

МАРК БАКНЕР

Большие
эзотерические
карты



КАРТЫ-КЛЮЧИ
К УПРАВЛЕНИЮ РЕАЛЬНОСТЬЮ

МАГИЯ КАРЛОСА КАСТАНЕДЫ



Издательство
АСТ
Москва

УДК 133.3
ББК 86.414.4
Б19

*Все права защищены. Никакая часть данной книги
не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме
без письменного разрешения владельцев авторских прав.*

Бакнер, Марк.

Б19 Карты-ключи к управлению реальностью. Магия Карлоса Кастанеды / Марк Бакнер. — Москва :
Издательство АСТ, 2025. — 160 с. — (Большие эзотерические карты).

ISBN 978-5-17-162950-2

Долгое время считалось, что путь Знания доступен только избранным. М. Бакнер, духовный последователь Карлоса Кастанеды, создал на основе учения Мастера уникальную колоду карт. Каждая карта — символический источник Силы, в каждой карте зашифрованы Знания шаманов-брухо, традиционно передаваемые от наставника-нагваля к ученикам. Теперь эти знания открыты всем — ведь мы живем в эру, когда человечество вышло на качественно новый виток своего развития, когда именно Знание является Силой!

Эти символические изображения способны наделять человека магическими способностями. Откройте с их помощью дверь в иную реальность, и вы сможете получить настрой на каждый день, ответ на любой вопрос, медитативную практику для развития своих способностей и возможность заглянуть в будущее.

Эту колоду можно использовать и в качестве метафорических ассоциативных карт.

УДК 133.3
ББК 86.414.4

ISBN 978-5-17-162950-2

© Бакнер М., 2024
© ООО «Издательство АСТ», 2025

СОДЕРЖАНИЕ



Введение. Эти карты — твой нагуаль! 7

Путь Ученика и путь Воина 8

На что способны карты
Карлоса Кастанеды 10

Магическое присвоение карт 10

Как работать с Оракулом 11

**Часть 1. Символы Оракула,
их значение и магические практики** 13

1. Бабочка 14

2. Белый (цвет) 18

3. Белый орел. 20

4. Близнецы (человек и его Союзник)	23	15. Конь	55
5. Воин	26	16. Костер	57
6. Ворон	28	17. Красный (цвет)	60
7. Глаз	31	18. Крыса	62
8. Горный лев	34	19. Летучая мышь	64
9. Дымок	36	20. Лис	67
10. Жаба	39	21. Лодка	70
11. Жар	42	22. Луна	72
12. Звездное небо	46	23. Маис	75
13. Кактус (пейотль)	49	24. Маска шамана	77
14. Койот	52	25. Маски тоналя	79

26. Тональ. Первое видение	83	37. Сновидение	113
27. Молния	86	38. Собака	115
28. Нагуаль (мир магической реальности) . . .	89	39. Сова	118
29. Нога	92	40. Солнце.	121
30. Нож	95	41. Спираль.	123
31. Охра (цвет).	97	42. Стрела	126
32. Пернатый змей.	100	43. Табак (растение).	128
33. Перо.	102	44. Топор	131
34. Руки	105	45. Точка сборки	133
35. Санта-Муэрте	107	46. Холод	136
36. Светящееся яйцо. Второе видение.	110	47. Черный (цвет)	139

48. Эманации Орла. Третье видение.	141
49. Юкка	145
50. Ящерица	147

Часть 2. Расклады символических карт Оракула

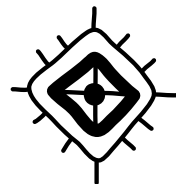
150

Расклад «Источники моей силы»	151
-------------------------------------	-----

Расклад «Обретение внутренней свободы»	153
--	-----

Расклад «Исполнение желаний»	155
------------------------------------	-----

Расклад «Двойник»	157
-------------------------	-----



Введение

ЭТИ КАРТЫ — ТВОЙ НАГУАЛЬ!



Перед вами — необычная колода карт, возможности которых гораздо шире, чем предсказание будущего. Это карты в прямом смысле слова: они, подобно географическим картам, показывают «ландшафт» мира, каким он является на самом деле.

Тот мир, который мы с вами знаем, всего лишь иллюзия, некий образ, который каждый миг выстраивается в сознании так называемого «цивилизованного человека». Нам кажется, что мы знакомы со всеми законами этого мира, и считаем реальным только то, что можем увидеть и потупить.

Но людям Знания, к которым принадлежат индейские шаманы-брухо, известны: **видимый мир — лишь призрачная оболочка, под которой скрывается иная реальность.** И ключевое слово здесь — *реальность*. Мир не таков, каким его видят физические глаза. Он намного глубже и чудеснее. В этом мире возможны вещи, которые обычный человек может переживать

лишь во сне. Полеты, превращение в зверя или другого человека, трансформация реальности по своему желанию, путешествия во времени или общение с теми, кто давно покинул эту землю...

Образы этой колоды пришли ко мне в сновидении.

