... 111

Буква Ч. Рысь. Экзорцизм/  
Святая вода ..... 114

Буква Ш. Пчела. Белый шум/  
Не стоит заниматься магией ..... 117

Буква Щ. Форель. Телепатия/  
Невидимость ..... 120

Буква Ъ. Летучая мышь.  
Энергетический вампиризм/  
Магия крови ..... 123

Буква Ы. Дятел. Вольт/Зомби ..... 126

Буква Ъ. Заяц. Эгрегор/  
Деревенская магия ..... 130

Буква Э. Улитка. Ритуал/  
Магический круг ..... 133

Буква Ю. Олень. Заклинание/  
Магия трав и зелий ..... 136

Буква Я. Ласточка. Приворот/  
Связывание ..... 139

Цифра 0. Бобер. Отворот/  
Цыганская магия ..... 142

Цифра 1. Ящерица. Сглаз/  
Визуализация ..... 145

Цифра 2. Мышь. Проклятие/  
Нарушение законов ..... 148

Цифра 3. Жаба. Порча/Козни ..... 151

Цифра 4. Барсук. Магические  
предметы/Тайные знания ..... 155

Цифра 5. Лань. Талисманы  
и амулеты/Фетиш ..... 158

Цифра 6. Черепаха. Подклад/  
Денежная магия ..... 162

Цифра 7. Кукушка. Зеркала/  
Фотография ..... 166

Цифра 8. Енот. Эктоплазма  
(материализация)/Эвокация ..... 169

Цифра 9. Кабан. Левитация  
(магия стихий)/Элементали ..... 172

Ответ «Да». Сокол. Телепортация/  
Отсутствие магии ..... 175

Ответ «Нет». Волк. Места Силы/  
Пришельцы ..... 179

«Прощай». Зубр.  
Геопатогенные места/  
Жертвоприношение ..... 182

Божья коровка ..... 185

Ваш фамильяр ..... 187

Ваши паранормальные  
способности ..... 189

**Заключение** ..... 191



## ВВЕДЕНИЕ, ИЛИ НЕБОЛЬШОЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ СПИРИТИЗМА

Шаманы каменного века, некроманты Древней Греции, жрецы Древнего Египта и Индии, колдуны вуду, контактеры направления Нью Эйдж, последователи мировых религий (таких как индуизм и христианство), а также новых религиозных движений (таких как Викка и неоязычество), — люди во все времена пытались связаться с потусторонним миром, заглянуть в другие измерения и получить ответ на извечный вопрос: «Что же там?» Они изучали эту тему, накапливали зна-

ния, классифицировали и передавали их из поколения в поколение. Появлялись различные учения, религии и целые системы мировоззрения, поясняющие, как там все устроено и что вообще такое это «там».

Люди всегда боялись смерти; по мнению З. Фрейда, это один из двух базовых инстинктов, заставляющий нас двигаться вперед. В то же время смерть (и особенно загробная жизнь) всегда была и остается самой интересной и спорной темой для обсуждений. Даже сейчас, несмотря на то

что об окружающем нас мире и смерти мы знаем достаточно много, мы не можем логически объяснить некоторые аномалии — например, проделки привидений или процесс выделения эктоплазмы из тела медиума (сверхчувствительного человека, который служит связующим звеном между миром живых и миром мертвых). Да, о смерти говорить сложно, но иногда она сама заявляет о себе...

Несомненно, пик интереса к общению с потусторонним миром приходится

\* Контрольная фраза Г. Гудини, сказанная своей жене Бесс перед смертью, чтобы она могла проверить, сможет ли его дух передать весть с того света через медиумов. 8 февраля 1929 году медиум Форд получил эту фразу и передал ее. — *Примеч. авт.*



на XIX век. Термин «спиритизм» появился благодаря французскому исследователю психических явлений Аллану Кардеку (1804–1869). Самый известный его труд — «Книга духов», написанная под диктовку самих духов, в ее основе лежит идея о реинкарнации души с целью получения опыта. Спиритизм представляет собой религиозно-философское течение, основанное на вере в реальность жизни после смерти и возможность общения с духами умерших при помощи медиумов. Однако он вообрал в себя такое множество понятий и идей, что теперь этим термином обозначают почти все медиумические практики.

