

18+

Черный Лис

*Оккультная
практика
космических
лисов: иные миры*



Черный Лис

**Оккультная практика
космических лисов: иные миры**

«Издательские решения»

Черный Лис

Оккультная практика космических лисов: иные миры / Черный Лис — «Издательские решения»,

Хотите узнать, как выглядят миры, в которых живут боги и существа различных религиозных и эзотерических систем, а также какие там условия жизни? Тогда эта книга для вас. Автор много путешествовал по другим мирам в трансовых выходах и делится своими отчетами, раскрывая тонкости таких путешествий. Миры богов северной традиции, буддизма, христианства и многие другие позволяют прикоснуться к своим тайнам. Книга адресована читателям, интересующимся практическим оккультизмом.

© Черный Лис

© Издательские решения

Содержание

Оккультная практика космических лисов: иные миры	6
Введение	6
Глава 1	7
Миры эгрегора северной традиции	8
Асгард	8
Ванахейм	9
Альвхейм	10
Муспельхейм	11
Йотунхейм	12
Свартальвхейм	13
Хельхейм	13
Нифльхейм	14
Глава 2	17
Миры эгрегора буддизма	18
Мир Зеленой Тары	18
Мир Желтой Тары	19
Мир Белой Тары	21
Мир Красной Тары	22
Мир Авалокитешвары	24
Мир Сукхавати	25
Мир Тушита	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

Оккультная практика космических лисов: иные миры

Черный Лис

Дизайнер обложки нейросеть Шедеврум

© Черный Лис, 2026

© нейросеть Шедеврум, дизайн обложки, 2026

ISBN 978-5-0070-4331-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Оккультная практика космических лисов: иные миры

Введение

Вы держите в руках или читаете на экране своего устройства книгу, полностью посвященную трансовым выходам в другие миры. Благодаря лисьей технике проникания в пространства тонкого мира в неглубоком трансовом состоянии автор посещал миры богов и иных сущностей различных религиозных, а также эзотерических систем, делая это довольно безопасно, ибо сам оставался в своем физическом теле, проникая в другие измерения лишь фантомными частями тела тонкого.

С помощью серьезной концентрации удавалось открыть портал — своего рода окно в тот или иной мир, через которое автор мог наблюдать его ландшафты и часто на ощупь, при помощи фантомной руки, оценивать царящую там среду и погодные условия.

Кроме того, к изучению других миров можно подключать и яснообоняние, дающее возможность узнать царящие там запахи, примеры чего читатель найдет в книге.

Характерной чертой таких посещений является открытая автором возможность видеть следы других визитеров конкретного мира, посещавших его хотя бы минимальным соприкосновением во время молитвы, транса или ритуального действия, и считывать с них какой-то минимум личной информации.

Конечно, не все из этих выходов были полностью успешны. Существуют миры, куда не пустили дальше порога, хотя с помощью фантомных органов чувств некоторое представление о них сложить удалось.

Итак, вперед по лисьей тропке за автором, который увлекает вас в другие миры, где живут божества или сущности разной степени силы.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Если вы во время чтения начинаете чувствовать усталость, головную, сердечную боль или тянущее ощущение в солнечном сплетении, сразу прекращайте читать и делайте перерыв, ибо у вас произошла настройка на какой-либо мир, куда уходит ваша энергия. После чтения сбейте настройку просмотром клипа или фильма.

Глава 1

Миры эгрегора северной традиции

В этой главе читатель прогуляется вместе с автором по мировому древу Иггдрасиль, на котором, согласно северной традиции, расположены миры богов и других существ данного эгрегора.

Асгард

Асгард — небесный город, обитель богов-асов. Асы — существа порядка, ведя войну с ванами — существами природы, построили укрепленный Асгард.

Подход 0

Сначала долго ничего, временами подключаемое солнечное сплетение не фиксировало никакого присутствия в экране. Позже появился и пропал большой глаз. Еще позже пролез в глаз меньшего размера фантомной рукой, и сразу пошло видео осенней местности. Слева рощица деревьев с тонкими стволами и оранжевой листвой, справа небольшой водоем. Контакт с энергиями Асгарда тут же отразился давлением на лоб. Небо серовато-оранжевое, как с эффектом HDR. Повторил заход фантомкой еще два раза, и все время была эта картина. А далее видео превратилось в оранжевый сгусток энергии в экране.

Подход 0.5

Визуально ноль. Подключив яснообоняние, засек приятный запах сена. Портал исправно появлялся, но проникание не открывало видео. Прана в Асгарде напоминает холодную вату.

Божество: «Совсем страх потерял».

Да, и уже давно.

Божество: «Идунн. Идунн*».

Выход с легкой головной болью.

* Богинька вечной юности и обновления, хранительница молодильных яблок в Асгарде.

Подход 1

Проникание в портал принесло легкую головную боль и ощущение ватно-холодной праны.

Божество: «Подношение?»

Возьми немного моей Пустоты.

С видео все плохо, но после долгих стараний пошел слабый видеосигнал. Хвойный лес слева и излучина реки по центру. Небо такое же сероватое с легким эффектом HDR-заката. Прана в этой локации даже не холодная, а ледяная.

Божество: «Так повсюду».

Выход с головной болью.

Подход 2

Божество: «Восхваление?»

Э-э, ну скажем так: славься, Асгард!

Божество: «Без настроения».

Видео каменного, с колоннами и крышей, крыльца какого-то здания, размер которого оценить не удалось.

Покажи Асгард, а? Ну, поэзья.

Видео с высоты большого водоема, над которым перекинут мост, с обеих сторон обильно заросший зеленью, даже спускающейся по откосам. Небо такое, как и раньше, с тем же легким HDR. Воздух холодный.

Подход 3

Посмотреть бы дворцы.

Божество: «Не позволю!»

Ну покажи дворцы богов, поэзья.

Через пару минут видео огромной овальной арки с одной стороны моста. Начало и конец его покрыты зеленью. Но притом воздух холодный настолько, что фантомка заledenела. Далее видео распалось на отдельные струи энергии и рассеялось.