Разумеется, речь идет о сновидении **осознанном**. Это одна из ключевых практик в учении дона Хуана, и я посвятил ей многие годы. Путешествия в иные миры не просто возможны: каждый человек во сне переносится в другую реальность. И главное слово здесь — **реальность**, потому что тонкие слои существования так же полны жизни, как и наше земное измерение.

Но лишь люди знания могут осознанно проникать в эти слои, управляя сновидениями.

Мир нагвалей был моей целью: я хотел проникнуть туда, где обитают духи-двойники земных брухо (одним из которых и был дон Хуан). Я путешествовал туда во сне и там получил Знание,

которое в виде зримых символов и зашифровано в картах этой колоды.

Путь Ученика и путь Воина

На пути Знания есть два направления: путь Ученика и путь Воина. Ученику необходим **нагваль — старший маг-наставник**. Дон Хуан Матус был нагвалем Карлоса Кастанеды, ученого-антрополога, чьи книги разошлись по всему свету и познакомили людей с древней магией индейцев яки.

Маг, идущий по пути Ученика, не может вступить на него по собственной воле. Нагваль выбирает его. Карлос Кастанеда не собирался быть магом: он прибыл в Мексику, чтобы изучать индейские традиции врачевания и фитотерапии. Но, встретившись с доном Хуаном, Карлос

почувствовал его силу, которая была подобна удару изнутри. Это был призыв к ученичеству.

В индейской традиции ведущий ученика знакомит его с миром магической реальности посредством растений силы. Они известны как пейотль (вещество, добываемое из кактуса) и дымок (особый вид грибов, из которых делают курительную смесь): они «отключают» видимый мир, растворяют его призрачную оболочку. Но такой переход возможен лишь для опытного нагваля — который, к тому же, воспитан в определенной традиции, передающейся от мастера к ученику в течение веков. Если непосвященный попытается совершить переход в одиночку, он лишь получит сильнейшее отравление. Вот почему индейские брухо не торопятся открывать секреты магических растений. В то же время сами нагвали говорят, что все сторонние средства — лишь «костыли», которые помогают перейти из одной реальности в другую. Переход возможен и без них — и для этого нужно выбрать не путь Ученика, а путь Воина.

Долгое время считалось, что без нагваля невозможно стать человеком Знания. Но сам дон Хуан неоднократно упоминал о магах-Воинах, которые идут по пути Знания самостоятельно. **Они постепенно развивают в себе видение с помощью особых практик. Эти практики не связаны с употреблением галлюциногенных растений.** Все, что нужно, — это сосредоточить сознание на образах Силы, дышать определенным образом и выполнять духовные упражнения, которые помогут соприкоснуться с миром иной реальности.

Каждый образ Силы, на котором сосредотачивается Воин, — это его нагваль в данную минуту. Советам нагваля-образа Воин обязан следовать неукоснительно, даже если этот совет ему не нравится.

На картах Оракула изображены основные образы Силы, которыми пользуются шаманы-брухо. Эти символические изображения заряжены Силой и способны наделять человека магическими способностями.

На что способны карты Карлоса Кастанеды

Карты этого удивительного Оракула — наставники, помощники и указатели.

С их помощью можно:

- ☞ выбрать образ Силы на день и получить энергию для выполнения всех планов;
- ☞ получить ответ на вопрос, а также выбрать верный вариант решения любой проблемы;
- ☞ использовать образы карт как объект для медитации, чтобы проникнуть в мир нагвала (иную реальность);
- ☞ сделать расклад и получить расширенный прогноз на будущее, а также совет по разрешению трудной ситуации;
- ☞ использовать карты как инструмент для магических и духовных практик.

Последний пункт — самый важный. Карты Оракула «включаются» лишь тогда, когда Воин идет по своему пути, то есть ежедневно практикует осознанность и развивает свои магические способности. Чем дольше маг практикуется, тем сильнее становятся карты: ведь через них все больше и больше открывается портал в иную реальность.

Магическое присвоение карт

Прежде чем начать работу с колодой Оракула, необходимо **присвоить** ее себе, то есть сделать частью своего существа. Для этого нужно сначала войти в свою личную точку между **тоналем** (проявленным миром) и **нагуалем** (миром иной реальности). Эта точка в пространстве находится

в том месте, где человек появился на свет. Во времени эта точка располагается в день и точный час (с минутами) рождения человека. В идеальном варианте личная точка между двумя мирами открывается в день рождения. Но если до дня рождения далеко, то можно «поймать» эту переходную точку в день недели, когда человек появился на свет. Намного важнее соблюсти точный час рождения. Что касается места, то ехать туда необязательно. Можно перенестись туда в медитации. Ведь важна не географическая плоскость, а то мистическое место, где душа человека перешла из одного мира в другой. Воображение, медитативные осознания и сны намного ближе к этой мистической реальности. Тесно с ним соприкасается только время, вот почему необходимо соблюсти в точности этот час.

В положенное время нужно взять карты в руки, закрыть глаза и сосредоточиться на моменте своего рождения. При сильной сосредоточенности человек может даже испытать боль и заплакать.

