

Израэль Регарди

ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ПО ГЕОМАНТИИ



Посвящение

Эта книга была написана для Общества Святого Грааля (Даллас, Техас) по предложению г-на Карра П. Коллинса. Посему я с удовольствием посвящаю этот труд ему и его замечательной супруге Ивонн.

ВВЕДЕНИЕ

Сейчас, когда выражение "сверхчувственное восприятие" стало несколько избитым, наша задача состоит не столько в его обсуждении (что было бы не слишком полезным), сколько в развитии. Вернее даже не в развитии, а скорее в придании ясности тому, что скрыто. Всякий носит в себе искру жизни, хоть и редко осознаёт реальное действие её механизмов. Каждый обладает некоей латентной способностью к сверхчувственному восприятию – кто-то в большей степени, а кто-то в меньшей.

Главная польза этой книги – не столько в предсказании будущего, сколько в том, что она помогает развить и применить внутреннюю способность. Для этой цели сгодится любая система прорицания. Среди наиболее распространённых – карты Таро, астрология, хиромантия, графология и множество других. Описываемый здесь метод геомантии крайне прост в использовании, поэтому предпочтён другим. С его помощью можно быстро получить ответ "да" или "нет". С практикой придёт и умение раскрывать этот первичный ответ до достаточной глубины.

Чем глубже оператор знаком с другими системами прорицания, чем лучше он способен соотнести свои познания в них с геомантическим раскладом, тем лучше он сможет раскрыть первичный ответ. Вероятно, более других придётся кстати базовые знания астрологии. Обширного опыта её практики не потребуется, но при знакомстве с основными значениями планет, знаков и домов механику геомантии станет сравнительно проще применять и понимать.

Суть процесса прорицания действительно неясна. О некоторых теориях древности, объясняющих её, можно исписать тома. Однако здесь не место для реализации столь глобального замысла. Достанет и нескольких строк из работ Алистера Кроули и Карла Г. Юнга, простым языком излагающих суть. Вооружившись

этим базовыми идеями, предприимчивый исследователь сможет выстроить собственную теорию, сообразную психологической модели, с которой он работает.

В психопатологии уже твёрдо установлено, что бессознательные психические паттерны влияют и управляют *всем без исключения* сознательным поведением. Последнее мотивируется тем, что в одной школе психологии называется "комплексами" – совокупностями умственных построений, несущими мощный заряд энергии и чувства; в другой школе они получили название "архетипических образов". Нет нужды закапываться в эти простые положения: они признаны давно и ясно.

Должно быть понятно, что применение геомантических символов в прорицании почти полностью подвластно этим бессознательным факторам. Таким же образом мы можем предположить, что они обладают собственными личностями, которые в геомантии называются Гениями-правителями планет, действующими посредством элемента Земли.

Используемое в данных рассуждениях определение Коллективного Бессознательного, данное Юнгом, столь уместно, что мне придётся процитировать его довольно пространно. В книге "Современный человек в поисках души" он пишет:

"Оно (Бессознательное) содержит кроме неопределённого числа подсознательных восприятий также и громадный запас унаследованных от предыдущих поколений факторов, простое существование которых означает шаг на пути видовой дифференциации. Если бы мы могли персонифицировать Бессознательное, мы бы назвали его коллективным человеком, в котором сочетаются свойства обоих полов, который превосходит юность и старость, рождение и смерть, и который, имея в распоряжении весь опыт человечества за пару миллионов лет, почти бессмертен. Если бы он существовал, то не был бы подвержен влиянию времени; настоящее бы значило для него ни больше, ни меньше, чем любой год в сотом веке до рождения Христа; он видел бы древние сны, а также был бы несравненным предсказателем, благодаря своему неизмеримому опыту. Он жил бы бесконечно дольше индивида, семьи, племени, народа, и мог непосредственно ощущать ритм рождения, расцвета и смерти".

Основываясь на этом самом постулате, можно сказать, что посредством геомантического прорицания этот "несравненный предсказатель" получает возможность действовать и давать ответы на конкретные вопросы. С помощью геомантии происходит обращение к различным аспектам этого "сновидца древних снов" сообразно сути вопроса.

Некоторые соображения Кроули касательно прорицания также имеют непосредственное отношение к нашей задаче, потому их стоит процитировать.

"Теорию любого прорицания можно выразить следующим несложным образом:

1. Мы постулируем существование духов – будь то внутри или вовне прорицателя, – которых он не осознаёт непосредственно. (Не имеет никакого значения, считаем ли мы духа, с которым происходит коммуникация, объективной сущностью или замкнутым участком разума прорицателя.) Мы предполагаем, что эти духи способны давать истинные – в некоторых пределах – ответы на заданные вопросы.

2. Мы постулируем, что возможно создать набор иероглифов, достаточно широких по значению, чтобы объять любую возможную идею, и что любую идею возможно выразить с помощью одного или нескольких таких иероглифов. Мы предполагаем, что для духов, с которыми мы желаем общаться, эти иероглифы будут иметь тот же смысл, что и для нас...

3. Мы постулируем, что духи, к которым мы обращаемся, желают отвечать нам правдиво, или их можно к тому принудить".

ГЛАВА I

Геомантические символы

Существует всего шестнадцать геомантических символов. Каждый состоит из четырёх строк, в каждой – одна или две точки. Одна точка далее будет называться нечётной, двойная – чётной. Шестнадцать фигур же получаются простой перестановкой одной или двух точек по четырём строкам. Здесь имеется сходство с системой И-цзин, в которой из простых линий Инь (разорванной) и Ян (цельной) составляются шестьдесят четыре гексаграммы, каждая – со своим особым значением. Отличие геомантического прорицания от И-цзин лишь в том, что операции с этими шестнадцатью символами дают более полные и детальные ответы. Метод обращения с ними, однако, не слишком отличается: он основан на действии случая, геомантических духах или Бессознательной психе. Для моих целей все эти термины равнозначны.

Эти шестнадцать фигур соотносятся с четырьмя первоэлементами – Землёй, Воздухом, Огнём и Водой; далее – с семью планетами древних, а также с двенадцатью знаками Зодиака. Будут приведены лишь некоторые простейшие описания знаков и символов, а в ходе практики станут ясны и детали.

1.	Puer			Марс	Огонь	Овен
				♂	△	♈
		x				
		x				
	x		x			
		x				

Puer на латыни означает "мальчик", а также "жёлтый" и "безбородый". Другие соответствия этой фигуры указывают на её энергичность. Овен – первый из знаков Зодиака, означающий начало года, и потому – предвестье роста и развития. Поскольку Овен в геомантии соотносится с первым домом, он также связан с Самостью и собственно кверентом.

Значение *Puer* варьируется в зависимости от его положения в том или ином доме гороскопа. Традиционное описание – "дурна для большинства вопросов, кроме касающихся Войны или Любви".

2.	Amissio			Венера	Земля	Телец
				♀	▽	♉
		x				
	x		x			
		x				
	x		x			

Amissio значит "потеря", хотя Венера в астрологии считается одной из двух благих планет. Здесь её геомантическое значение разнится с астрологическим. "Хороша для расставания с чем-либо, иногда и для любви, но *крайне дурна* для приобретений". Например, если женщина желает узнать, следует ли ей развестись с мужем, *Amissio* в соответствующем доме будет означать положительный ответ. С другой стороны, если рассматривать возможность получения алиментов, эта фигура будет негативной.

3.	Albus				Меркурий	Воздух	Близнецы
					♿	△	♊
	x			x			
	x			x			
		x					
	x			x			

Латинское название означает "белый" или "белая голова", что подразумевает седую мудрость, пронизательность, ясность мысли – всё это свойства Меркурия. И планета, и знак зодиака управляют нервной системой и выражают идею коммуникации во всех её формах и этапах.

"Хороша для прибыли, прибытия в место и начала предприятия". Близнецы как третий дом управляют всем, что входит в сферу непосредственно воспринимаемого. Ум, присущий третьему дому, не делает обобщений из опыта, не строит теорий и доктрин. Он по сути своей направлен на практику, будучи иногда поверхностным и неглубоким.

4.	Via				Populus	Луна	Вода	Рак
						☾	▽	♋
		x		x	x			
		x		x	x			
		x		x	x			
		x		x	x			

К этой планете и знаку приписаны две геомантические фигуры. *Via* значит "улица", "дорога". *Populus* означает "толпа" или "группа", иногда также "народный сход". Обе фигуры по сути своей нейтральны, сами по себе они не хорошие и не плохие. Подобно Луне и элементу Воды, они лишь отражают то, что освещает их, придаёт им качество.

