

Тавис Карон, Аэстас Асиотус

ОРАКУЛ ЦОРОЛА

22 карты + книга



Издательство ВЕЛИГОР
Москва 2020

УДК 133.4

ББК 86.42

К – 25

Тавис Карон, Аэстас Асиотус. Оракул Цоролл (22 карты + книга) – Издательство Велигор, Москва 2020 – 200 с.

Художник - Ирина Шальц

Оракул Цоролл – это помощник людей, посланный Творцом для их просвещения. Карты помогут человеку встать на путь становления самими собой – копиями Бога. Не всемогущими, но мыслящими его категориями, любящими мир и живущими осознанно.

Оракул строится на том, что отвечает на самые важные вопросы, помогая человеку не просто решить свои проблемы, но и проснуться!

Основная философия карт – показать человеку, какие уроки Бога он не прошел (что стало причиной его проблем) и как с ними справиться (где взять ресурс, в чем совет, кто и как может ему помочь).

В этом оракуле описаны 22 Гения, 17 примеров сложных раскладов, ключи к простым раскладам и 231 возможное сочетание карт! Это описание огромного спектра обстоятельств и возможностей, которыми Вы уже обладаете, но о которых забыли. Позвольте Гениям помочь Вам вспомнить, насколько Вы сильны!

ISBN 978-5-88875-790-1

Интернет-магазин – WWW.VELIGOR.RU

Мы в социальных сетях:

Facebook – <https://www.facebook.com/izdveligor>

Instagram – @izdatelstvo_veligor

© Тоговый Дом Велигор – полные права

© Тавис Карон, Аэстас Асиотус

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ. Философия колоды.....	4
ИНТЕРПРЕТАЦИЯ КАРТ.....	9
Аркан I – Глупец.....	9
Аркан II – Божественный жрец.....	12
Аркан III – Визирь.....	15
Аркан IV – Монарх.....	17
Аркан V – Аскет.....	20
Аркан VI – Красота.....	22
Аркан VII – Авантюрист.....	25
Аркан VIII – Самосуд.....	27
Аркан IX – Мастер.....	29
Аркан X – Лита.....	32
Аркан XI – Мудрец.....	34
Аркан XII – Плен.....	37
Аркан XIII – Память.....	39
Аркан XIV – Упрямство.....	41
Аркан XV – Судьба.....	44
Аркан XVI – Гибель.....	46
Аркан XVII – Неправедный суд.....	48
Аркан XVIII – Чёрное солнце.....	51
Аркан XIX – Великий лжец.....	54
Аркан XX – Бельгайн.....	57
Аркан XXI – Блудница.....	62
Аркан XXII – Бездна.....	64
РАСКЛАДЫ.....	66
Расклад «Причина финансовых проблем».....	67
Расклад «Здоровье».....	69
Расклад «Тайна отношений».....	72
Расклад «Исполнение желания».....	75
Расклад «Тайный враг».....	78
Расклад «Конфликт».....	81
Расклад «Внутренняя гармония».....	83
Расклад «Личная победа».....	85
Расклад «Опасность за поворотом».....	88
Расклад «Саморазвитие».....	91
Расклад «Характер».....	94
Расклад «Приворот».....	96
Расклад «Финансовый канал».....	98
Расклад «Как отомстить».....	100
Расклад «Разрушение защит соперника».....	102
Расклады на свободные темы.....	105
Сочетания карт.....	106
О чём еще говорят карты?.....	198
Медитация на карты.....	199
Послесловие.....	202

ВВЕДЕНИЕ

Философия колоды



Основной лейб-мотив разработанной колоды заключается в путешествии по деревьям Сефирот и Клипот, деревьям Жизни и Смерти. Первые одиннадцать карт описывают прижизненные задачи и уроки человека, завершающие одиннадцать – движение души после смерти. Каждая рассмотренная сефира и клипот состоит из темной и светлой части, которые являются испытанием и наградой за ее прохождение соответственно. Прямое положение каждой карты укажет на испытание и его суть, а обратное – пове­дает о награде и её получении.