Но возможно, что вы увидите это как бы отстраненным взглядом — переход от тесноты и темноты к свету и простору. У каждого человека переживания индивидуальны. Важно держать карты в руках, чтобы они тоже испытали все эти «муки рождения» вместе с вами. Тогда они станут частью вашего существа.

После этого ритуала нужно выдержать сутки, а затем можно начинать работу с картами.

Как работать с Оракулом

Самая простая практика, которую рекомендуется выполнять поначалу, — это **настрой на день**. Для этой практики нужно перетасовать колоду тем способом, который для вас наиболее комфортен, и вытащить карту дня.

Можно не читать ее описание, а провести короткую (не более одной минуты) визуальную

медитацию на образ Силы, предложенный Оракулом на текущий день. Важно отключить все мысли и не мигая смотреть на изображение, как бы «впитывая» его в себя глазами. Понимание придет позже, когда вы начнете выполнять запланированные в этот день дела. Возможно, ваши планы будут нарушаться: это действие оракула дня. Позвольте этому быть, все идет так, как нужно для раскрытия магической реальности. Не волнуйтесь о том, что чего-то не сделали или куда-то не успели. Оракул ведет вас нужным путем.

Можно задавать Оракулу **вопрос** — и точно так же, перетасовав карты, выбрать одну. Это и будет ответ. Его можно трактовать интуитивно, не обращаясь к разъяснениям, данным в этом руководстве. Но если интуиция молчит и не сообщает ничего конкретного, то нужно прочитать описание карты: оно даст исчерпывающий ответ, что нужно делать (или же, наоборот, не делать).

Более сложный уровень — **медитация на образы Силы**, которая поможет проникнуть в мир

нагваля. Для каждой карты есть отдельная магическая практика, которая дана в описании образов Оракула. Какие-то практики совсем короткие, рассчитанные на 1–2 минуты. Какие-то — более развернутые, включающие в себя работу с телом, а также письменные упражнения. Но все они требуют хорошо сформированного магического намерения, готовности и добросовестного отношения к делу. При выполнении практики нужно понимать, что любое магическое действие — это битва. А маг-Воин любую битву ведет так, будто это его последнее сражение.

Наконец, колодой Оракула можно пользоваться для **предсказательных практик**. Подробнее о раскладах сказано во второй части руководства.

Эта колода карт — дверь в иную реальность, путеводитель, который поможет вам продвигаться на пути Знания. На этом пути возможно все: самореализация, исполнение любых желаний и достижение самых невероятных целей. Самое важное — сосредоточение и правильное

**магическое намерение. Стать Воином-магом
непросто, но возможно. Приступайте к работе
с Оракулом и помните: тот, кто идет неустанно,
в конце концов достигнет цели!**

Часть 1

**СИМВОЛЫ
ОРАКУЛА,
ИХ ЗНАЧЕНИЕ
И МАГИЧЕСКИЕ
ПРАКТИКИ**



1. Бабочка

Ключи к карте: трансформация, переход,
новое бытие

Символика карты

Бабочка — это двоякий символ. Во всех культурах бабочка указывает на внутреннюю трансформацию, полное преобразование. Как из ползающей, неприглядной, отталкивающей гусеницы выходит прекрасное крылатое существо, так и в результате духовной работы личность преобразуется. Из мелочного и порочного человек становится по-настоящему свободным от плена вещей, способным управлять этим миром и своей судьбой. С другой стороны, бабочка символизирует уходящее время, которое тратится на удовольствия, «порхание». Эта карта говорит не только о преобразении, но и о том, что нельзя терять драгоценное время на легкомысленные занятия.



Послание Нагваля

Трансформация происходит здесь и сейчас — не нужно ждать подходящего момента! Ты либо становишься другим существом прямо сейчас и взлетаешь, либо навсегда останешься ползать.

Первое видение карты (мир проявленной реальности)

Первое видение карты — прекрасные узоры на крыле бабочки. Они означают очарованность материальным миром, его формами и соблазнительными возможностями. Находясь в первом видении, человек видит лишь внешние стороны той силы, которая приходит к магу после трансформации. Магические способности, уважение людей, власть — вот что видится обычному человеку.

Второе видение карты (витальная энергия, мир тонких энергий)

Второе видение открывает истинную цель превращения в бабочку. Это полное изменение всех

тонких тел, прежде всего — витального. Оно перестает обслуживать материальные потребности человека и начинает питать его магической энергией. Это подобно тому, как лампу, которая стояла на минимальной мощности, включают в полную силу — и она вспыхивает ярчайшим светом.

Третье видение карты (эманации Орла, мир Духа)

Третье видение — самое тонкое, оно дается лишь косвенно. Человек, превратившийся в бабочку, — то есть вступивший на путь трансформации, привлекает особое внимание Орла. Он воспринимает это существо как часть себя и начинает посылать знаки. Их можно получить во сне либо при расфокусированном зрении.

Магическая практика карты. Избавление от коконов

Кокон — это то, что привязывает тебя к миру, заставляет все время находиться в тоне.