В США и Европе спиритизм начал распространяться с 1848 года, после того как в Гайдсвилле (штат Нью-Йорк) сестры Фокс вступили в контакт с невидимой сущностью в своем доме. Все началось со стуков и прикосновений невидимых гостей и закончилось тем, что сестры стали профессиональными медиумами. Сеансы спиритизма доказали даже самым ярким скептикам, в число которых входили Гарри Гудини и Артур Конан Дойл, что смерть — это еще не конец,

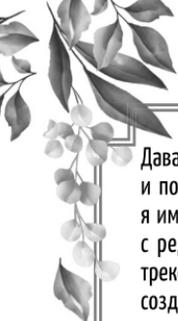
что существуют такие понятия, как душа и загробная жизнь, но самое главное — что мы можем продолжать общаться с умершими несмотря ни на что! Знания, полученные медиумами, довольно обширны и касаются разных сфер. Некоторым медиумам удается войти в контакт с такими гениями, как знаменитый химик Д. И. Менделеев, и передать сведения, о которых они заранее знать не могли. Другие же начинают прекрасно рисовать или музицировать, находясь в контакте с известными художниками или музыкантами, хотя до транса данными способностями не обладали.

Конечно, в наши дни понятия «спиритический сеанс», «доска Оуайя» или «астрал» уже не являются чем-то удивительным и новым. Но любой ли может стать медиумом, уметь обращаться к тонкому миру и получать ответы, узнавать, что происходит вокруг и каким образом можно повлиять на сложившиеся обстоятельства? Ответ однозначно «да»! Во всяком случае, при помощи созданного мной Оракула вы точно сможете это сделать. Но об этом чуть попозже.

Спиритизм, как я уже упомянул выше, вообрал в себя много понятий, таких как автоматическое письмо, ченнелинг, транс, медиумизм, к нему же могут относиться такие паранормальные явления, как левитация, материализация, полтергейст и блуждающие огоньки. Следовательно, это не просто контакт с тем светом, это целый комплекс необъяснимых явлений, которые нас окружают, но которые мы в обычном состоянии сознания не можем воспринимать с помощью органов чувств. Как известно, сейчас популярность спиритизма упала, а слово «медиум» заменяется словами «канал» или «ченнелинг», но суть осталась та же. В описании своего нового Оракула я подробно остановлюсь на каждом из этих явлений и на том, как они влияют на нашу жизнь.

Я надеюсь, что вам понравится наше путешествие, и вы, как скептик Гудини и его супруга, поверите в возможность связи с потусторонним миром. Данная книга получилась небольшой по объему, но я думаю, что самое главное я смог в ней передать, а остальное сделают духи, ангелы и все те существа, которых вы позовете на помощь.





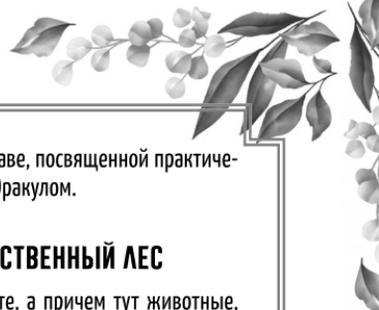
Давайте же начнем знакомство с Оракулом и поговорим о том, что нас (говоря «нас», я имею в виду всю нашу команду, начиная с редактора и заканчивая композитором треков для медитации) вдохновило на его создание, о том, как он устроен, о героях, представленных на картах, и о том, для каких целей они служат.