Считается, что *Via* "вообще вредит благодати остальных фигур, но хороша для путешествий и поездок". *Populus* "иногда хороша, иногда дурна. Хороша для хороших дел, дурна для дурных".

Знак Рака, как и четвёртый дом, сильно связан с семьёй, национальным и расовым происхождением, представляя собой основание, на котором вырастает жизненный каркас. Он отображает безопасность. Учитывая же, что Луна проходит через все двенадцать знаков за двадцать восемь дней, она является символом изменения, которое выражается фигурой *Via*.

5.	Fortuna Major		Fortuna Minor		Солнце	Огонь	Лев
					☉	△	♌
	x		x	x			
	x		x	x			
		x		x			
		x		x			

Как и у предыдущего знака, Солнцу (источнику всего света, жизни и успеха) соответствуют две фигуры – Большая (*Fortuna Major*) и Малая (*Fortuna Minor*) Удачи. Они, очевидно, представляют удачное стечение обстоятельств, помощь изнутри и снаружи, и вообще хороши в прорицании.

Лев по сути своей эгоцентричен, ему присуще требовать себе высокое место под Солнцем, а ещё лучше в луче прожектора. Фигура указывает на реализацию, намекая также на пути к ней. Лев и пятый дом указывают на любую деятельность, в которой вы выражаете вовне своё внутреннее содержание.

6.	Conjunctio			Меркурий	Земля	Дева
				♀	♁	♍
	x		x			
		x				
		x				
	x		x			

Название означает "соединение, слияние". Традиционное описание – "хороша для благого, для дурного дурна. Обретение утерянного".

Дева – холодный, аналитический знак, обращённый к практике. Вообще она нейтральна, не хороша и не плоха, она лишь отражает общие тенденции. Как и шестой дом, Дева отображает стремление всё сделать хорошо и правильно, находчивость, чьё-то отношение к работе.

7.	Puella			Венера	Воздух	Весы
				♀	♊	♎
		x				
	x		x			
		x				
		x				

Puella означает "девочка" или "красавица". Она мила, но, как правило, не слишком благоприятна в прорицании. Лишь сама её красота является благом. Красивая женщина, пусть и окружённая восхищением, и любимая за свою красоту, страдает от сложных психологических проблем, которые и не сняты её менее заметным сёстрам. (В этой связи достойно внимания эссе о красивой женщине в "Проблемах повседневности" д-ра Милтона Сапирштейна.) Исход события определяется очарованием, а не интеллектом или огненной страстью.

Puella "хороша во всех вопросах, особенно касающихся женщин". Знак и дом представляют любую ситуацию, в которой вы на равноправных условиях непосредственно связаны с чем бы то ни было внешним.

8.	Rubeus			Марс	Вода	Скорпион
				♂	♁	♏
	x		x			
		x				
	x		x			
	x		x			

Rubeus – латинское слово, которое означает "красный" или "рыжеволосый". Фигура связана со страстью, вспыльчивостью и пороком – т.е. всяким злом, традиционно соотносимым с сексуальностью Скорпиона. В соотношении с фигурой этих качеств можно усмотреть наивность традиционного мышления и его склонность к преувеличению: вот это – добро, а это – зло. Как бы то ни было, *Rubeus* выражает силу, власть, разрушение и мрачный исход. То, куда будет направлена эта энергия, зависит от аспектов в карте. Но все двенадцать интерпретаций этой фигуры означают дурное, за исключением нескольких особых случаев, где требуется демонстрация агрессии или сексуальности – и тогда эта фигура наиболее благоприятна.

9.	Acquisitio		Юпитер	Огонь	Стрелец
	x		♃	△	♏
		x			
	x				
		x			

Acquisitio – успех, прибыль, удача. Это традиционные атрибуты Юпитера – весьма благоприятной планеты. Если учесть также знак Стрельца и девятый дом, эта фигура будет предвещать путешествие – или телесное (из города в город, из страны в страну), или мысленное и духовное (в области философии, религии, права).

Acquisitio "очень хороша для приобретений и прибыли". Это одна из наиболее благих геомантических фигур. Когда она является сигнификатором в раскладе, она предвещает успешное разрешение вопроса.

10.	Carcer		Сатурн	Земля	Козерог
		x	♄	▽	♑
	x				
	x				
		x			

Carcer означает "тюрьма", "оковы". Она отражает представление профанов о Сатурне: зло, ограничение, тяжёлая рука рока. Традиционно считается, что если эта фигура выпадет в первом доме геомантической карты, прорицание следует тут же прекратить и полностью уничтожить форму, не пытаясь добиться ответа на тот же вопрос в течение нескольких часов.

Рождённые под знаком Козерога считаются холодными, последовательными, практичными и малоэмоциональными людьми. Ранний успех в жизни едва ли возможен, хотя есть предвестие лучшей участи в дальнейшем. "Вообще дурна. Отсрочка, узы, преграды, ограничение".

11.	Tristitia		Сатурн	Воздух	Водолей
	x		♄	△	♒
	x				
	x				
		x			

Tristitia – это ещё одна тяжёлая и холодная сатурнианская фигура. Выражает печаль, скорбь, осуждение. Геомантическое толкование не слишком схоже с астрологическим описанием Водолея, хотя возможно усмотреть некоторые общие моменты. Традиционное значение недвусмысленно: "дурна во всём"; исключения допускаются лишь в тех областях, где влияние Сатурна проводится последовательно – то есть когда требуется укрепление, отступление в делах ради получения наследства; или, что довольно странно, при старом добром занятии, которое средневековые авторы именовали "распутством".

12.	Laetitia		Юпитер	Вода	Рыбы
		x	♃	▽	♓
	x				
	x				
		x			

Laetitia – это противоположность предыдущей фигуры. Она означает "радость", связана со здоровьем и смехом. Важный благоприятный знак, в отличие от предыдущей фигуры, которую она уравнивает. "Хороша для радости, нынешней или будущей". Здесь геомантия также не соответствует традиционному астрологическому значению Рыб и двенадцатого дома, которому они соответствуют.

Наконец, следует упомянуть ещё две фигуры. Они называются *Caput* и *Cauda Draconis*, Голова и Хвост Дракона. Они считаются символами северного и южного лунных узлов. (Некоторые полагают, что эти два узла символически равноценны двум другим планетам, о которых древние знали, но полностью умалчивали.)

Caput Draconis		
x		x
	x	
	x	
	x	

Caput Draconis – это хорошая конфигурация, которая означает "вход, внутренний порог, верхнее царство". "Хороша в благом, дурна в дурном. Сулит прибыль".

Cauda Draconis		
	x	
	x	
	x	
x		x

Cauda Draconis – весьма дурная фигура. Означает "выход, нижнее царство, внешний порог". Предвещает несчастье. "Хороша для дурного и дурна для хорошего". Если эта фигура встречается в первом доме, прорицание следует прекратить, а расклад уничтожить.

ГЛАВА II

Метод

Построение геомантической карты крайне просто. В древности для этого использовали (этот способ произошёл от пустынных кочевников) отметки на песке или земле, отсюда *geo* и *mantia*, прорицание при помощи земли. Этот примитивный метод меня не слишком удовлетворил, хоть я и экспериментировал с ним какое-то время. Частицы мелкого сухого песка или почвы слишком легко сдвигаются ветром, случайными касаниями, и потому вся карта слишком неустойчива и может исказиться слишком быстро, даже до её завершения или толкования.

Более практичный и современный способ – это взять стопку бумаги и хороший карандаш. Я бы порекомендовал как можно более мягкий карандаш или, что ещё лучше, современный японский маркер с широким концом. Вместо чёрного цвета хорошо использовать яркие цвета – красный или зелёный. Просто жирные красные и зелёные отметки труднее перепутать с тёмными пятнами, встречающимися на многих листах, к тому же они лучше выделяются на фоне бумаги, поэтому их проще посчитать.

Твёрдо взяв маркер или карандаш, следует быстро и механически выстроить линию из точек, слева направо, не считая их. Лучше ставить их как можно быстрее, чтобы избежать ожиданий и искушения их считать, т.е. влияний на исход операции. Я не имею в виду пассивность как при автоматическом письме (которое я не выношу). Требуется сочетание расслабленных мышц и напряжённого ума, чтобы предотвратить вмешательство эго в процесс. Использование инвокации или молитвы о помощи (произносимых вслух или про себя) отвлекает внимание эго от механического отмечания точек и позволяет Бессознательному или законам случая влиять на исход операции. Я подробно напишу об этом далее.

Следует быстро и без нарочитых раздумий выстроить шестнадцать рядов точек. С небольшой практикой это будет просто. Шестнадцать рядов можно для удобства разделить линиями на четыре секции по четыре ряда в каждой так, как показано ниже. Данная схема в дальнейшем будет называться Бланком №1.