Божество: «Замучал уже».

Подход 3.14

Божество: «Неслыханно! Приношение?»

Пустота подойдет?

Долго ничего, пока не появилось знакомое хдрное небо, уже не пасмурное, но белое. Просмотр следов посетителей выявил их где-то 4—5 и все довольно бледные.

Подход 4

Рошица слева, хдрное небо без видимого источника света и равнина справа. Воздух очень холодный. Затем видео исчезло и при дальнейшей настройке из портала полился поток внимания с отчетливо выраженным качеством: «Проси». Просить было нечего, но ухватившись за этот поток, прочитал, что сознание, его генерирующее, — мужское.

ВЫВОД

Худо-бедно, но в Асгард пролезть получилось. Хотя и без знакомства с тамошней архитектурой. Божество этого мира не злое и при некоторой настойчивости идет навстречу. По оккультной классификации Асгард можно отнести не выше среднего астрала.

Ванахейм

Ванахейм — в германо-скандинавской мифологии — «обитель», то есть мир, ванов, расы богов и духов, сосредоточенных в основном на природе и сельском хозяйстве.

Подход 0

После 10 минут настройки видео густого леса без единой тропинки. Затем экран закрыл сухостой.

Мира и процветания, уважаемый. Покажи, поэзья, свой мир.

Сухостой сменился картиной пещеры, образованной согнутыми зелеными ветвями, вроде бы на берегу ручья. Среда в этом мире мягкая как вата и холодная.

Подход 0.7

Видео дома, крыша которого, заросшая травой и полевыми цветами, единственное, что возвышается над землей. Из крыши торчит оцинкованная печная труба. После небольшой паузы видео открытой луговой местности, где стоят в ряд три дерева с пышными кронами, усыпанными сиреневыми цветами. Ощущение, что деревья — плодоносы. Небо пасмурное. При отодвигании картинки от себя в экран, она расплывается, превращаясь в поле энергии.

Подход 1

Сразу видео того самого ручья, который оказался очень узкой, неторопливо текущей речкой, частично скрытой в тоннеле из согнувшихся ветвей прибрежных кустов.

Божество: «Ну куда лезешь?»

Подход 2

Очень долго ничего. Потом на экране православный крест.

Христианский эгрегор: «Отменяй».

Вон оно что. Сегодня же Красная горка.

Подход 3

Легкий удар в голову как знак соприкосновения с энергиями Ванахейма. Виден портал, погружение куда показало видео строения с куполообразной крышей. После паузы, находясь возле портала, воспринял сознание очень молодого пацанчика, робко топчущегося возле входа.

Дальнейшее погружение донесло видео равнины или поля с пашней и запах влажной земли. Отстранение от картинки показывало поле энергии, состоящее из серебристых линий.

ВЫВОД

Попасть в Ванахейм удалось и это было не сложно. Виды природы, возделываемого поля и даже жилища кого-то из ванов. Прана Ванахейма хотя и мягкая, но такая же холодная, как и в Асгарде. Скорее всего эти два мира находятся на одном астральном уровне, относящемся к средним слоям. Интересно, что христианский эгрегор полностью заблокировал канал туда в православный праздник Антипасхи. В подходе 3 вероятно было считано сознание одного из участников лисьего практикума (официальных или неофициальных). Увидеть Ванахейм как поле энергии в Пустоте тоже не очень сложно.

Альвхейм

Альвхейм — один из девяти миров скандинавской мифологии, мир светлых альвов (эльфов). Он расположен между Асгардом и Мидгардом.

Основные черты Альвхейма:

Сияющий, прекрасный мир. Его пейзажи наполнены золотым светом, чарующими лесами и хрустальными дворцами.

Населён светлыми альвами — существами, обладающими мудростью и магическими способностями.

Место покоя, знаний и красоты, связанное с гармонией и духовным развитием.

В Альвхейме водятся необычные животные и растут чудесные цветы. Эльфы очень талантливы, среди них много музыкантов, художников и поэтов. Также они великие волшебники.

Подход 0

Через пару минут видео лесных зарослей и фигуры с длинными, белыми волосами на фоне. На выходе небольшая конкретизация образа — у фигуры видны две белые косички.

Подход 1

Портал открылся сразу. Оттуда идет поток приглашающего, доброжелательного внимания. Проникание сразу показало лесные заросли, затем небольшую полянку в лесу.

Божество: «Почувствуй».

Прана в воздухе разлита шелковистая, нежная и несущая астральное качество счастья.

Подход 2

Видео пиршественной залы в полутемных тонах. Длинный стол, уставленный яствами, и сознания с обеих сторон. Та же шелковистая прана. Далее видео лесных трав, пробивающихся сквозь подстилку из опавшей листвы. Потом только портал, из которого струилась эта прана, обладающая целительным воздействием на астралку. На порезы и царапины астрального тела пролился бальзам. А затем перед порталом возник какой-то накачанный хрюк в майке и трениках и стал расхаживать туда-сюда, поигрывая мышцами.

Подход 3

Сначала был открыт портал, откуда лилась та самая шелковая прана, переходящая в энергию благодати, которая впитывалась в манипуру. Затем пошли помехи, и портал загородил кто-то сознательный с ножницами в руке. Он там тусил некоторое время, под занавес зачем-то попросив подержать ножницы. Портал больше не открывался, одни помехи.

Подход 4

Сначала солнечное сплетение ощущало только стену, а затем в ней возникла расщелина, куда и проник щупом. Та же благодать в воздухе и белое небо. Растянув экран в размер тела, увидел, что портал и находится в теле, которое сознание.

ВЫВОД

Альвхейм — это реально высокий астрал. Воздух там пропитан целительной для астрального тела благодатью. Была показана природа, эльфийка и пиршество немного в средневековом стиле. Факт того, что этот мир выше средних астральных слоев, подтверждает и вмешательство бесов в подходах 2 и 3.

Муспельхейм

Страна огня и хаоса, один из двух изначальных миров (в северной традиции). Жар этого огненного царства нестерпим для всех, кроме его уроженцев. Здесь с незапамятных времен владычествует злое Сурт — правитель огненных великанов.