## СПИРИТИЧЕСКИЕ ФОТОГРАФИИ И МОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Если говорить о вдохновении и идее создания колоды, то нельзя не упомянуть о спиритических фотографиях. Они меня всегда поражали, поскольку на них отображено то, чего быть не должно. Лица, силуэты, всевозможные паранормальные явления и аномалии. В целом, фотографирование было частью спиритических сеансов. Официальной датой возникновения спиритических фотографий считается 1861 год, когда американец Уильям Г. Мумлер, фотограф из Бостона, обнаружил, что на сделанном им снимке появился образ его давно умершей кузины. В 1851 году

англичанин Ричард Бурснель утверждал, что сфотографировал призраков. На его пластинках проявлялись «следы духовного присутствия» в виде рук и лиц. Конечно, доверять абсолютно всем подобным фотографиям нельзя, поскольку в некоторых случаях трудно определить, является ли снимок подлинным. Каким же образом меня вдохновили эти фотографии и как они связаны с картами? Итак, здесь кроется первый секрет колоды, и он заключается в том, что все идеи карт взяты из реальных снимков и отражают некие паранормальные явления, представленные в виде зверей и птиц, а местом действия является некий мистический лес. Согласитесь, это придает им большую глубину и создает при работе с ними таинственную атмосферу. Обычно я начинаю создание колоды с того, что записываю все значения карт, которые должны быть представлены в колоде. В данном случае я собрал все паранормальные явления, так или иначе связанные со спиритизмом и потусторонним миром. Затем я разыскал подлинные фотографии, соответствующие темам карт, и срисовывал с них идеи,

изображая их в виде животных. Конечно, это был долгий процесс поисков нужных снимков, выбора тех или иных животных и мест, где будут разворачиваться события. Таким образом, на изображении каждого животного присутствует какое-либо аномальное явление, как на настоящих спиритических фотографиях. Я также выбрал цветовую гамму, соответствующую стилю XIX столетия, для того чтобы еще больше усилить мистический эффект и передать атмосферу таинственности. Быть может, вам даже удастся найти первоисточники — фотографии, которые вдохновляли меня при работе над данной колодой. А возможно, у вас есть подобные фотографии, сделанные лично вами, — кто знает? Работая над некоторыми картами, я буквально получил видение того, как они должны выглядеть. Другие же я рисовал, придумывал их значения, а затем менял местами с более подходящей иллюстрацией. Были также и такие карты, с которыми ну никак не получалось что-либо сделать... В этом случае я ждал — и они приходили ко мне во сне, поэтому мне не раз прихо-



дилось просыпаться ночью и делать эскиз. Но я не уставал — наоборот, это придавало мне сил. В «Оракул Теней» я вложил свое сердце и всю свою любовь — в этих картах живет моя душа!

## ДОСКА ОУИЯ

Итак, колода состоит из сорока семи карт. Она построена по принципу спиритической доски Оуйя, изобретенной в XIX веке американцем Элайджей Бондом. Этот инструмент представляет собой доску, на поверхность которой нанесены буквы алфавита, цифры от 0 до 9 и слова «да», «нет», «не знаю» и «прощай». Обычно во время сеанса кончики пальцев располагаются на планшете, которая движется по доске и отвечает на вопросы «да» и «нет», либо позволяет составить фразы при помощи букв и цифр. Также указателем может служить блюдце, на котором изображено некое заострение, либо маленькая дощечка с отверстием в середине, где появляются символы. Но в данном случае сами карты являются инструментом для вызова

духов. Да-да, они предназначены не только для гадания, но и для вызова! Как вы заметили, на них также присутствуют буквы алфавита, цифры и слова «да», «нет», «не знаю» и «прощай».

Конечно, это сделано не просто так, и вы наверняка уже поняли, о чем идет речь. Вы можете выложить карты кругом в алфавитном порядке (или веером, как на доске Оуйя) и провести спиритический сеанс! Но и это еще не все: поскольку карты соотносятся с буквами и цифрами, то это значит, что они могут называть имена и указывать названия мест. Они могут знать магическое имя гадателя, а также открыть вам собственное имя (ведь это я придумал для колоды название, но вполне возможно, что она имеет особое имя для каждого гадающего), поэтому перед работой с картами вы можете очистить ее при помощи стандартного ритуала очищения, после чего спросить у колоды ее имя.