Взгляните на первый ряд из точек. Внимательно их пересчитайте – без разницы справа налево или наоборот. Мне удобнее считать от левого края, двигаясь к правой горизонтальной линии с прямоугольниками. Если число точек в строке нечётное, поставьте одну точку в поле под номером 1. Если оно чётное, поставьте две точки.

Проделайте аналогичное со вторым рядом, считая точки и определяя, чётное или нечётное их число. Внесите результат в нужное место. Сделайте это со всеми шестнадцатью рядами. Так будут получены четыре основные или первичные геомантические фигуры из четырёх строк каждая. Эти четыре фигуры называются Матерями.

Запомните – я особо повторяю это – данные шестнадцать рядов точек, из которых получается первая четвёрка геомантических символов, следует изобразить так механически и бездумно, как только возможно. Так их построение окажется под покровительством геомантических духов. Нельзя допускать сознательного выбора количества точек или самой фигуры, иначе прорицание будет недействительно. Помните, что сознательное эго не является ни "древнейшим сновидцем", по выражению Юнга, ни "несравненным предсказателем будущего".

Все прочие фигуры, нужные для прорицания, получаются из Четырёх Матерей.

.....	x		x		
.....		x			
.....		x			
.....	x		x		
			1		
.....	x		x		
.....	x		x		
.....		x			
.....	x		x		
			2		
.....		x			
.....	x		x		
.....	x		x		
.....	x		x		
			3		
.....		x			
.....		x			
.....		x			
.....		x			
			4		
<p>Эти четыре геомантические фигуры были выбраны случайно, чтобы помочь продемонстрировать способ их построения.</p>					

Бланк № 1.

Описанный выше метод – классический. Мои друзья недавно предложили пару других, в которых в большей степени задействован фактор случая или действие Бессознательной психе. В этом плане предпочтение следует их. Перед тем, как перейти к их описанию, мне следует вас предостеречь. На каком из трёх методов вы бы не остановились, совершенствуйтесь пока не достигнете мастерства. Не бросайтесь от одного к другому после первого эксперимента. Определите подходящий для себя метод и придерживайтесь его.

В первом из этих новых методов используется бросок маленьких камешков. Как я понимаю, схожую операцию проделывал Юнг, изучая И-цзин. Возьмите небольшую глубокую чашу и наполните её обычными камешками из сада. Если у вас нет ни сада, ни камешков, раздобудьте сколько-нибудь разноцветных или зелёных камней у геолога или в лавке для коллекционеров минералов. Они есть во многих больших городах или в окрестностях.

Затем засуньте руку в чашу и захватите горсть камней, не пересчитывая их и не перебирая долго пальцами. Как и раньше, концентрация на символе, который я дам позже, или повторение воззвания отвлечёт внимание от действия руки. Выньте закрытую пригоршню камешков из чаши и бросьте их на стол рядом с ней. Пересчитайте их. Если число их, например, десять – оно чётное, и потому в поле 1 на Бланке №1 следует поставить две точки. Если их окажется тринадцать – это нечётное число, которое даст одну точку.

Вполне очевидно, что данный метод весьма прост – гораздо проще и легче, и притом он более зависим от случая, нежели предыдущий метод с построением линий из точек.

Второй из этих новых методов столь же прост. Возьмите маленький тёмно-зелёный стакан и две игральные кости зелёного цвета. Зелёного – так как он

естественный для земли. Такие стаканы и кости часто встречаются в детских и азартных играх. Они идеально подходят для наших целей и их легко раздобыть.

Встряхните кости в стаканчике. Вибрируя воззвание или мысленно обращаясь к соответствующему Божественному имени или вопросу, бросьте кости на стол рядом со стопкой бумаги. Затем примените то же правило, что и раньше. Если сумма чисел на обеих костях – чётное число (например, 3 и 3 – итого 6), поставьте две точки в нужном поле Бланка 1. Если выпало, например, 1 и 6, итого – 7, нечётное число, поэтому следует поставить одну точку.

Понадобится шестнадцать отдельных бросков камешков или костей, чтобы получить шестнадцать линий, которые дадут Четырёх Матерей. Я пронумеровал их от 1 до 4 на Бланке – это упростит описание дальнейших операций с ними.

Перейдём к другим фигурам. Следующие четыре, под номерами от 5 до 8 включительно, называются Четырьмя Дочерями. Они строятся из предыдущих четырёх, которые, допустим, мы уже получили.

Делается это крайне просто. Первая строка Фигуры 1 переносится в первую строку поля 5, становясь первой строкой пятой геомантической фигуры. Первая строка Фигуры 2 станет второй строкой Фигуры 5. Первая строка Фигуры 3 станет третьей строкой Фигуры 5. Первая строка Фигуры 4 станет четвёртой строкой Фигуры 5. Вот так:

x		x		<i>Fortuna Major</i>
x		x		
	x			
	x			

Шестая геомантическая фигура получается схожим образом:

Вторая строка Фигуры 1 станет первой строкой Фигуры 6.

Вторая строка Фигуры 2 станет второй строкой Фигуры 6.

Вторая строка Фигуры 3 станет третьей строкой Фигуры 6.

Вторая строка Фигуры 4 станет четвёртой строкой Фигуры 6.

Получится:

	x			<i>Carcer</i>
x		x		
x		x		
	x			

Аналогично с седьмой:

Третья строка Фигуры 1 станет первой строкой Фигуры 7.

Третья строка Фигуры 2 станет второй строкой Фигуры 7.

Третья строка Фигуры 3 станет третьей строкой Фигуры 7.

Третья строка Фигуры 4 станет четвёртой строкой Фигуры 7.

В итоге:

	x			<i>Puer</i>
	x			
x		x		
	x			

И с восьмой:

Четвёртая строка Фигуры 1 станет первой строкой Фигуры 8.

Четвёртая строка Фигуры 2 станет второй строкой Фигуры 8.

Четвёртая строка Фигуры 3 станет третьей строкой Фигуры 8.
 Четвёртая строка Фигуры 4 станет четвёртой строкой Фигуры 8.
 В итоге:

x		x		<i>Tristitia</i>
x		x		
x		x		
	x			

Вот так из первого набора геомантических фигур Четырёх Матерей образовался второй набор Четырёх Дочерей. Внесите их во вторую колонку на Бланке №1 в соответствующие поля. Традиция приписывает анатомические названия этим строкам или частям: 1. Голова; 2. Шея; 3. Туловище; 4. Ноги. Я сейчас редко использую эти названия, но их следовало упомянуть для пущей полноты.

Третий набор геомантических фигур называется Четырьмя Племянниками. Они получаются из предыдущих восьми фигур – немного отличным, но по-прежнему простым способом. Первые две Матери складываются, и получившаяся фигура будет первым Племянником (Фигурой 9 на Бланке). Если в результате сложения получается чётное число, ставятся две точки, если нечётное – одна. Например:

<i>Фигура 1</i>				<i>Фигура 2</i>		
x		x	+	x		x
	x			x		x
	x				x	
x		x		x		x

При сложении первых строк этих двух фигур получается четыре, чётное число, поэтому следует поставить две точки в нужном месте.

Сумма вторых строк обеих фигур – 3, нечётное число, поэтому – одна точка.

Сумма третьих строк обеих фигур – 2, чётное, две точки.

Сумма четвёртых строк обеих фигур – 4, чётное, две точки. Итого четыре строки:

x		x	<i>Rubeus</i>
	x		
x		x	
x		x	

Второй Племянник, Фигура 10, получается сложением 3-й и 4-й Матерей тем же образом:

<i>Фигура 3</i>				<i>Фигура 4</i>				<i>Фигура 10</i>			
	x		+		x		=	x		x	
x		x			x				x		
x		x			x				x		
x		x			x				x		

Третий Племянник, Фигура 11, получается сложением первых двух Дочерей, при помощи той же операции, что и для Матерей:

<i>Фигура 5</i>				<i>Фигура 6</i>				<i>Фигура 11</i>			
x		x	+		x		=		x		
x		x		x		x		x	x		x
	x			x		x			x		
	x				x				x		x

Четвёртый Племянник, Фигура 12, получается так же:

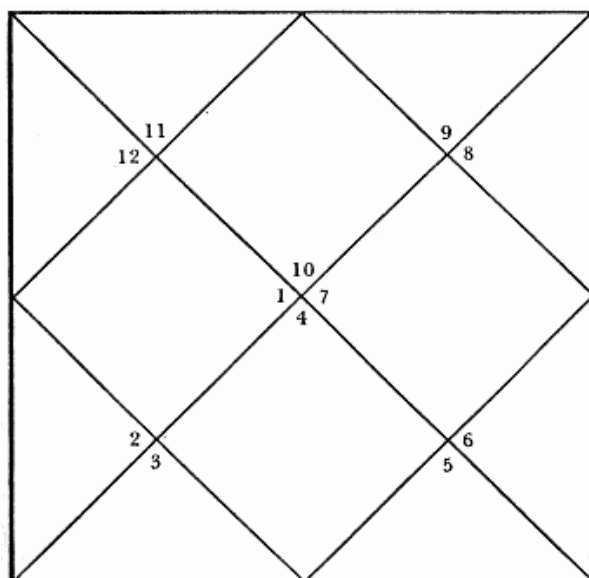
Фигура 7			+	Фигура 8			=	Фигура 12			<i>Fortuna Minor</i>
	x			x		x			x		
	x			x		x			x		
x		x		x		x		x		x	
	x				x			x		x	

Заполненный Бланк, в нужные места которого внесены все двенадцать геомантических фигур, будет выглядеть так:

Строка №	1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	2		x		x		x		x		
	3		x			x		x		x	
	4	x		x		x		x		x	
					1			5			9	
Строка №	5	x	x		x		x		x		x
	6	x		x	x		x		x		
	7		x		x		x		x		
	8	x		x		x			x		
					2			6			10	
Строка №	9		x			x			x		
	10	x		x		x		x		x	
	11	x		x	x		x		x		
	12	x		x		x		x		x	
					3			7			11	
Строка №	13		x		x		x		x		
	14		x		x		x		x		
	15		x		x		x	x		x	
	16		x			x		x		x	
					4			8			12	
	Л. С.			П. С.			Судья					

Заполненный Бланк № 1.

Из заполненного Бланка 1 двенадцать основных фигур переносятся в Бланк 2, который на самом деле представляет собой средневековую форму гороскопа (в наше время он изображается круглым):



Бланк № 2.

Числа на вышеприведённой форме представляют двенадцать астрологических домов. Вкратце перечислим их значения:

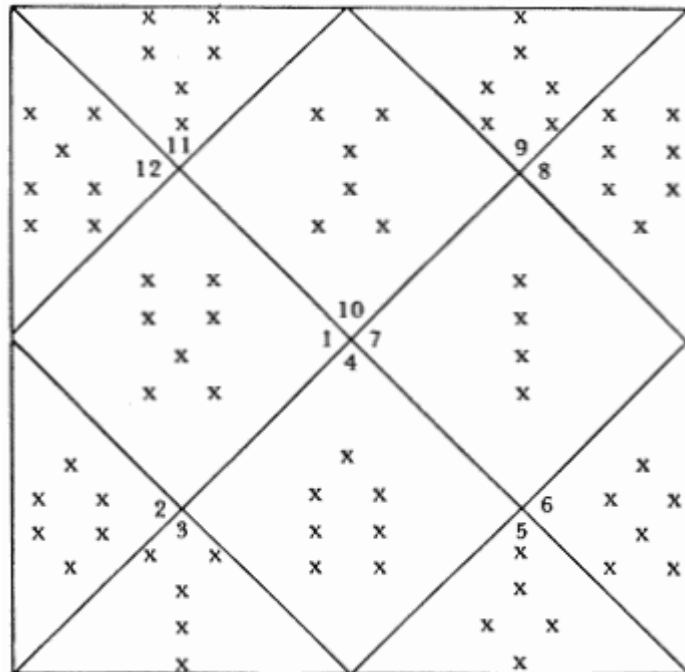
1. (Также называется Асцендентом.) Жизнь, здоровье, кверент и т.п.
2. Деньги, собственность, личное состояние, владения.
3. Братья, сёстры, новости, короткие путешествия, всякое сообщение.
4. Отец, недвижимость, наследство, могила. Также – завершение дела, о котором идёт речь.
5. Дети, удовольствие, любовь, пиршества, размышления, творчество.
6. Слуги, болезнь и здоровье, дяди и тёти, маленькие животные.
7. Брак, муж или жена. Партнёрство, договора, объединения, враги, судопроизводство.
8. Смерть, завещание, наследие. Боль, тревога. Имущество покойного.
9. Долгие путешествия, странствия. Наука, религия, искусство. Видения, прорицания.
10. Мать, чины и заслуги, ремесло или профессия. Власть, трудоустройство, положение в мире в целом.
11. Друзья, надежды и желания.
12. Печали, страхи, наказания, тайные враги, учреждения, незримые опасности, ограничения.

Эту таблицу со значениями домов будет полезно зазубрить. Толкования будут даваться сравнительно безболезненно, если они не сходят с языка.

Порядок, в котором фигуры из Бланка 1 переносятся в гороскоп, на Бланк 2, таков:

- Геомантическая Фигура 1 помещается в 10 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 5 помещается в 11 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 9 помещается в 12 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 2 помещается в 1 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 6 помещается в 2 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 10 помещается в 3 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 3 помещается в 4 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 7 помещается в 5 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 11 помещается в 6 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 4 помещается в 7 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 8 помещается в 8 дом на Бланке 2.
- Геомантическая Фигура 12 помещается в 9 дом на Бланке 2.

Всё это выглядит гораздо сложнее, нежели есть на самом деле. Продолжайте обращаться к двум таблицам, даже скопируйте их на отдельный лист, чтобы иметь их перед собой, используя алгоритм из предыдущего абзаца. Всего пары попыток расставить фигуры на карте в верном порядке хватит, чтобы навсегда развеять кажущуюся трудность этого.



Заполненный Бланк № 2.

Трины:

Квадратуры:

Секстили:

Оппозиция:

Четвёртый дом:

Толкование:

ГЛАВА III Судья и два свидетеля

Непосредственно перед началом интерпретации и после верной расстановки геомантических фигур на схеме очень полезно построить три дополнительные фигуры, позволяющие получить более быстрый, но определённый ответ. Именно из этих трёх фигур можно будет заключить – "да" или "нет".

Возьмите 9-ю и 10-ю Фигуры на Бланке №1 – первых двух Племянников из третьего набора символов. Сложите их в уже привычной для вас манере.

Фигура 9				Фигура 10				Левый Свидетель			
x		x	+	x		x	=	x		x	<i>Fortuna Major</i>
	x				x			x		x	
x		x			x				x		
x		x			x				x		

Затем возьмите 11-ю и 12-ю Фигуры на Бланке 1 – последних двух Племянников – и также сложите их вместе:

Фигура 11				Фигура 12				Правый Свидетель			
	x		+		x		=	x		x	<i>Conjunctio</i>
x		x			x				x		
	x			x		x			x		
x		x		x		x		x		x	

Последняя фигура, называемая Судьёй, получается сложением Правого и Левого Свидетелей:

Левый Свидетель				Правый Свидетель				Судья			
x		x	+	x		x	=	x		x	<i>Acquisitio</i>
x		x			x				x		
	x				x			x		x	
	x			x		x			x		

Прочсть расклад можно, основываясь исключительно на этих трёх фигурах. Получен ответ: "да" или "нет". Если б я спрашивал, следует ли мне сейчас покупать дом, ответ был бы – да. *Acquisitio* – благоприятная фигура, однако требует немедленных действий.

Для порядка следует сравнить Судью с Сигнификатором. Последний – геомантическая фигура в некотором Доме, к которому относится область вопроса прорицания. Если же смысл всё ещё туманен, можно сложить их, получив новую фигуру, называемую Примирителем. Очевидно, имя указывает на согласование значений Судьи и Сигнификатора.

Расклад из Судьи и двух Свидетелей можно истолковать как начало, середину и конец. Тогда Левый Свидетель будет показывать начало дела, Правый – его развитие, а Судья – конечное положение. В таком случае *Fortuna Major* показывает, что, каков бы ни был вопрос, начало будет удовлетворительным. Правый Свидетель – более или менее нейтральная фигура, но поскольку другой Свидетель представлен хорошей фигурой, равно как и Судья, то Правый приобретает благоприятную окраску. Судья же – *Acquisitio*, что вообще благоприятно.

Место для двух Свидетелей и Судьи следует выделить внизу Бланка №1.