Древо Сефирот, согласно философскому, а не религиозному учению, – мировое Древо, описание которого основано на арабских изысканиях, описывающих путь человека от рождения до смерти, с целью стать Богом на Земле. При­чем тем Богом, кто, будучи на Земле, мыслит, как Бог, его категориями и целями. Прямые положения карт, в этом слу­чае, описывают движение человека к Демиургу, прохожде­ние испытаний, представленных каждой из сефир:

- Интеллект (Испытание: человек лишается возможности осознать, почему происходят те или иные события в его жизни, в жизни близких людей. Награда за прохождение: умение видеть все причинно-следственные связи и находить свое место в них).
- Понимание (Испытание: человек не способен понимать себя, окружающих, выражать свои мысли так, чтобы другие понимали его. Награда за прохождение: умение понимать любого и говорить так, чтобы его понимали).

- Мудрость (Испытание: человек постоянно получает знания, но не способен их применять. Награда за прохождение: умение применять любой опыт, полученный ранее, с максимальной результативностью).
- Сила (Испытание: человек разрушает свою жизнь «перегибанием» с применением силы или принимает свое бессилие за полезную жертву. Награда за прохождение: умение пользоваться силой и принимать чужое бессилие).
- Милосердие (Испытание: человек испытывает жалость ко всем, но ничем им не помогает, «поедая» себя. Награда за прохождение: умение помогать любому нуждающемуся, решать все задачи для достижения этих целей).
- Красота (Испытание: человек страдает от того, что все либо видят только его внешнюю красоту, не замечая внутренний мир, либо не обращают внимание на внутренний мир из-за его внешней непривлекательности. Награда за прохождение: умение использовать свою внешнюю и внутреннюю красоту, возвращать ее в других).
- Великолепие (Испытание: человек либо не может достичь великолепия, либо оно затмевает ему глаза. Награда за прохождение: умение быть настоящим во всех смыслах).
- Победа (Испытание: человек не способен управлять окружающими людьми и явлениями, не может достигать задуманного. Награда за прохождение: умение подстраивать любые обстоятельства под себя).
- Основание (Испытание: человек лишен основы своей жизни: будь то цель или качество, лишен «Бога внутри». Награда за прохождение: умение находить то, что является основой этого мира: от законов до самого Демиурга).

- Царство (Испытание: тирания со стороны светлых Сил, неумение с ними уживаться. Награда за прохождение: умение работать с любой светлой структурой: ангелами, архангелами, силами, властями, серафимами, херувимами, престолами, гениями).
- Неизведанное (сакральная часть бытия).

Начиная с XII аркана («Плен») история разворачивается уже после смерти человека, его физического тела. История, с этого момента, описывает путешествие души, духа, Искры, потаённой составляющей каждого человека. Тут, на пути от одной клипот к другой, духу человека также предстоят испытания, описываемые прямым положением каждой из карт:

- Разделение божественного единства (Испытание: человеку кажется, что его покинули все: от людей до Демиурга. Награда за прохождение: умение жить в одиночестве, без привязанностей и зависимости).
- Запретная мудрость (Испытание: человек видит несоответствие между своими опытом, знаниями, навыками и всем течением жизни. Награда за прохождение: выход на уровень мышления категориями Творца).
- Интуиция, безумие (Испытание: человек считает себя сумасшедшим, все вокруг тоже «сошло с ума» и «живет нелогично». Награда за прохождение: умение управлять хаосом, без подчинения чужому порядку)
- Эгоизм, разделение (Испытание: человек эгоистичен и требует того же от других, стремится жить по «законам джунглей». Награда за прохождение: принятие себя, своего Пути).
- Хаос, черное пламя (Испытание: погружение в «пространство без Бога», в состояние «до Бога», жизнь без Его покровительства. Награда за прохождение: осознание доминирования хаоса над порядком, ведание первичных законов).

- Распря (Испытание: человек вечно ссорится со всеми, распри его развлекают. Награда за прохождение: умение отделять зерна от плевел, находить истину, добиваться честности от самого Демиурга).
- Гибель, страсть (Испытание: каждая влюбленность человека превращается в кошмар, разрушающий его жизнь или жизнь партнера. Награда за прохождение: умение отличать настоящую, созидательную любовь от слепой, губительной любви).
- Яд, ложь (Испытание: человек живет ложью – любит лгать или быть обманутым. И, даже если не любит – так происходит постоянно. Награда за прохождение: умение находить истинность во всем: от суждений до законов Бытия).
- Демон (Испытание: человек подвержен нападкам темных Сил – от черных магов до самих существ демонов. Награда за прохождение: умение принимать и работать со всеми представителями «темных царств» – демонами, суккубами, инкубами и «диаволами»).
- Обольщение, бесплодие, плен. (Испытание: человек замечает, что его часто используют, разрушают, ослабляют и это не приносит ему ни малейшей пользы. Награда за прохождение: принятие разрушительной части мироздания, осознание необходимости строить «новые города на пепелище старых» ради продления жизни).