Подход 1

Божество: «Тебе — зла!»

Божество: «Смерть!» «Шквал!»

Ты такой добрый.

В экране расщелина портала, откуда идет запах горячего воздуха.

Божество: «Заходи».

Проник фантомкой. Видео каменной гряды с торчащими человеческими черепами.

Миленько тут у вас.

Фантомка нащупала среду Муспельхейма. Она, конечно, горячая и изобилует каменными фракциями.

Божество: «Иди сюда».

Подход 2

Манипура зафиксировала открытый портал. Оттуда тянет горячим воздухом. Проникание фантомкой донесло видео застывшей лавы с красными прожилками еще раскаленной породы. Далее в экране возникла структура наподобие морской звезды с длинными лучами. Портал в центре. Опять пролез. Поверхность Муспельхейма имеет вид той же остывшей лавы с прожилками, от которой еще пышет жаром. Небо темное.

Подход 3

При входе в портал ощущение, что рука как в кипятке. Темнота, местами белыми точками светится поверхность. Невысокая каменная гряда. Фантомку сильно покалывает от агрессивной, плотной среды Муспельхейма. Небо темное.

Подход 4

Из портала пышет жар.

Божество: «Не заходи».

А не то что?

Далее на экране один огонь.

Отлично, можно погреться.

Попытки найти в нем сознания не увенчались успехом. Огонь мира хорошо воспринимается находящимся в голове.

Затем расщелину портала стали закрывать наручные часы. Сначала женские, потом мужские. Ну ясно. Пора и честь знать.

ВЫВОД

Муспельхейм соответствует описаниям. Там жарко, есть лавовые потоки и очень агрессивная среда. Вполне возможно, что этот мир находится на одном уровне нижнего астрала с пекельными мирами славянской традиции.

Йотунхейм

Йотунхейм — дом потомков Имира, грозных инеистых великанов. Эти огромные и сильные создания, сведущие в колдовстве, — заклятые враги богов и людей. Сюда протянулся один из корней мирового древа Иггдрасиля, из-под которого бьет источник Мимира. Здесь же находятся Ярнвид — Железный лес — и таинственная крепость Утгард — Окраинная земля.

Подход 1

Манипура очень быстро зафиксировала тонкую трещину там, где должен появиться портал.

Божество: «Не трогай».

Или что?

Божество: «Не расслышал?»

Появился полноценный портал. Проникание принесло ощущение сильного холода. Где-то вдали виднеются несколько одноэтажных строений типа «изба», в оконцах которых виден свет.

Божество: «Десять минут и не вижу тебя».

Десять минут мало.

Подход 2

Из портала повеяло холодом, и пошло видео заснеженной местности. Светло, небо пасмурное, слева протекает незамерзшая узкая река. Взгляд на небо показал след молодого пацанчика с земного плана, побывавшего тут недавно. Еще один взгляд на небо показал след мужика — практика северной традиции, но не мага или колдуна, а воина. В этом месте Йотунхейма царит запах горной породы.

Подход 3

Проникание в портал показало заснеженную местность с одиночным строением с плоской крышей. Там снежная буря, в воздухе много колючих льдинок. Небо серое. Далее отправился в Утгард (настройка по формуле «Йотунхейм-Утгард»). Сразу видео высокой черной крепостной стены, изобилующей внушительными выступами. Где-то внизу небольшие ворота, вроде бы открытые, с подвешенным фонарем. В воздухе запах холодного металла.

Пошел в следующую туристическую локацию — Железный лес. Вид с высоты на хвойные деревья, от которых ощущение металлических.

Некто: «Я умерла». «Не дело».

Телепатия несет отчетливые обертоны женского голоса.

При отдалении фокуса Йотунхейм хорошо наблюдается в экране как небольшая область в Пустоте.

ВЫВОД

Божество Йотунхейма сначала было недовольно, но увидев серьезный интерес, больше не мешало. Это заснеженный мир, который можно соотнести с холодными чистилищами нижнего астрала. Только тут не ушедшие людишки, а свое население. К сожалению, увидеть никого не удалось. Но жизнь там есть, мир обитаемый (есть отдельно стоящие жилища и даже город). Утгард действительно крепость, Железный лес действительно с железными деревьями.

Непонятно, чего в Йотунхейме делал тот мужик, ибо воин по идее должен молиться Одину, как Отцу Дружин, и другим асам, но никак не шлется молитвенно в мир инеистых великанов. Также неясно, на кого напоролся в Железном лесу, где живут оборотни. Вряд ли это та самая мифологическая Ангрбода — бывшая Локи, производившая на свет чудовищ. В целом этот мир интересен и, если бы не всего лишь обзорный характер посещения, там можно было бы задержаться. Йотунхейм, конечно, далеко не курорт, но при всем том, в отличие от уже пройденных миров этой системы, от него не было ни малейшей головной боли.

Свартальвхейм

Часть подземного мира. Очередной мир созданный асами, населен двергами. Согласно мифологии, созданы дверги были из червей, которые появились в мясе дохлого великана Имира. Также дверги известны как краснолюды и нижние альвы, нибелунги и кобольды — это злобные карлики, которые владеют огромным богатством, умеют колдовать и живут под землей. Теперь они роют ходы сквозь землю и камни, как некогда — сквозь плоть. Карлики — искусные кузнецы и ремесленники.

Подход 1

Видео темного подземного зала с колонной. Среда там пыльная. Пахнет в Свартальвхейме каменной пылью. Далее видео темного тоннеля или штрека, ведущего под углом куда-то вверх.

Подход 2

Божество: «Нельзя».

Если нельзя, но очень хочется, то можно.

Из портала доносится тот самый запах каменной пыли. Видео небольшого зала, где на скамье у стены кто-то сидит. Видео открывается только при проникании в портал, само не идет. Когда проник в очередной раз, минуя смыкающиеся и расходящиеся каменные створки, увидел большой зал с очень высоким сводом, который терялся в высоте.