											
				Планета:							
				Гений:							
Строка №	1										
	2										
	3										
	4										
					1		5		9		
Строка №	5										
	6										
	7										
	8										
					2		6		10		
Строка №	9										
	10										
	11										
	12										
					3		7		11		
Строка №	13										
	14										
	15										
	16										
					4		8		12		
	Л. С.		П. С.		Судья						

ГЛАВА IV

Вопрос

Алистер Кроули как-то писал в книге "Магика", что духи геомантии – элементарии земли или гномы – не слишком надёжны, а их порядок в иерархии невысок. В связи с этим следует блюсти большую осторожность во избежание обмана с их стороны, а также непонимания и путаницы из-за недостаточно продуманной формулировки вопроса. С вышесказанным можно соглашаться или нет, но следует признать абсолютную необходимость ясной и недвусмысленной формулировки. Нельзя задавать вопрос, подразумевающий выбор из двух направлений или вещей, вроде "Мне следует поступить так или этак?". Очевидно, полученный ответ будет или туманным, или выразит тайные желания самого кверента. Также в вопросе не должны фигурировать этические суждения: "Следует ли мне сбежать с банковскими деньгами?". Мораль по сути своей – человеческое изобретение, а совесть неведома элементариям земли. Заставлять их считаться с ней – значит принуждать их к взаимодействию с множеством переменных, присущих человеку, которые абсолютно чужды их структуре.

Если я, к примеру, задам вопрос "будет ли эта книга успешной?", то сразу всплывёт множество неясностей. Поскольку гномам для работы не даётся ничего конкретного, то и ясного ответа ожидать не стоит. Какая книга? Назовите её точно, тогда избежите путаницы. Таким образом, название "Практическое руководство по геомантическому прорицанию" следует включить в формулировку вопроса.

Далее, что означает "успешность"? И для кого? Значит ли это, что тиражи книги составят сотни тысяч копий? В твёрдом переплёте или мягком? Свяжем ли мы "успешность" с деньгами? Получу ли я прибыль от этого? Может быть успешность означает, что книга порадует меня? Или издателя? Или имеется в виду, что с её помощью публика успешно овладеет искусством геомантического прорицания?

Как вы уже поняли, вопрос и все его толкования следует тщательно продумать, сформулировав его точно и ясно до начала самого прорицания. Не следует допускать ни малейшей двусмысленности. Следует ясно определить предмет и правильно выразить его словами. В этом случае будет получен точный ответ. Не следует думать, что "древний сновидец" всезнающ, пусть даже он и есть "несравненный предсказатель" грядущих событий.

Вот примеры вопросов, основанные на тех, которые задавал много лет назад доктор Франц Гартман. На них можно получить простые ответы – "да" или "нет".

1. Будет ли означенный человек жить долго?
2. Разбогатеет ли он?
3. Будет ли успешно планируемое предприятие?
4. Каков будет его исход?
5. Каков пол ожидаемого ребёнка?
6. Честны ли слуги?
7. Скоро ли выздоровеет больной?
8. Добьётся ли любовник своей девушки (или наоборот)?
9. Будет ли получено наследство?
10. Завершится ли судебное разбирательство успешно для меня?
11. Займу ли я (или кто-либо) желаемую должность?
12. Какой смерти следует ожидать?
13. Придут ли ожидаемые письма?
14. Удачно ли будет путешествие?
15. Будут ли добрые вести?
16. Будет ли повержен соперник?

Даже эти вопросы следует исправлять, дабы избежать хотя бы малейшей двусмысленности.

ГЛАВА V

Дом

Разобравшись с точной формулировкой вопроса и удовлетворившись его ясностью, запишите его сверху бланка. Затем загляните в список домов и их свойств. Решите, в каком доме на карте вы будете искать Сигнификатор после того, как все фигуры будут расставлены должным образом.

Например, возьмём вопрос "Будет ли издана книга "Практическое руководство по геомантии"?". Мы обнаружим, что с издательским делом связан девятый дом. Написание книги относится к третьему, а по седьмому должен проходить договор с издателем, если и когда книга будет взята на публикацию. Ко второму дому относится любая возможная прибыль или отчисления от продаж книги.

Но именно девятый дом мы сочтём сигнифицирующим, а геомантическая фигура, попавшая сюда, будет сигнификатором. Это также следует отметить сверху Бланка №1. Такая процедура помогает упорядочить ум, указания элементам и получить ясный ответ.

Затем следует определить планету-управителя. Вот список свойств планет:

1. Сатурн. Пожилые люди и давние планы. Долги и выплаты по ним. Сельское хозяйство, недвижимость. Смерть и завещания. Стабильность и инерция. Время, терпение и испытания.

2. Юпитер. Изобилие, достаток, рост, расширение, щедрость. Духовность, видения, сны, долгие путешествия. Банкиры, кредиторы, должники, азартные игры. Успех.

3. Марс. Энергия, скорость, гнев. Построение или разрушение – в зависимости от контекста и сферы применения. Опасность, происшествия, хирургия, жизненность и магнетизм.

4. Солнце. Начальство, наёмные работники, руководители, чиновники. Власть и успех. Жизнь, деньги, всякий рост. Просвещение, воображение, умственная сила и творчество. Здоровье.

5. Венера. Светские дела, страсти и эмоции, женщины, молодёжь. Все удовольствия, включая искусства: музыка, красота, экстравагантность, роскошь и сибаритство.

6. Меркурий. Деловые вопросы. Письмо, договоры, судейство, короткие путешествия. Покупка, продажа, сделки. Соседи, передача и получение информации. Литературные способности и образованные друзья. Книги, документы, коммуникация, издательское дело.

7. Луна. Широкая публика, женщины. Чувственные реакции. Короткие путешествия и переезды. Изменения и колебания. Характер.

Какой же планете подвластно книгоиздание? Вообще и письмо, и издание считаются формами коммуникации, а потому управляются планетой Меркурий. Внесите это в бланк сверху. Теперь всё в порядке.

Заметьте возможные варианты. Если бы вопрос касался успеха книги, а не просто её издания, управителем мог бы быть Юпитер или Солнце. Будь вопрос сформулирован как "Продержится ли книга "Практическое руководство по геомантии" в течение долгого времени?", он был бы в ведении Сатурна. Если бы мы спрашивали, заинтересуются ли этой книгой скорее женщины, чем мужчины, то выбрали бы Венеру.

По этой теме было сказано достаточно, чтобы показать, что и здесь требуется осторожность, как и при формулировке самого вопроса.

ГЛАВА VI

Гений-покровитель

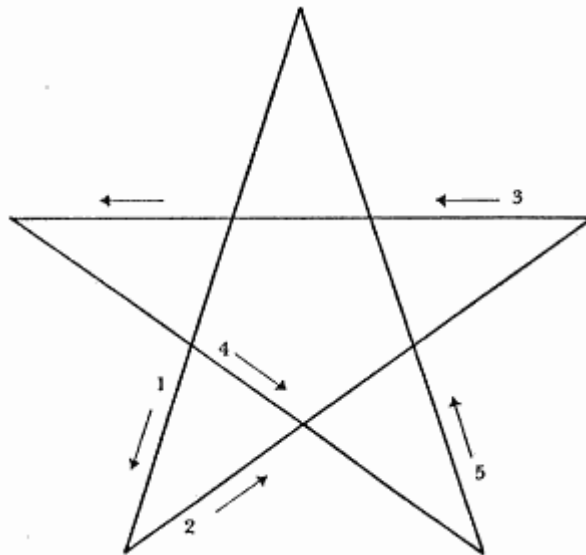
Вся предыдущая экзотерическая работа, связанная с геомантией, неполна без ещё одной процедуры – инициатической техники.

Геомантия есть прорицание посредством элемента Земли. В одном из ритуалов Герметического Ордена Золотой Зари посвящённый клянётся в своих работах взывать к высочайшему имени Бога, какое ему только известно. Так всё, что он делает, подпадает под покровительство и благословение наивысшей духовной силы, которую он знает. Поэтому следует магически воззвать к правителю элемента Земли, чтобы он в полной мере направлял эту прогностическую операцию. Сюда входят три отдельных действия.

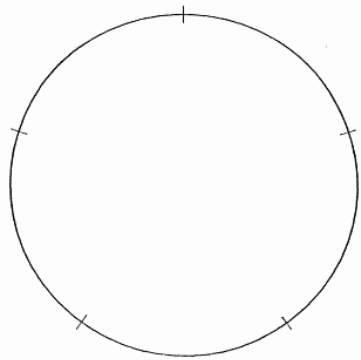
1. Воззвание к Божественному имени, управляющему элементом Земли.
2. Изображение призывающей Пентаграммы Земли.
3. Вызов соответствующего Гения-покровителя, который заведует загаданным вопросом. В Кабале, на которой и основывается инициатическое толкование геомантии, элемент Земли подвластен аспекту Бога, соответствующему *Малкут* – десятой сфере Древа Жизни. Её божественное имя – *Адонай ха-Арец*, что означает "Господь Земли". При начале прорицания это имя следует мягко пропеть или провибрировать, чтобы возвысить разум над суетой мирских дел и настроиться на Высшее.