Нижняя бездна, отрицательные качества личности. (Испытание: расщепление личности, моральное разложение. Потеря веры в себя и в Мир. Отступление от любых законов и канонов. Прохождение дает четкое и ясное ощущение связей всего созданного, цикл перерождений, Божественного замысла Демиурга.)

В перевернутом положении каждая из карт говорит об успешном прохождении испытания, получения даров Демиурга, которые каждый из нас ставит себе на службу.

Таким образом, колода поможет понять свое текущее испытание, как с ним проще справиться, осознать не пройденные уроки и получить массу опыта в кратчайшие сроки. Гении – помощники людей, посланные нам Творцом. Их задача – помочь человеку пройти все испытания, справиться с любой задачей. И Цоролл – один из самых важных Гениев. Ведь его задача – просвещение людей. Он отвечает за доступ к знаниям, которые помогут всем людям на пути самосовершенствования. На всех картах изображены именно Гении. Людям проще ассоциировать себя с ними (дистанцироваться), чтобы понять смысл того, что окружает их на самом деле.

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ КАРТ



Аркан I – Глупец

Гений, изображенный на карте, стремится познать умение Божественного разума «открывать любые двери» с помощью всезнания (магические трактаты). Но делает это крайне неловко, т.к. только начал свой путь. Он не знает о том, как может навредить себе. За ним приглядывает кот, внутри которого – ангел, служащий Демиургу. Его задача – помогать Гению на в его первых шагах. Так как кот видит, что ситуация опасна, но не критична – он не вмешивается и даже наслаждается попытками Гения стать лучше. Кот, сидящий на книгах, подсказывает, что содержание трактатов – «заповеди», или, точнее, сборник всех законов мироздания: от бытовых до магических. Банка с жидкостью – это сосуд с маслом Гения Роана. Это подарок от Демиурга, символ запаса первичных Сил и ка-

тализаторов для развития Гения, особенно в сфере просвещения и познания Бога. Его замысла. На банке изображено древо Сефирот с подсвеченной на нем сефирот Кетер. Гений счастлив и наивен, это олицетворяет детскую непосредственность. Деревянные руки указывают на «кукольное» происхождение Гения – он лишь марионетка Демиурга.

В перевернутом же положении «история» на карте меняет смысл:

Гений уже познал Божественный замысел и теперь стремится распространить его. «Отдать ключи тем, кто ниже», поделиться гримуарами. Ангел-Хранитель, сопровождавший его, переживает, так как скоро им надлежит прощание. Он опрокинул стопку книг, чтобы помочь Гению доносить тайные знания другим, вставшим на путь познания мира. Зная законы Вселенной и волю Демиурга, Гений не просто легко и артистично балансирует на табулетке. Он сделал ее своим инструментом для левитации. Жидкость из банки больше не нужна ему, ведь он стал совершенным. Он возвращает избыток Демиургу, чтобы Тот отдал его другому глупцу. Гений познал Кетер, а, значит, его разум равен разуму Творца: он мыслит масштабными категориями и планирует будущее на годы вперед. Рациональность Гения заключена в его игре с Миром: он использует все детали мироздания для достижения своих целей. Поняв, что все вокруг – лишь куклы, актеры, являющие определенные роли для поддержания работы вселенной, он легко манипулирует происходящими событиями.