Три подхода впустую.

Подход 3

Видео лестницы в полутемном тоннеле, уходящей куда-то вверх.

Божество: «Здравствуй».

Мира и процветания. Покажи, поэзия, мир.

В экране большой глаз, напоминающий человеческий.

Божество: «Не могу».

Глаз по-прежнему в экране. Пролез в него фантомкой и пошло видео штрека, заколоченного досками. Как бы намек. Далее еще ковырял, но было только видео тоннеля с полом, покрытым каменной крошкой. В тоннеле прохладно.

ВЫВОД

Свартальвхейм не особо дался. Получить вмняемую картинку этого мира оказалось архисложно. Но и из того, что удалось вытащить, можно заключить, что, источники говорят правду — Свартальвхейм мир подземный. Оккультно его можно отнести к не шибко нижнему астралу, опять-таки к ветке миров, где нет ушедших, но свое население. Дверги не показались, да и божество вело себя как-то странно. Почему «не могу»? Кто тут тебе еще запрещать может? Пока Свартальвхейм оставил больше вопросов.

Хельхейм

Царство мертвых. Хельхеймом правит дочь Локи и великанши Ангрбоды — богиня Хель. В этот загробный мир попадают все умершие за исключением героев, павших в битве. Хельхейм холоден, мрачен и туманен. Вход в него охраняется огромным четырехглазым псом Гармом — еще один из детей Локи, чей вой возвестит о наступлении Рагнарёка. Еще один из стражей Хельхейма — великанша Модгуд, которая охраняет мост через непроходимую реку Гьёлль. Возможно, Модгуд — хозяйка пса Гарма.

За всю историю никто из людей или богов не смог войти Хельхейм и вернуться из него, кроме аса Хермода, которого Модгуд пропустила сама после того, как узнала, зачем он идет в загробный мир.

Подход 1

Портал открылся быстро. Выглядел как большая черная дыра в экране, наподобие входа в пещеру. Оттуда тянуло холодом и сильным запахом мертвечины. Когда проник фантомкой, из дыры раздался вой, доносящийся больше как ощущение, чем телепатия. От этого тонкого звука точно ударило в левую часть лба. Боль не прекращалась какое-то время. Все равно шарился фантомкой. Затем вой стих, и из портала пришло требование очень специфического подношения. Детали опушу, ибо какой-нибудь мимокрокодил прочитает отчет и захочет это сделать, чем очень испортит себе карму.

Мира и процветания. Покажи мир, поэзия. Я ищу знания.

Ответа не последовало. Рассудив, что для первого знакомства достаточно, перешел к лисей практике. Из дыры портала донеслось четкое чувство сожаления.

Подход 2

Едва появился портал, возникла боль в том же месте лба, что и в предыдущем подходе. Из зева портала доносится трупный запах и холодное дуновение. Сильно заболела точка возле сахи. Все равно продолжил попытки проникнуть фантомкой. Неожиданно боль исчезла.

Божество: «Пробивной».

Мира и процветания, Хель.

Видео накатывающих на берег морских волн и сильный запах мертвечины. Ощущение, что где-то лежит много разлагающейся плоти. Дальнейшая детализация принесла вид темного неба, на котором удалось срисовать несколько старых следов посетителей и один давностью где-то с неделю.

Два подхода впустую.

Подход 3

Долго ничего. Матрица ответила на попытки открытия портала в Хельхейм небольшим ураганчиком, которого не было в прогнозе. Пролезание в портал принесло восприятие среды этого мира. Она плотная и передвижение там напоминает продираание сквозь занавеси или стоячие воздушные волны. Трупный запах в этот раз не сильный.

ВЫВОД

Хельхейм — это, конечно, не средний астрал, а нижний. В первом подходе Хель испытывала, после чего допустила немного посмотреть. Сложно точно сказать, был ли вой проявлением того самого собакена. Интересно, что после завершения этого подхода канал к Хель оставался в сознании, и богинька ждала подношение еще сутки. В целом Хельхейм такое себе чистилище, не шибко brutальное, но и не мягкое. Обитателей увидеть не удалось. Дама с собачкой Модгуд на призывания не отреагировала. Морской берег с запахом трупов — это совершенно точно локация, известная в мифологии как Берег Мертвеца. Каузальный ответ Матрицы тоже интересен. Последнее открытие портала в Хельхейм ей пришлось не по нраву, и она пригнала сильфов, чтобы устроить небольшой воздушный беспредел.

Нифльхейм

Нифльхейм располагается глубже всего под землей. Здесь царят вечный холод и тьма, и здесь дракон Нидхёгг и ядовитые змеи терзают тех, кто повинен в самых ужасных преступлениях. Среди важных обитателей Нифльхейма следует выделить:

Нифли (нифльды): Эти великаны, создания холода и мрака, являются характерными обитателями Нифльхейма. Они обладают своими магическими способностями и силами стихий, контролируя лед, туманы и морозы.

Гельмир и его потомки: в Старшей Эдде упоминается, что Гельмир — великан, возникший из льда Нифльхейма. Он стал предком многих великанов и воплотил древний элемент холода.

Кроме того, в Нифльхейме живут:

Модгудр (Мимир). Великий великан, который живёт у истока реки Хвергельмир в Нифльхейме. Его мудрость и знание делают его ключевой фигурой в скандинавских мифах, особенно связанных с мудростью и предвидением.

Духи инея и тени холода. Мистические существа, порождённые первозданным льдом и магией, наполняющей этот мир. Они — стражи Нифльхейма, бесплотные, но вездесущие.

Безликие тени. Души умерших, затерявшиеся между мирами. Они движутся, но их сущность замёрзла в каплях инея, застыв в вечном холоде и безмолвии.

Ледяные змеи. Чудовища, порождённые первозданной магией воды. Они охраняют свои территории, оставляя за собой следы разрушения.

Подход 1

Из портала тянет сильным холодом. Фантомка мерзнет, в Нифльхейме градусов -30, если не ниже. Заснеженная местность. Среда мира плотная, передвигаться там тяжело.