Помните: любые магические имена необходимо хранить в тайне, ведь знающий имена может диктовать свои правила. Как это сделать и как провести вызов — об этом

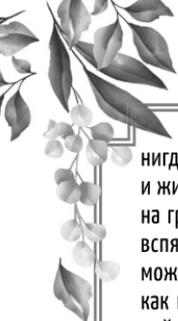
я расскажу в главе, посвященной практической работе с Оракулом.

## ТАЙНСТВЕННЫЙ ЛЕС

Вы спросите, а причем тут животные, фамилльяры, лес и все остальное? На это у меня есть два ответа. Во-первых, природа и лес всегда манили людей своими тайнами. Дремучие леса для первобытных людей представляли собой иной мир — это был мир духов и сакральное место для встречи с божествами. До сих пор в Японии люди боятся заходить в лес Аокигахара: говорят, что тот, кто туда зайдет, вряд ли вернется. Темные леса Европы вдохновили многих писателей на создание сказок.

В России же всегда считалось, что в лесу обитает всевозможная нечисть: лешие, болотники, русалки и кикиморы — потусторонние силы, которые могут заманить человека в самую чашу и изменить его восприятие реальности, а также лес полон ядовитых растений и галлюциногенных грибов. Здесь можно услышать непонятные и пугающие голоса и увидеть то, чего больше





нигде не увидишь. Он наполнен запахами и жизнью — той, которая всегда находится на грани смерти. Время в лесу может течь вспять, а телепортация и левитация возможны на каждом шагу. Лес может быть как местом Силы, так и геопатогенной зоной. По нему бродят и тени без хозяев, и скелеты без плоти. Несомненно, у леса есть душа и хранители, он мудр и готов поделиться своей мудростью, но лишь с тем, для кого знания — это источник творчества и духовного роста.

Животные же всегда считались посланниками иных миров: например, ворон — вестник смерти, кукушка предвещает беду, а вот появление призрачной собаки Грим представляет собой некое предупреждение. Можно вспомнить также ведьмовских черных кошек и шаманов-оборотней, и темных животных. Духи-наставники, предстающие в виде зверей, — неотъемлемая часть многих культур. Поэтому образы леса и различных животных идеально передают нужный посыл.

Вторая же причина очень проста: язык символов и аллегорий понять гораздо про-

ще, поэтому я выбрал для колоды именно рисунки зверей, а не спиритические фотографии. К тому же размышлять над ними намного интереснее. Наверное, стоит отметить и тот факт, что до меня еще никто не пытался объединить фауну и спиритизм, паранормальные явления и дикую природу. Я очень надеюсь, что такой микс вам понравится и вдохновит на изучение тайн так же, как и меня. А теперь давайте остановимся подробнее на обитателях волшебного леса.

## КТО ЖИВЕТ В ТАИНСТВЕННОМ ЛЕСУ?

Это старый и дремучий лес, в котором обитают не какие-то экзотические животные, а самые обычные лисы и волки, кролики и медведи, кукушки, бобры и совы. Все эти звери хорошо знакомы нам с детства, они нам гораздо ближе, и воспринять их образы мы способны без затруднений. Однако здесь можно встретить и домашних животных: собак и кошек, гусей и коз, лошадей и воробьев... Хотя, согласитесь, изначально все они вышли из темного ди-

кого леса, и в глубине души они все еще помнят об этом — стоит только взглянуть кошке в глаза! Мудрость животных бесконечна, каждое из них готово поделиться с вами своим знанием и мастерством, дать вам верный совет и прийти на помощь в самый нужный момент, когда вы меньше всего этого ожидали.

Если с самими животными все более-менее понятно, то происходящее с ними в лесу весьма необычно. Так, во время знакомства с колодой вы встретитесь с гигантским волком — духом леса, с одержимой лисой и летающим кабаном, а также увидите заколдованного дятла и оленя с цветущими рогами. Вы познакомитесь с кошкой-экстрасенсом, с жабой, которая не отражается в воде, с лягушкой, находящейся в трансе, сможете поприступовать на спиритическом сеансе у жуков, соприкоснетесь с фантомами и тенями, духами и душами ушедших...