Сефира – Кетер. Разум

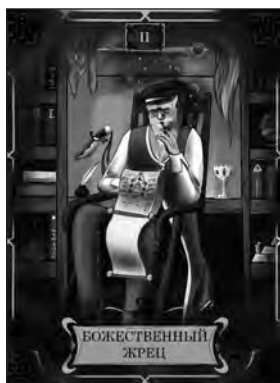
Буква иврита – **ק**

Значение карты в прямом положении:

Инфантильность, наивность, неопытность. Попытка стать лучше может провалиться. Есть угроза здоровью и жизни из-за собственной глупости. Ангел-Хранитель сопровождает человека, связанного с наукой, поисками, саморазвитием. Потеря Божественной милости, дарованной раньше. Непонимание происходящего. Отсутствие умения видеть знаки судьбы. Отсутствие осознанности, потеря логики, неверность суждения и выводов. Начало пути, процесса, зарождение новой идеи. Человек погружен в мир фантазий. Авантюризм, жажда приключений. Безрассудство. За человеком следят. Неловкость, неумение проявить себя, найти свое место в жизни, неправильное отыгрывание доставшейся роли. Потеря контроля, подчинение.

Значение карты в перевернутом положении:

Мудрец, просветитель, Учитель, автор, оратор. Предназначение человека – доносить до людей философско-религиозные правила, советы. Помогать всем вокруг становиться лучше. Это «воин Света», борющийся за умы и души своего поколения. Осознанный, умеющий управлять событиями и явлениями практик. Познавший мудрость Бога управитель, «режиссер» для всех «спящих актеров». Он воплощает любой свой замысел, благодаря тому, что умеет читать, влиять и даже создавать знаки судьбы.



Аркан II – Божественный жрец

Гений, изображенный на карте, честолюбив и самодоволен. В его распоряжении оказались лучшие дары со всего света. Это золото, нож полководца, жезл монарха и священный Грааль. Теперь он может управлять миром! Куря трубку, Гений создает планеты – аналог Божественного дыхания Демиурга, дарующего жизнь во всех ее формах. Курение, как вредная привычка подчеркивает эгоизм Гения и указывает на то, что его творения – вредны Миру. Позади него на книжных полках собраны самые сокровенные и тайные книги – символ его прохождения в прошлом Кетер. В руках он держит свиток с изображением древа Сефирот на котором обведена сефирот Хокма, как символ полученной им Божественной мудрости. Шкура мистического зверя – трофей, доставшийся в битве с мистической стороной мира, ведь для овладения тайным знанием нужна полная победа над всем непознанным.

В перевернутом же положении «история» на карте меняет смысл:

Пафос и самодовольство Гения позади. Он прошел Хокму и теперь знает, что такое Божественное понимание законов мира, поэтому его курение – просто забава, и его дыхание стало сродни настоящей способностью Демиурга, его мотивом. Теперь он отказывается от земных даров. Ни богатство, ни власть, ни деньги не имеют больше для него значения. А книги за спиной – всего лишь добрая память, ибо Божественную мудрость невозможно описать. Гений спокоен. Ему больше не нужны «костыли», чтобы менять мир к лучшему. Не управлять – а лишь менять к лучшему. И потому шкура мистического зверя становится символом победы над глупостью.

Сефира: Хокма – мудрость.

Буква иврита – ח.

Прямое значение карты:

Маг, магические воздействия, ритуал. Человек, о котором вопрошают – столкнулся с магией, причем, посредством предметов. Он достаточно умный, но неопытный в этом вопросе. Теоретик. Большинство знаний, полученных им ранее – «пылятся на полке», не применяются им. Означает личность, наделенную огромным потенциалом и ресурсами. Отринув страх получишь благо. Напряженное ожидание, застой перед прорывом. Долгосрочное планирование. Умение зарабатывать деньги, копить знания, властвовать, воевать и вести за собой. Зависимость от своих убеждений, сильная привязка к прошлому, тяга к саморазрушению. Неправильно выбранный путь познания: вместо того, чтобы слиться с потоком и управлять его деталями с согласия потока, он стремится подчинить его себе, разрушить, сделать подвластным своей воле.

Перевернутое значение карты:

Маг, но магических воздействий нет. Человек уже познал Божественные законы сотворения и разрушения материи. Практик. В своих воздействиях и ритуалах не использует предметов. Его намерения быстро находят отклик у Демиурга, реализующего их. Человек служит миру, служит Богу, но без погружения в религию. Умение жить, не оглядываясь на материальный достаток, применять накопленные знания, сдерживать свою воинственность, просвещать людей, донося до них истины Демиурга. Независимость от личных или общественных суждений, отказ от прошлого в пользу будущего. Истинное желание развить и реализовать себя. Умение управлять потоками явлений и событий со всем многообразием их компонентов, с помощью симпатии, бездействия и принятия их.