Божество: «Я ближе подпущу».

Подход 2

Местность со скальными выступами, кое-где укрытыми снегом. Тут уже не такой мороз. Погружение в портал сканирующей полосой отдалось болью во лбу. Никого не видно. Небо темное. Далее между двумя выступами вход в пещеру. Там тоже не слишком холодно, ощущаются слабые импульсы страха. Но по-прежнему нет сознаний.

Подход 3

Та же унылая, заснеженная местность. Мороз обжигающий, мерзнет даже физическая рука.

Подход 4

Унылые пустоши, усеянные острыми камнями. Поверхность мира светится белым. Небо полностью черное. Зафиксировал на нем три довольно недавних следа посетителей мужского пола. Мороз пробирает фантомку насквозь. Хотя пускал полосу, никаких сознаний не зафиксировал.

Персоналии

Нидхёгг

При вызывании дракошки визуалки ноль, сознание не ощущается, но из экрана перла сильная вонь скотного двора.

Гельмир

На экране возникла голова старика с глубоко посаженными глазами, впалыми щеками, длинными седыми патлами и такой же бороденью.

«Не хочу».

Через некоторое время, при отсутствии призывания, Гельмир стал виден полностью. Это тощий старик с очень белой кожей, одетый только в шкуру вокруг бедер. Он находился в экране то в оформленном виде, то как поле энергии. От видео чуток пробивало в голову.

Мимир

«Уходи». «Хуже будет».

Потом призывания без ответа. Только из портала вылезло острие копья, показывая него-степриимный характер хозяина.

ВЫВОД

Нифльхейм малоинтересный мирок, очень холодный и пустынный. Божество оказалось необщительным, но и помех не чинило. Встретить обитателей не удалось. Все время открывался регион, где никого нет. Портал свободно воспринимался в Пустоте, но туда надо обязательно пролезать. Без усилий мирок не открывается.

По персоналиям. Узнал, как пахнут дракошки. Гельминт такой отощавший, т.к. живет впроголодь — никто о нем не помнит и притока энергии нет. В надежде пожрат даже вылез

на Грань Мира. А вот Мимир живет нормально и совсем не показывался, к общению не расположен.

Глава 2

Миры эгрегора буддизма

В этой главе представлены отчеты о посещении выборочных миров буддизма.

Мир Зеленой Тары

Зелёная Тара в буддизме — это одна из главных бодхисаттв (просветлённых существ). Она родилась из слезы бодхисаттвы Авалокитешвары, когда тот оплакивал страдания мира.

Значение Зелёной Тары связано с избавлением от болезней и страданий, очищением от неблагодатной кармы, исполнением желаний и быстрым осуществлением задуманного. Её называют богиней «скорости», и если требуется срочная духовная или физическая помощь, то призывают именно её.

В иконографии богиня изображается восседающей на цветке лотоса, лунном и солнечном дисках. Её правая нога спускается с сидения, символизируя готовность Тары мгновенно прийти на помощь.

Подход 0

«Оставь меня».

А как же твое сострадание?

«Слышу тебя».

При усилении настройки легкая боль в левой части лба.

«Коснись».

Протянув фантомку в экран, обнаружил на ощупь, что из портала высунулась очень мягкая рука с шелковистой кожей. Потрогал ее два раза.

Подход 0.5

Сразу видео Аркана Шут Таро. Где буддизм и где Таро? Что-то тут нечисто. Далее стало ясно, что в настройку вносят помехи бесы, потому что пошли какие-то совсем левые голоса.

«Коснись».

Опять пролез фантомно к portalу и снова нашел там ту же шелковистую руку. Настройка шла очень тяжело.

Подход 1

«Не надо меня звать».

Ом Таре Туттаре Туре Сваха.

А если так?

Тут же из экрана полилась мягкая, тягучая энергия похожая на масло. Одновременно возникло чувство неусидчивости и нетерпеливости. Хотелось как можно быстрее решить вопрос, с которым пришел к ней — увидеть ее мир, чтобы потом встать и что-то делать. Это ощущение продолжалось минут 10.

«Успокойся, колдун».

Покажи, пожалуйста, свой мир. Намасте.

Опять из экрана, где и портал Тары найти было сложно, полилась мягкая энергия, сопровождаемая чувством неусидки и нетерпеливости.

Подход 1.5

Сразу на экране глаз без всякого призыва мантрой. Едва проник в него, открылось видео густого бамбукового леса. Вспомнил, что в каком-то из прошлых подходов уже видел это. Сплошные зеленые стволы бамбука и ничего не видно ни вверх, ни в стороны. При этом светло. В воздухе та самая мягкая энергия. В довершение из портала повеяло сильным запахом зелени. Внизу мокрая земля и лужа. Далее портал закрылся. Минут через 6 пошла знакомая инволюция нетерпеливости.

Подход 2

Опять бамбуковые заросли, протиснуться через которые нельзя и вдаль не видно. Потом просто облако энергий зеленого цвета, из которого цензура подсознания лепила образ знакомого парка.

Подход 3

Сначала четкое видео асфальтовой дороги с деревьями с раскидистыми зелеными кронами по бокам, которое все же можно отнести к работе цензуры. Потом вообще ничего. Портала нет, залезать некуда. Начал усиленно джапить мантру Зеленой Тары. Ответ пришел очень быстро в виде образа пионерки со строгим взглядом с картины Ф. Решетникова «Опять двойка». Понял намек и закончил.

ВЫВОД

Зеленая Тара общалась неохотно и ее пришлось буквально вытягивать на контакт. Интересно, что на пути к ней был преодолен кордон бесов, мешающих настройке. Похожее происходило при контактах с некоторыми ушедшими, находящимися выше среднего астрала. Далее Тара открыла портал, откуда пошел поток энергии в астралку. Вот это астральное состояние неусидки при контакте встречается впервые. То есть мягкая, маслянистая энергия Тары модулировалась этим неприятным качеством. Логика подсказывает, что это было сделано богинькой специально, чтобы быстрее отделаться.