*Кстати, живого человека вы увидите только на одной карте, на остальных будет очень много фоновых деталей и предметов из мира людей. Обратите особое внимание*



на появление «гостей» на картах, ведь на многих из них вы встретите персонажей других карт этой же колоды. Например, на карте «Бобры» можно заметить спрятавшуюся жабу, а на карте «Лиса» вдали видна лань с одноименной карты. Таким образом, все карты в колоде сплетены в тесную паутину. Но и это еще не все! Детали на одной карте связаны с деталями на других. Так, ключ на карте «Душа» и открытый сундук на карте «Лошадь» имеют сакральную связь, как тот же ключ и замок на карте «Лось»... Однако я не буду раскрывать абсолютно все подобные секретные пары, чтобы предоставить вам возможность провести самостоятельное расследование этого запутанного дела под названием «Таинственный, мудрый и загадочный лес». Будьте внимательны и подойдите к этому заданию творчески.

Конечно, разбирая карты, мы о многом поговорим более подробно, но главное — чтобы вас не напугала такая сложная сеть, соединяющая множество деталей. Таинственный лес — не злой, он просто другой; как и повсеместно в природе, здесь нет

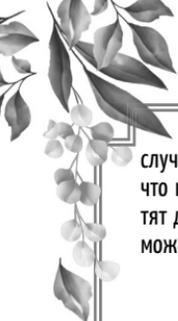
победителей и побежденных, здесь есть только последствия. Помните, я упоминал выше, что лес готов поделиться своими знаниями, — это означает, что не стоит искать в нем нечто темное, негативное и опасное. Это всего лишь место обитания различных существ. А вот для нас он является местом очищения и способом найти решение проблем. Поэтому цель данной колоды, несмотря на всю свою мрачность, — принести людям помощь и свет. Опять же хочу напомнить, что в разделе «Практическая работа» мы поговорим о том, как определить свой тотем, как призвать фамильяра, как провести день с картами, как создать печати фамильяров и нанести их на карты, и о многом другом, что сделает вашу колоду интерактивной. Ведь зарядить колоду своей энергетикой очень важно, поэтому я всегда стараюсь оставить вам место для творчества.

## ЖИВОЙ ЛИ ЭТО ЛЕС?

Нет! Все персонажи, присутствующие на картах, мертвы, и все, что на них изоб-

ражено, — это мир духов. Живые появляются там только в качестве «гостей», но разве в них становится меньше жизни? Вовсе нет, они остаются такими же, как были. Цель колоды — показать, что смерть — это не конец, что мы — это не только тело, что в круговороте сансары конец является также и началом. Разумеется, одной жизни не хватит, чтобы все пережить и познать, поэтому мы — души — путешествуем из тела в тело, с планеты на планету, из галактики в галактику. Приверженцы культа Санта Муэрте (*O Santa Muerte*) празднуют смерть; кришнаиты учат радоваться окончанию жизни, а не горевать; буддисты освобождаются от еще одной реинкарнации; ангелы приветствуют тех, кто верит в них; викканы же попадают в Страну вечного лета. Души всегда направляются туда, где они хотят быть. Но иногда души по каким-то причинам считают, что заслуживают чего-то другого, а не потустороннего света. Порой те, кто остался, кто очень скучает, хотят вновь встретиться с ушедшими. Иногда в путешествии души что-то идет не так, она остается на этом свете и является во снах. И в этом





случае колода может помочь вам понять, что пошло не так, какую информацию хотите донести до вас с той стороны и чем вы можете помочь умершим.