Далее, элемент Земли соотносится с одним из пяти углов Пентаграммы. Эта геометрическая фигура всегда используется в святилище Гнозиса для вызова всех элементов. Если Пентаграмму поставить на два угла так, чтобы вверх смотрел один угол, то левый нижний угол будет представлять Землю. Первое правило инвокации – "двигаться в угол для призыва, а из угла – для изгнания".

Поскольку нам требуется *призвать* элемент Земли, следует начать из самой верхней точки и двигаться влево вниз, вот так:



Для этого можно взять ту же цветную ручку или карандаш, с помощью которого вы отмечали геомантические фигуры. Но сначала возьмите пластиковый стакан для метания костей и положите его вверх дном у верхнего края Бланка №1. Обведите его ручкой или карандашом. Убрав его, вы увидите, что получилась почти идеальная окружность.



Затем очень аккуратно отметьте на этой окружности пять точек, соответствующих пяти углам пентаграммы. Можете определить их положение математически или с помощью циркуля, или любым другим способом. Размеченный круг позволит изобразить призывающую Пентаграмму Земли более точно и чётко. При проведении линий (из верхнего угла в левый нижний и далее) приведённое выше божественное имя следует вибрировать вслух или про себя столько раз, сколько вы сочтёте нужным.

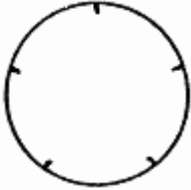
Есть ещё кое-что требующее внимания и очень важное – то, что отделяет подход посвящённого от профана. Всякой планетарной силе в геомантии соответствует Гений, управляющий всем, что подпадает под область действия этой силы. Этот Гений – элементаль Земли, он довольно мощный. В таблице чуть ниже приведено его имя, а также сигила ("подпись"). Эту сигилу следует очень аккуратно и осторожно изобразить в центре Пентаграммы, которую вы уже нарисовали. Её следует визуализировать так ясно, как только возможно, вибрируя при этом имя Гения несколько раз – вслух или про себя. Это вводит весь процесс прорицания в сферу божественного покровительства и открывает особые пути к Бессознательному, которое может дать ответ на вопрос.

Теперь эти факты следует свести и соединить для ясного точного прорицания. В используемый нами Бланк №1 можно внести данные по каждому пункту, который мы затронули.

На этом чисто механическая часть построения и заполнения геомантической карты заканчивается. Все стадии процесса следует тщательно изучить, выработать основы. Также в дальнейшем следует практиковать достаточно много, чтобы все действия совершались без труда. Полдюжины прорицаний для этого будет вполне достаточно.

Многие из тех, кого я обучил этому методу за последние годы, имели совсем небольшие трудности в его освоении, а то и вовсе никаких. Мой друг адвокат, кому я продемонстрировал это искусство в последние полгода, прилично набил руку всего за полдня, построив меньше шести карт.

Следует признать, что книжное описание выглядит очень сложно. На деле же всё просто от начала до конца. Смысл в том, чтобы не останавливаться, просто прочитав о том, как это делается. Упражняйтесь сразу же. Способность верно прорицать и предсказывать события – награда сама по себе, и притом даёт стимул для дальнейших экспериментов.

													
Вопрос:						Планета:							
Дом:						Гений:							
Строка №	1												
	2												
	3												
	4												
					1			5			9		
Строка №	5												
	6												
	7												
	8												
					2			6			10		
Строка №	9												
	10												
	11												
	12												
					3			7			11		
Строка №	13												
	14												
	15												
	16												
					4			8			12		
	Л. С.		П. С.		Судья								

Геомантические соотношения

Сигила Правителя	Имя Правителя	Планета, управляющая вопросом	Знак Зодиака	Элемент	Геомантическая фигура	Имя и значение фигуры
	Барцабэль	Марс	Овен	Огонь		Puer (мальчик, жёлтый, безбородый)
	Кедэмэль	Венера	Телец	Земля		Amissio (утрата, понимание снаружи)
	Тафтартарат	Меркурий	Близнецы	Воздух		Albus (белый, светлый)
	Хасмодай	Луна	Рак	Вода		Populus (народ, собрание)
	Сорат	Солнце	Лев	Огонь		Fortuna Major (большая удача, помощь; гарантия, вход)
	Тафтартарат	Меркурий	Дева	Земля		Conjunctio (соединение, слияние)
	Кедэмэль	Венера	Весы	Воздух		Puella (девушка, красotka)
	Барцабэль	Марс	Скорпион	Вода		Rubeus (красный)
	Хисмаэль	Юпитер	Стрелец	Огонь		Acquisitio (приобретение, понимание изнутри)
	Зазэль	Сатурн	Козерог	Земля		Carcer (тюрьма, оковы)
	Зазэль	Сатурн	Водолей	Воздух		Tristitia (печаль, проклятие, крест)
	Хисмаэль	Юпитер	Рыбы	Вода		Laetitia (радость, смех, здоровье, наличие бороды)
	Зазэль и Барцабэль	Сатурн и Марс	Хвост Дракoна	Огонь		Cauda Draconis (нижний предел, выход)
	Хисмаэль и Кедэмэль	Юпитер и Венера	Голова Дракoна	Земля		Caput Draconis (сердце, верхний предел, вход)
	Сорат	Солнце	Лев	Воздух		Fortuna Minor (малая удача и помощь; гарантия, выход)
	Хасмодай	Луна	Рак	Вода		Via (путь, дорога)

ГЛАВА VII

Процесс прорицания вкратце

1. Определитесь с вопросом и сформулируйте его предельно ясно.
2. Определите, какой дом на карте будет задействован.
3. Каким планетарным силам подвластна сфера, к которой относится вопрос?
4. Определите Гения, к которому будете взывать.
5. Запишите всё эти данные сверху бланка.
6. С помощью пластикового стакана нарисуйте круг и отметьте на нём пять точек.
7. Изобразите вызывающую Пентаграмму, вибрируя при этом божественное имя, управляющее элементом Земли.
8. Очень аккуратно изобразите в центре Пентаграммы печать Гения. Вибрируйте его имя несколько раз.
9. Если вы будете отмечать точки, сконцентрируйтесь на вопросе и повторите его много раз, чтобы отвлечь ум от подсчёта точек.
10. Если используете камешки или игральные кости, также произносите вопрос вслух.
11. Сделайте шестнадцать линий из точек либо бросьте камешки или кости шестнадцать раз. Механическая часть прорицания на этом закончена.
12. Постройте первые четыре фигуры и произведите из них оставшиеся восемь.
13. Постройте Свидетелей и Судью.
14. Внесите двенадцать геомантических фигур в карту.
15. При необходимости постройте фигуру Примирителя.

Механическая часть, в которой вы строили необходимые геомантические фигуры, закончена, осталось лишь истолковать то, что вы изобразили на Бланке 2. Здесь необходима толика воображения и остроумия, но нижеприведённые таблицы общих толкований помогут при первых попытках прорицания. С опытом у вас появится достаточно уверенности, чтобы дать волю интуиции, ответить на вопрос спонтанно и без критического вмешательства эго. Со временем интуиция или внутреннее психическое чувство окрепнет, прояснится и, конечно же, станет надёжнее. Процесс геомантического прорицания – хорошее психологическое средство против чрезмерной интеллектуальности или бесконтрольных полётов фантазии, вытекающих из необоснованного толкования. Даже небольшая практика произведёт хороший эффект. Проверка геомантического прорицания – успешное предсказание, обострение умственных или интуитивных процессов.

Следует выработать стройный план, которому вы будете следовать в искусстве толкования. Следует тщательно рассмотреть и изучить геомантическую фигуру в доме, к которому относится вопрос – Сигнификатор. Затем её следует сравнить с фигурой Судьи и при необходимости сложить их по описанным правилам, чтобы получить другую фигуру, называемую Примирителем. Её также следует изучить применительно к заданному вопросу и учитывая толкования, приведённые ниже.

Сейчас становится очевидна тесная связь между астрологией и геомантией. Прорицатель должен найти аспекты между Сигнификатором и другими фигурами на карте. Как и в астрологии, здесь есть тригоны, квадратуры, секстиль и оппозиции. Я выработал несколько простых правил, чтобы установить эти аспекты.

1. Чтобы найти фигуры, с которыми Сигнификатор образует тригон Δ , отсчитайте от Сигнификатора (начиная с него) пять домов в обе стороны – по часовой стрелке и против. Так получится два тригона. Действие тригона по часовой

стрелке, называемого декстер ("правый"), сильнее, нежели того, который расположен против часовой от Сигнификатора. Рассмотрите значение домов, в которые попали эти фигуры и то, что тригон – благоприятный аспект, увеличивающий хорошие стороны и уменьшающий противодействие.