И все же она пропустила в свой мир, хотя видео бамбукового леса в плане информативности убого крайне. Да, это где-то высоко, даже не средний астрал. Но разглядеть что-то, кроме этих зарослей и оценить трафик посетителей не удалось. Так что Зеленая Тара вельми хитрая бодхисаттва — формально в свой мир пустила, но показала такой минимум, из которого и особых выводов сделать нельзя. А потом прикрыла канал. Когда я ее уже в край достал джапой мантры, строго взглянула как та пионерка, дав понять, что аудиенция закончена. И все же, при всех недостатках настройки, проникнуть в мир Зеленой Тары получилось.

Мир Желтой Тары

Жёлтая Тара в буддизме — это бодхисаттва Васундхара, которая символизирует богатство, духовный достаток, мудрость, а также помогает развить природную щедрость.

Иконографически Васундхара восседает на цветке лотоса, правая нога опирается на сосуд с сокровищами. У неё две или шесть рук, символизирующие многогранные возможности и просветлённое состояние.

В руках Васундхара держит различные символы:

в левой нижней ладони — сосуд с сокровищами, прямой символ материального достатка;

в другой руке — колосья, которые являются образом плодородия;

в третьей — книгу с сутрой Праджняпарамиты (книга «Запредельной Мудрости»).

Васундхара трёхлика: её правый лик коричневого цвета, левый — красноватый, центральный — жёлтый.

Согласно тибетской легенде, мирянин по имени Сукандра попросил Будду Шакьямуни дать ему метод, чтобы получить большое количество богатства, чтобы он мог помочь другим. Будда Шакьямуни предложил ему мантру Васундхары и святые тексты.

Подход 0

«Победи меня».

Минут через 15 на экране возник средних размеров глаз, из которого появилась рука, сложившая благословляющую мудру.

Подход 1

Призывание по последней строчке мантры Желтой Тары. Минут через 20 видео руки с широким серебряным браслетом, в который вделан опал. Рука покрутилась три раза. Я не понял, к чему это, потому промолчал.

«Неблагодарный».

Намасте. Мира и процветания.

Подход 2

Едва повторил имя два раза, в экране появился глаз.

«Иди ко мне»

Намасте. Покажи, пожалуйста, свой мир.

Глаз превратился в портал желтой энергии. Пролез туда фантомкой и ощутил очень густую прану, почти как мед. Потом чуть отвлекся, и портал исчез. Начал призывание по новой.

«Добейся».

Видимо она так испытывает.

«Соберись».

И хоба — на сей раз черное пятно портала. Проник туда и открылось видео леса из очень высоких елей. Далеко впереди — величественная белая гора. Видео было четкое. Там светло, но солнца не видно. Не упуская возможности, взглянул на небо. Оно было бледно-голубым или подернуто легкой облачной дымкой. Скан на гостей с земли сразу принес восприятие трех следов внимания, идущих рядом. Один удалось изучить детально. След принадлежал мужчине за 40, истовому буддисту. Два других следа не были столь кричащими, поэтому про них ничего не узнал. Воздух в том мире кристально прозрачный и чистый.

Подход 3

Глаз в экране.

«Уже здоровались».

Ом Васундхаре Сваха

«Неправ».

А полностью мантра слишком длинная.

«Достал меня».

Ну покажи свой мир, поэззя.

С трудом выделил в экране темное пятно, проник в него фантомной рукой и... ничего не обнаружил, кроме черного пустого пространства. Васундхара больше не пускает.

Подход 4

Все же было чувство незавершенности, поэтому пошел к ней снова.

Глаз в экране излучает эмоцию недовольства.

Покажи еще раз свой мир, и я отвалю.

Начался приступ зевоты. Зевки с интервалом в минуту. Понятно, чьих рук дело. Затем открылось видео того же места. Сверкающая гора сильно выделялась на фоне темнеющего справа и слева ельника. Весь вид на нее со стороны большой прогалины в лесу. Скан посетителей показал много следов, не меньше 7—10, которые сливались вместе. И один, самый сильный, доходил до поверхности мира. Его изучение показало, что это след девахи возрастом лет 35, очень целеустремленной и хорошо сконцентрированной. Поскольку видео не исчезало, просканил на предмет сознаний в этой местности. Не нашел ни одного. Финальный аккорд — изучение среды того мира. И все это в процессе непрекращающейся зевоты. В воздухе там ощущалось электричество.

ВЫВОД

Желтая Тара встретила довольно неплохо — благословила и провела непонятную манипуляцию с браслетом. В подходе 2 она показала свой мир, предварительно проверив мое упорство. Мир можно отнести к среднему или чуть выше астралу. Там приятная атмосфера и есть

следы посетителей-буддистов. Тот факт, что три следа расположены рядом, говорит о том, что эти три практика шли в мир Васундхары вместе. Похожее встречалось в других настройках.

В подходе 3 Васундхара уже проявляла раздражение. А сокращением ее мантры до последней строчки была недовольна еще в подходе 2. Никакой головной боли на выходе.

В подходе 4 опять пошла зевота, которая была в подходе 2, проведенном в это же время сутками ранее. Такова мера защиты Желтой Тары от назойливых любопытников или само время посещения ей неуютно, что тоже вариант. С этим эффектом сталкиваюсь впервые. Этот подход опять показал групповую меду на Желтую Тару. Но практики, кроме упомянутой девахи, были посредственны.

Сознаний обитателей в том месте не зафиксировал, т.к. все же лес. Но в любом случае надо впредь продолжать поиск обитателей в следующих походах.

Электрическая прана в воздухе это интересно. Раньше такой не встречал. В подходе 2 ее не было, либо не смог ощутить.

В целом Желтая Тара понравилась, хотя достучаться к ней было сложновато. Но на ее мир удалось взглянуть.

Мир Белой Тары

Белая Тара — аспект благой активности всех будд, функция которого — продление жизни. Изображается с расцветшим лотосом и символизирует день.

Она также носит имя «Матери всех Будд» и представляет материнский аспект сострадания.