## **СТРОЕНИЕ КОЛОДЫ, ИЛИ НАСКОЛЬКО ГЛУБОКИ КОРНИ ТАИНСТВЕННОГО ЛЕСА**

Как вы уже знаете, в колоде сорок семь карт (сорок восемь, если считать пустую). Колода работает по принципу «одна карта — четыре значения». «Как четыре?» — спросите вы. Все дело в том, что у карт в этой колоде есть не только гадательные значения, они представляют также и паранормальные явления. То есть в прямом и перевернутом положении они имеют разные значения для гадания и для выявления магического воздействия (но к каждому магическому явлению даны также ключевые слова, которые в случае необходимости тоже могут ответить на вопрос). В целом в колоде представлено сто восемьдесят восемь (47×4) значений, столько же

советов и подсказок, которые помогут вам разобраться в любых жизненных ситуациях (это прямые и перевернутые значения карт плюс ключевые слова), и девяносто четыре варианта магических, паранормальных и психических явлений, зная которые, вы можете ликвидировать их или работать с ними — как вам угодно.

Вам нужно научиться только правильно задавать вопросы. Но не переживайте на этот счет — предлагаемые расклады помогут вам и в этом, в вашем распоряжении будет двадцать вариантов. Так вы точно определите порчу или наличие сглаза, и вмешательство потусторонних сил распознаете, и даже сможете найти благоприятные места. Вы почувствуете себя участником «Битвы экстрасенсов», только вашим инструментом, вашими глазами и органами чувств будут карты. Вся система колоды построена по принципу «сверху вниз», то есть мы начинаем с изучения астральных явлений, затем психических и под конец — физических. Поэтому, если разложить все карты в ряд, то, рассмотрев их значения, вы увидите как бы дорогу, жизненный путь

медиума. Конечно, вы сможете определить и вашего фамильяра по картам, ведь каждая карта представляет собой какое-либо животное. Теперь вы понимаете, какой получился интересный симбиоз и сколько всего можно найти в этом лесу. К каждой карте будет дано описание паранормального/спиритического явления, совет карты, описание фамильяра и ритуалов, предназначённых для тех или иных явлений, так как данные карты можно использовать как инструмент изгнания полтергейста, очищения пространства, определения вида магического воздействия и для многого другого. В той же части книги мы поговорим о пустых картах и о том, почему они вообще присутствуют в колоде.

## **МЕДИТАЦИИ И СОН КОМПОЗИТОРА**

Медитации как путешествие по миру карт — явление не новое. Однако медитации, предназначенные для этого Оракула, особенные, и проводить их вы будете под музыку пианиста-композитора Cragazy (Аре-



га Мирзоян), который специально для этой колоды создал особые композиции (как и для викканского «Оракула Теней»). Эта музыка дополнит вашу работу и наполнит пространство вокруг, она поможет вам окунуться с головой в мир мистики и всего необъяснимого. И если в «Оракуле Теней» она более сказочная и возвышенная, то здесь предполагается совсем другая история... Но вы сами все услышите!

С Арегом я познакомился благодаря картам Таро, и было это давно — тогда мы еще не знали, что будем работать с ангелами и обучать этому других... По поводу ангелов: Арег как-то признался мне, что мелодия к этой карте\* у него самая любимая в плейлисте. Под его композиции я создавал предыдущую колоду, а для этих карт он написал уже новые композиции. Мы добились некоего особенного магического баланса благодаря совместной работе.

Арег писал музыку несколько месяцев, для него это было чем-то новым. Сначала он

\* Речь идет о карте «Голубь», которая обозначает Ангела-хранителя. — *Примеч. ред.*

изучал то или иное животное, сам прорабатывал каждую карту (причем о некоторых животных он даже ничего не знал, например, ему пришлось погуглить и подробно изучить образ жизни барсуков). Как он сам говорил, только после этого при созерцании определенной карты музыка рождалась у него в сердце, и ее надо было очень быстро поймать, пока она не улетела. В такие моменты композитор превращался в шамана, который вселялся в тело животного и искал соответствующую ему музыку. Таким образом, Арег первый отправился в путешествие по Таинственному лесу и вернулся оттуда с посланиями для нас, которые длятся от двух до трех минут.