2. Чтобы найти квадратуры \square , отсчитайте четыре дома от Сигнификатора, начиная с него, в обе стороны. Получится две квадратуры. Как правило, это плохой аспект, показывающий некий вызов, препятствие, которое можно преодолеть или не преодолеть, что зависит от фигур, которые расположены в этих домах.

3. Чтобы найти секстили \ast , отсчитайте три дома от Сигнификатора, начиная с него. Получится два секстиля – это умеренно благоприятный аспект.

4. В оппозиции σ° к Сигнификатору находится дом, который, разумеется, прямо противоположен ему и отстоит от него на 180° или семь домов, начиная с Сигнификатора. Он показывает суть и значение главных препятствий, с которыми придётся столкнуться.

Эти аспекты следует внести на Бланк 2 под картой. Они помогают упорядочить толкование геомантических символов и привести его в систему. Обращайтесь к таблицам значений так часто, как это потребуется, вникая в то, как значение фигуры изменяется в зависимости от дома, в котором она находится. Постепенно основные значения отложатся в памяти и станут доступны в любой момент.

Затем следует сделать обзор. Придумайте небольшой рассказ, воображая происходящее как можно ярче, в котором соединятся все эти многочисленные факторы. Кто-то удовлетворится простым ответом "да" или "нет", или "хорошо" или "плохо". А кто-то другой выдаст толкование столь подробное и детальное, какое только можно вообразить, полное и информативное.

Следует упомянуть последнее. Изучив все фигуры и их аспекты, а также сделав взвешенное заключение по заданному вопросу, взгляните на четвёртый дом. Он относится к "концу дела", итогу вопроса. В нём складываются все ранее полученные данные. Начало может быть плохим, за ним последует вполне приличная середина, но чем же всё завершится? Фигура в четвёртом доме даст ответ на этот вопрос. Никогда не забывайте изучить и учесть её при заключительной интерпретации карты.

ТАБЛИЦЫ ОБЩИХ ЗНАЧЕНИЙ

Acquisitio	
Очень хороша для приобретений и прибыли.	
Асцендент	Счастье, успех во всех делах.
Второй дом	Весьма благоприятна.
Третий дом	Блага и богатства.
Четвёртый дом	Удача и успех.
Пятый дом	Успех.
Шестой дом	Благо, особенно если согласуется с 5-м.
Седьмой дом	Вполне хороша.
Восьмой дом	Довольно хороша, но не слишком. Большой умрёт.
Девятый дом	Хороша во всех вопросах.
Десятый дом	Успешный судебный иск. Весьма благоприятна.
Одиннадцатый дом	Хороша во всём.
Двенадцатый дом	Зло, боль, ущерб.

Amissio	
Хороша для расставания с чем-либо, иногда и для любви, но <i>крайне дурна</i> для приобретений.	
Асцендент	Дурна для всего, кроме заключённых.
Второй дом	Очень дурна для денежных вопросов, но хороша для любви.
Третий дом	Плохой конец, кроме как в ссорах.
Четвёртый дом	Дурна во всём.
Пятый дом	Зло, за исключением сельскохозяйственных дел.
Шестой дом	Довольно дурна для любви.
Седьмой дом	Весьма хороша для любви, в остальном дурна.
Восьмой дом	Превосходна во всех вопросах.
Девятый дом	Зло во всём.
Десятый дом	Зло, кроме вопросов благосклонности женщин.
Одиннадцатый дом	Хороша для любви, иначе дурна.
Двенадцатый дом	Зло во всём.

Fortuna Major	
Хороша для прибытка во всех делах, где некто надеется выиграть.	
Асцендент	Хороша, за исключением тайных дел.
Второй дом	Хороша, кроме как в делах, вызывающих печаль.
Третий дом	Хороша во всём.
Четвёртый дом	Хороша во всём, но сулит меланхолию.
Пятый дом	Весьма хороша во всём.
Шестой дом	Весьма хороша, кроме как для распутства.
Седьмой дом	Хороша во всём.
Восьмой дом	Умеренно хороша.
Девятый дом	Весьма хороша.
Десятый дом	Чрезвычайно хороша. Возвышение, приобретение власти.
Одиннадцатый дом	Весьма хороша.
Двенадцатый дом	Хороша во всём.

Fortuna Minor	
Хороша во всех делах, где человек желает действовать быстро.	
Асцендент	Быстрое достижение победы и любви, однако холерична.
Второй дом	Весьма хороша.
Третий дом	Хороша – однако обладает гневным характером.
Четвёртый дом	Спешка; довольно дурна, за исключением вопросов поддержания покоя и мира.
Пятый дом	Хороша во всём.
Шестой дом	Посредственна во всём.
Седьмой дом	Дурна, кроме как в войне и любви.
Восьмой дом	Вообще дурна.
Девятый дом	Хороша, но холерична.
Десятый дом	Хороша, кроме вопросов покоя и мира.
Одиннадцатый дом	Хороша, особенно для любви.
Двенадцатый дом	Хороша, кроме как для перемен или возбуждения судебных дел.

Laetitia	
Хороша для радости, нынешней или будущей.	
Асцендент	Хороша, кроме как для войны.
Второй дом	Болезненность.
Третий дом	Дурна.
Четвёртый дом	В основном хороша.
Пятый дом	Замечательно хороша.
Шестой дом	Вообще дурна.
Седьмой дом	Безразлична.
Восьмой дом	Вообще дурна.
Девятый дом	Весьма хороша.
Десятый дом	Хороша, но скорее для войны, чем для мира.
Одиннадцатый дом	Хороша во всём.
Двенадцатый дом	Вообще дурна.

Tristitia	
Дурна почти во всём.	
Асцендент	Средняя, но хороша для сокровищ и укреплений.
Второй дом	Средняя, но хороша для укрепления.
Третий дом	Дурна во всём.
Четвёртый дом	Дурна во всём.
Пятый дом	Весьма дурна.
Шестой дом	Дурна, кроме как для распутства.
Седьмой дом	Дурна лишь для получения наследства и магии.
Восьмой дом	Дурна, но хороша для тайных дел.
Девятый дом	Дурна, кроме как для магии.
Десятый дом	Дурна, кроме как для укреплений.
Одиннадцатый дом	Дурна во всём.
Двенадцатый дом	Дурна, но для магии и сокровищ – хороша.

Puella	
Хороша во всех вопросах, особенно относящихся к женщинам.	
Асцендент	Хороша, кроме как для войны.
Второй дом	Весьма хороша.
Третий дом	Хороша.
Четвёртый дом	Безразлична.
Пятый дом	Весьма хороша, но следует учесть аспекты.
Шестой дом	Хороша, но особенно – для распутства.
Седьмой дом	Хороша, кроме как для войны.
Восьмой дом	Хороша.
Девятый дом	Хороша для музыки, в остальном – средняя.
Десятый дом	Хороша для мира и покоя.
Одиннадцатый дом	Хороша и сулит любовь дам.
Двенадцатый дом	Хороша во всём.

Puer	
Дурна для большинства вопросов, кроме касающихся Войны или Любви.	
Асцендент	Безразлична. Наилучшая для Войны.
Второй дом	Хороша, но будут неприятности.
Третий дом	Удача.
Четвёртый дом	Дурна, кроме как для Войны и Любви.
Пятый дом	Умеренно хороша.
Шестой дом	Средняя.
Седьмой дом	Дурна, кроме как для Войны.
Восьмой дом	Дурна, кроме как для любви.
Девятый дом	Дурна, кроме как для Войны.
Десятый дом	Довольно дурна, но для любви и войны – хороша. Для большинства иных дел средняя.
Одиннадцатый дом	Средняя; благосклонность и расположение.
Двенадцатый дом	Весьма дурна во всём.

Rubeus	
Дурна во всём хорошем и хороша во всём дурном.	
Асцендент	Уничтожьте расклад, если она выпала в этом доме! Прорицание бессмысленно.
Второй дом	Дурна во всём.
Третий дом	Дурна, кроме как для кровопролития.
Четвёртый дом	Дурна, кроме как для войны и пожара.
Пятый дом	Дурна, кроме как для любви и оплодотворения.
Шестой дом	Дурна во всём, кроме как для кровопускания.
Седьмой дом	Дурна, кроме как для войны и огня.
Восьмой дом	Дурна.
Девятый дом	Весьма дурна.
Десятый дом	Беспутность. Любовь, огонь.
Одиннадцатый дом	Дурна, кроме как для кровопролития.
Двенадцатый дом	Дурна во всём.