В иконографии Белая Тара изображается как имеющая семь глаз — по одному на каждой ладони и ступнях, а также во лбу. Поэтому её также называют «Семиглазой».

В буддизме Белая Тара символизирует исключительную чистоту и трансцендентную мудрость. Она является целительницей и даёт удачу. Атрибут Белой Тары — цветок лотоса в левой руке.

Подход 1

Контакт пошел практически сразу.

«Знаком. Знаком».

Намасте.

Портал был хорошо виден в экране. Пролез в него фантомной рукой, и возникло ощущение погружения в вязкий гель, вроде тех, что для стирки. Вытащил руку. Портал не закрылся, оттуда шло доброжелательное внимание, окрашенное мягкой энергией. Далее пошло видео голубого неба. Сразу проник в окно, и обзор улучшился, показав дворец белого цвета. Это точно был дворец — портик, колонны и башенки не оставляли сомнения. Среда в мире Белой Тары напоминает по касанию нежнейший шелк.

Подход 2

Сразу видео синего неба с точки расположенной в небольшой сосновой роще. Сосны очень высокие и камера смотрела вверх с земли. Переменив угол обзора, увидел, что роща расположена на горном уступе, а внизу тот самый дворец. Сразу просканил на предмет гостей с земли. Нашлись два или три свежих следа посетителей мира Белой Тары. Один из них, мужского пола, пребывал в очень восторженном состоянии. Затем видео погасло. Дальнейшее призывание принесло лишь ощущение сострадательного внимания Белой Тары из окна в экране. Некто наблюдающий спросил: «Ну и как потом обратно?» Не ответил ему, продолжая призывать объект.

«Рядом».

А далее портал совсем закрылся, и пошли паразитные видения, не имеющие к Белой Таре никакого отношения, — аллея парка осенью и стена старой кирпичной кладки, в которой открывался проход куда-то в темноту. Не стал залезать туда и закончил.

ВЫВОД

Белая Тара оказалась очень доброжелательным божеством и показала свой мир даже без дополнительных просьб. Она позволила увидеть свой дворец, что реально круто. Три года назад в лисей группе проводилась настройка на нее, и результаты были скромные. Но именно поэтому она сказала, что я ей знаком. Мир Белой Тары однозначно находится в высоком астрале. Настройке не мешали никакие бесы, и она шла очень легко.

Бодхисаттва была неразговорчива, но ее добрая, сострадательная энергия оказалась красноречивее слов. Потом портал к ней закрылся, и открылся портал, судя по всему, в ближний астрал, но исследовать его не было желания. Интересный момент в том, что Белая Тара не инволютировала меня своей энергией ни на каком уровне. Да, ощущалась ее энергия, но это был только маркер ее личности. А вот астралку того мужика, чей след удалось зафиксировать, бодхисаттва инволютировала очень сильно. Потому он и находился в таком диком восторге. Это прочиталось по его следу легко. Поход в мир Белой Тары состоялся.

Мир Красной Тары

Красная Тара в буддизме — это покровительница магии и чар, тантрическое божество, изображаемое чаще всего в гневном облике красного цвета.

Воплощением Красной Тары является Курукулла. Она является покровительницей любви, чародейства и целительства. Её атрибут — натянутый лук и стрела, сделанные из цветов.

Красная магия или Вашья-карма — способность подчинять своей власти людей, очаровывать, околдовывать, привлекать, побеждать, притягивать их. Это основная способность Курукуллы и поэтому она красного цвета.

Курукулле или Курукулла, также называемая Ригджедма, — тибетская буддийская богиня Любви, Похоти, Секса, Магии, Очарования и Освобождения.

Она очень хорошо известна среди тибетцев своей магической функцией очарования и околдовывания людей, чтобы подчинить их своей власти.

Она в высшей степени буддийская богиня колдовства и чар, однако в реальном смысле она олицетворяет расширение возможностей женского начала в патриархальной среде.

В Тибете ее дополнительно призывают, когда начинают строительство нового монастыря, берутся за новое дело или предприимчивость и т.д., чтобы подчинить себе все демонические и человеческие силы, которые встают на пути.

Подход 0

После 15 минут призывания ответ.

«Доброго времени суток, путник! Заходи».

На экране темный, небольшой проход куда-то, окруженный каменными стенами. Тут сбилась концентрация и потом вернуть это видео уже не получилось. Еще минут через 10 из экрана полился поток заинтересованного внимания.

Намасте.

Подход 0.5

Долгая настройка показала портал.

«Не беспокой».

Ну поэзья, покажи свой мир.

«Хватит меня звать!»

Через некоторое время опять стал виден портал, куда я сразу проник фантомкой. Но на той стороне не оказалось ничего такого, что можно было бы интерпретировать понятными земными образами. Только какое-то белое пространство. Удерживать там руку было сложно, поэтому выстрелил в портал шупом. То же самое белое пространство, где нет ничего понятного земному уму. Кто-то наблюдающий прокомментировал хорошо слышной телепатией: «В голове не укладывается!»

Подход 1

Через 10 минут призывания в экране появился портал.

«Заходи».

Пролет фантомкой и опять никаких конкретных образов, кроме темного пространства. Звал Курукуллу далее, и в ответ луч ее внимания тщательно просканил свадху. Где-то через полчаса в экране возник вполне понятный образ — особняк с портиком и колоннами, отдаленно напоминающий усадьбу Лопухиных в Москве, только белый и без флигеля. На переднем плане и вокруг были деревья в осенней листве.

«Оставь меня».

Вернул настройку на особняк и просканил серое небо того мира на предмет следов земных практиков. Нашелся только один, входящий прямо в здание особняка.

Подход 2

«Хватит».

Нет, не хватит.

Видео того же особняка. Проникание фантомкой донесло ощущение среды того мира. В воздухе там мириады невидимых песчинок и достаточно жарко. Где-то через 15 минут пошло видео совсем другого места. Камера показала голубое небо в обрамлении ветвей цветущих деревьев. И среда там иная. В воздухе разлита шелковистая прана с ярким качеством женственности. Следы посетителей видны на небе, и их было в районе пяти. Выделить какие-то их особенности не удалось ввиду того, что шли группой.