Уникальность композиций заключается в том, что, например, в мотиве кукушки мы слышим ее кукование, в мотиве лягушки — ее кваканье, в других же композициях мы можем услышать какое-то шуршание и рычание, крики и звуки леса. И все это он передал только благодаря пианино, своим пальцам и нотам! Но как?.. На этот вопрос Арег и сам не может ответить: это духи животных направляли его, а также фа-

мильяры и тотемы, ангелы и те существа, которые хотели быть услышанными... Арег даже отказался от мяса! То есть он подошел к работе со всей ответственностью и в итоге создал голоса карт для всех нас. Необычайно нежные композиции наполнены эмоциями и смыслом. Закон синхронности никогда не подводит, поэтому музыка идеально подходит к изображениям на картах.

Когда работа была завершена, Арег приснился сон: он находился в большом зале, перед ними выстроились все животные, представленные в колоде, они по очереди кланялись ему и затем исчезали один за другим. Вместо них появлялись светящиеся шары (или души), которые тоже через какое-то время исчезли. Мы с Арегом восприняли этот сон как знак, что духи животных одобрили нашу работу. Теперь мы точно знаем: получилось именно то, чего они хотели. Названия музыкальных композиций представляют собой ссылки, по которым вы можете найти их на Youtube, — там они будут ждать вас в отдельном альбоме «Спиритический оракул фамиларов медиумов». Заставки самих треков представляют





собой определенные карты, так что вы точно не запутаетесь.

Вы можете свободно прослушать их и сохранить (для этого пройдите по ссылке на Яндекс Диск; вот короткая ссылка: <https://bitly.su/Hxxe>, а вот и длинная: [https://yadi.sk/d/a2x9wfhgf5m4qw?fbclid=IwAR0ZzuztbXkqykf24HXSCYAxMHNyGAsOKGvgYULmpa19gZPO\\_Ty8tWXEe08](https://yadi.sk/d/a2x9wfhgf5m4qw?fbclid=IwAR0ZzuztbXkqykf24HXSCYAxMHNyGAsOKGvgYULmpa19gZPO_Ty8tWXEe08)). И конечно, если у вас возникнет такое желание, вы можете связаться с автором этой магической музыки по его эл. почте [cragezy@gmail.com](mailto:cragezy@gmail.com) или Youtube каналу Cragezy. Большое спасибо тебе, дорогой друг, за твою неоценимую помощь!

Замечательно, если вы будете проводить медитации в среде обитания животных, например, в лесу, у воды или в горах. Уверяю вас, в этом случае обитатели Таинственного леса обязательно подадут вам знак. Они откликнутся на ваш мысленный призыв и покажутся вам, или

оставят вам подарок — все может быть. Главное, будьте внимательны к малейшим деталям, ведь, как известно, боги проявляются в мелочах. Поэтому во время работы с какой-либо картой старайтесь побывать в ареале обитания того или иного животного. Если же у вас нет такой возможности, работайте хотя бы на свежем воздухе — утром, днем или вечером (вряд ли карта «Сова» откроется вам утром). Тексты медитаций для карт очень поэтичны, вы можете выучить их наизусть или записать их на диктофон и прослушивать. Однако эти тексты не закончены — вы должны дополнить их сами (это еще один интерактивный момент в работе с Оракулом). Текст медитации может внезапно закончиться на каком-то интригующем моменте, и вы должны будете завершить его и проработать. Все, что вы узнаете в ходе работы над колодой, вы

можете записать в своем дневнике или даже в этой книге.

Цель каждой медитации — узнать тот или иной аспект вашего существа, вашей души или найти решение какого-либо вопроса. Медитации также помогут установить более глубокий контакт со своим фамильяром или тотемным животным, с ангелами (некоторые карты представляют определенные сущности), с душами знакомых вам умерших людей и даже помогут в изучении астральных проекций, поскольку медитация является одним из методов выхода в астрал. Медитация — это всегда дружеские объятия Вселенной. Как бы вам ни было сложно, возьмите какую-либо карту и погрузитесь в нее — вы всегда будете помнить не только когда и в какой из них затерялись, но также и каким образом вы из нее выбрались и с каким приобретением.