Albus	
Хороша для прибыли и прибытия в место, начала предприятия.	
Асцендент	Хороша для брака. Свойства Меркурия. Мир.
Второй дом	Хороша во всём.
Третий дом	Весьма хороша.
Четвёртый дом	Весьма хороша, кроме как для Войны.
Пятый дом	Хороша.
Шестой дом	Хороша во всём.
Седьмой дом	Хороша, кроме как для Войны.
Восьмой дом	Хороша.
Девятый дом	Посланнык принесёт весть.
Десятый дом	Превосходна во всём.
Одиннадцатый дом	Весьма хороша.
Двенадцатый дом	Изумительно хороша.

Conjunctio	
Хороша для благого, для дурного дурна. Обретение утерянного.	
Асцендент	Хороша для благого, для дурного дурна.
Второй дом	Обычно хороша.
Третий дом	Удача.
Четвёртый дом	Хороша, кроме вопросов здоровья. См. 8 дом.
Пятый дом	Средняя.
Шестой дом	Хороша лишь для аморальных дел.
Седьмой дом	Довольно хороша.
Восьмой дом	Зло, смерть.
Девятый дом	Умеренно хороша.
Десятый дом	Для любви хороша, для болезни дурна.
Одиннадцатый дом	Хороша во всём.
Двенадцатый дом	Средняя. Дурна для заключённых.

Carcer	
Вообще дурна. Отсрочка, узы, преграды, ограничение.	
Асцендент	Дурна, кроме как для укрепления места.
Второй дом	Хороша в делах Сатурна, иначе дурна.
Третий дом	Дурна.
Четвёртый дом	Хороша лишь для меланхолии.
Пятый дом	Известие в течение трёх дней. Дурна.
Шестой дом	Весьма дурна.
Седьмой дом	Дурна.
Восьмой дом	Весьма дурна.
Девятый дом	Дурна во всём.
Десятый дом	Дурна, кроме как для спрятанных сокровищ.
Одиннадцатый дом	Многие тревоги.
Двенадцатый дом	Довольно хороша.

Caput Draconis	
Хороша в благом, дурна в дурном. Сулит прибыль.	
Асцендент	Хороша во всём.
Второй дом	Хороша.
Третий дом	Весьма хороша.
Четвёртый дом	Хороша, кроме как для войны.
Пятый дом	Весьма хороша.
Шестой дом	Хороша лишь для аморальных дел.
Седьмой дом	Хороша, особенно для мира и покоя.
Восьмой дом	Хороша.
Девятый дом	Весьма хороша.
Десятый дом	Хороша во всём.
Одиннадцатый дом	Хороша для церкви и прибытка для священства.
Двенадцатый дом	Не очень хороша.

Cauda Draconis	
Хороша для дурного и дурна для хорошего.	
Асцендент	Уничтожьте расклад, если она выпала в этом доме! Прорицание бессмысленно.
Второй дом	Весьма дурна.
Третий дом	Дурна во всём.
Четвёртый дом	Особенно хороша для завершения дела.
Пятый дом	Весьма хороша.
Шестой дом	Довольно хороша.
Седьмой дом	Зло, война, огонь.
Восьмой дом	Нехороша, особенно для магии.
Девятый дом	Хороша лишь для науки. Дурна для путешествий. Ограбление.
Десятый дом	Дурна, кроме как для вопросов, связанных с огнём.
Одиннадцатый дом	Дурна, кроме как для милостей.
Двенадцатый дом	Довольно хороша.

Via	
Вообще вредит благодати остальных фигур, но хороша для путешествий, поездок.	
Асцендент	Дурна, кроме как для тюрьмы.
Второй дом	Безразлична.
Третий дом	Весьма хороша во всём.
Четвёртый дом	Хороша во всём, кроме любви.
Пятый дом	Для путешествий хороша.
Шестой дом	Дурна.
Седьмой дом	Довольно хороша, особенно для поездок.
Восьмой дом	Дурна.
Девятый дом	Безразлична. Хороша для путешествий.
Десятый дом	Хороша.
Одиннадцатый дом	Весьма хороша.
Двенадцатый дом	Превосходна.

Populus	
Иногда хороша, иногда дурна. Хороша для хороших дел, дурна для дурного.	
Асцендент	Хороша для брака.
Второй дом	Умеренно хороша.
Третий дом	Скорее хороша, нежели дурна.
Четвёртый дом	Хороша для всего, кроме любви.
Пятый дом	Хороша для большинства вопросов.
Шестой дом	Хороша.
Седьмой дом	Для войны хороша, иначе средняя.
Восьмой дом	Дурна.
Девятый дом	Ожидайте вестей.
Десятый дом	Хороша.
Одиннадцатый дом	Хороша во всём.
Двенадцатый дом	Весьма дурна.

ГЛАВА VIII

Пример

Хотя фигуры, полученные выше для описания способа построения Матерей, Дочерей и Племянников, были выбраны случайно и на тот момент не имели отношения к какому-либо конкретному вопросу, сейчас мы используем их нарочно применительно к гипотетическому вопросу, заданному ранее.

"Будет ли книга "Практическое руководство по геомантии" успешна в издательском, образовательном и финансовом плане для всех заинтересованных людей?". (Помните, однако, что на самом деле при создании начальных геомантических фигур никакой вопрос не задавался.)

1. Сигнификатор – *Fortuna Minor* в девятом доме, к которому относится издательское дело. Он показывает удачу и успех. В табличном толковании фигуры говорится "однако холерична". Издание книги вызовет какие-то страсти.

2. В тригоне к Сигнификатору располагается *Puer* (правый тригон) – марсианская фигура в доме удовольствий, управителем которой является Овен. Пятый дом – дом Льва; и Овен, и Лев – огненные знаки. Также в тригоне с Сигнификатором пребывает *Albus* в первом доме. Это меркурианская фигура, вполне ясно указывающая на писательство и издание; очень хорошая фигура. Общее значение таково, что работа принесёт удовольствие и автору, и издателю, и оставит новый след в поле литературы по предсказанию.

3. Квадратуру с Сигнификатором образует *Rubeus* в двенадцатом доме – далеко не благоприятный аспект. Он показывает, что тайные враги попытаются повредить успеху книги и опорочить её. Другая квадратура – с *Amissio* в шестом доме – также является не особо удовлетворительной фигурой.

4. В секстиле – *Via* в седьмом доме, что означает контракты. Для издателя эта конфигурация неплоха. Также в секстиле *Fortuna Major* в одиннадцатом доме, это означает, что благодаря книге автор и издатель приобретут множество друзей отовсюду, и исполнят многие свои желания и мечты.

5. В оппозиции находится третий дом, которым правят Близнецы и Меркурий. В нём пребывает *Caput Draconis*, благая фигура. Реального противодействия ожидать не следует.

6. Конец дела выражается фигурой *Laetitia* в четвёртом доме. *Laetitia* – юпитерианская фигура, означающая радость и успех. Всё ясно.

Из всего этого можно заключить, что книга "Практическое руководство по геомантии" будет издана очень скоро, а автор и издатель будут очень рады её приёму у читателей. Широкая публика сочтёт её содержательной и полезной, а продажи книги будут весьма удовлетворительны, несмотря на усилия немногих тайных недоброжелателей автора очернить и обругать её. По большому счёту книгу ждёт успех.

Судья, полученный из двух свидетелей – фигура *Acquisitio*. Она означает, что успех книги не будет оглушительным – в том смысле, что её продажи никогда не достигнут уровня популярного эротического романа, но она будет продаваться достаточно хорошо. Примиритель – *Carcer*, полученный сложением Сигнификатора (*Fortuna Minor*) и Судьи (*Acquisitio*). Он показывает, что книга достигнет большого числа людей, что и было первой целью автора при её написании, а также издателя при публикации. Так что всё будет хорошо после некоторых задержек.

Благодаря этому примеру и при условии, что ученик действительно изучил предыдущий материал и метод, у него не должно возникнуть никаких особых трудностей в работе. Как я сказал, геомантия очень полезна для развития психических и духовных способностей, которые крайне важны для ученика в его повседневной жизни.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На первых порах ученику очень кстати придётся дневник, куда следует вносить весь расклад и его толкование. В дальнейшем, когда подтвердится истинность или ошибочность прорицания, он сможет определить, было ли его толкование точным или в чём оно оказалось ошибочно. Также по этим записям можно отслеживать развитие интуиции: будет видно, развивается ли она или по-прежнему спит. Также станет возможно определить процентное соотношение верных и ошибочных прорицаний. Как обнаружил автор и некоторые другие, геомантическое прорицание оказывается верным примерно в восьмидесяти пяти процентах случаев. Если вы будете вести дневник, сможете это подтвердить или опровергнуть.