Подход 3

«Уйди от меня».

Нет, не уйду. Покажи еще свой мир.

В экране мерцало небольшое облако, состоящее из линий или точек. Конечно, просунул туда фантомку, и сразу открылась картина мира за этим порталом. Сумеречный город. Хорошо видны узкие улицы (никаких проспектов), невысокие дома и большое строение с куполом. Небо темное. Камера недолго плыла на высоте квадрокоптера, а потом Курукулла прикрыла канал. Среда в этом слое царства Красной Тары немного шероховатая.

Подход 4

Курукулла сразу стала сыпать образами мест, взятыми из моей памяти. Из экрана хорошо ощущался поток женского внимания.

«Не надо».

На том и закончил.

ВЫВОД

Красная Тара оказалась самой сложной для настройки среди всех Тар до нее. Если еще кто-то захочет к ней прогуляться, учтите, что на мантру Ом Курукулле Хри Сваха она не отзывается. Сначала Курукулла ответила доброжелательным приглашением, открыв портал. Но поскольку я не успел в него проскочить, дальше стала ломаться и кокетничать. С большими усилиями удалось перейти к видеосигналу, который сначала был совершенно непонятный, но потом сложился во вполне доступные для распознавания земным умом образы усадьбы, деревьев и неба, а также сумеречного города. У Курукуллы бывают гости из земных практиков, но немного.

В городе малость смутило строение с куполом, т.к. для буддистской архитектуры характерна форма пагоды, но никак не купола. Однако интернетеры сообщили, что в буддистской архитектуре все же есть куполообразные строения, называемые «ступами». Однозначно установлено, что владения Красной Тары простираются на соответствующие миры среднего астрала и чуть ниже. К подходу 4 Курукулла, увидев, что меня не заморочить образами из памяти, которые она пыталась выдать за свой мир, попросила больше не беспокоить. Конечно, поход к Красной Таре оказался немного уныл по визуальной составляющей, но и то хлеб. Какое-то представление о ее мирах все же получено. Главный вывод в том, что одно божество может охватывать сразу несколько миров.

Мир Авалокитешвары

Авалокитешвара (санскр. — «Владыка, милостиво взирающий на существа») — бодхисаттва буддизма махаяны, «будда сострадания», эманация будды Амитабхи.

В соответствии с доктриной махаяны, Авалокитешвара дал великий обет выслушать молитвы всех существ, обладающих природой Будды, обратившихся к нему в часы страданий, и отказаться от собственной сущности Будды до тех пор, пока он не поможет каждому существу достигнуть нирваны.

Култ Авалокитешвары начал зарождаться в I веке на севере Индии во времена Кушанской династии. Из Индии он распространился по странам Азии.

Подход 1—3

«У меня сейчас нет времени».

Но ты же давал обет выслушать молитву каждого существа.

Продолжение настройки позже.

«Я сейчас не могу».

Сильные помехи со стороны христианского эгрегора. Видео Библии и православного креста.

Чуть позднее проник в портал, где обнаружилась очень мягкая среда, напоминающая касанием шелк.

Подход 4

«Никак не можешь научиться!»

Проникание в портал опять донесло ощущение той же «шелковой» среды и видео джунглей, где немного поодаль слева возвышается каменная статуя Будды.

«У тебя же есть твой личный огненный ветер. Где твой личный огненный ветер?»

Я даже не знаю, что это такое.

Подход 4.1

«Продолжай».

Намасте.

Под статуей виден темный проем, стены поросли зеленью. Сразу погрузился туда щупом. Темень, но видны ведущие вниз ступеньки. Одновременно стало нарастать давление на лоб.

«Лучше не пробуй».

Послушался совета и убрал щуп.

Подход 5

Едва начал призывание, как появилась нарастающая головная боль. Затем резко прекратилась.

«Человек... Каким ветром тебя занесло?»

Да я же был у тебя три часа назад.

После этого объект не отвечал, и канал закрылся совсем.

Подход 6

Не собирался идти к Авалику, но в меде на экране вдруг появилась та статуя Будды с входом в подземелье, который так призывно манил, что деваться было некуда. Щуп сразу показал лестницу вниз, которая свернула вправо, а потом еще раз вправо. Спуск потребовал довольно сильной концентрации и с первого раза не удался. Но каждый раз я проникал глубже с места, где остановился. Третий поворот лестницы привел в зал с арочными сводами и колоннами. Всюду печать запустения — пыль и осколки камня. Слабое освещение пробивалось через несколько проломов в потолке и разглядеть, что там было удалось легко. Зал был в основном пуст. Но щуп и фантомка как бы сами собой привели к почти разрушенной гробнице слева от входа. Крышка ее была разбита на мелкие куски, боковины тоже. Находившиеся в ней кости почти превратились в прах. Несколько раз для точности проверив это видео, закончил подход.

Подход 7

Для последнего уточнения еще один подход.

«Невозможно». «Я же сказал».

Намасте. Покажи свой мир, и я уйду.

Некто третий: «Пусть попробует».

Но сколько ни пробовал, пробиться не удалось.

ВЫВОД

Несмотря на то, что Авалик сначала немного кочевряжился, потом он все же проявил благосклонность и позволил взглянуть одним глазком (третьим) на свой мир. Интересно замечание про «огненный ветер». Авалик точно говорил про какую-то сиддху, которую увидел у меня, и вероятнее всего подразумевал щуп из солнечного сплетения, агитируя им воспользоваться. Далее он поощрял практику, когда я помощью щупа изучал пространство под статуей.

Так что за древнюю гробницу показал Авалик? Предположительно и наиболее вероятно, что это место погребения моей физы в какой-то из прошлых жизней. Ибо другой причины для показа древнего захоронения логика не находит.

И вопрос на засыпку: в каком мире находится это место — в физе или в астрале? «Шелковая» прана среды того мира — маркер среднего астрала. В физическом мире прана шершавая. Это может проверить любой практик. Поэтому допустимо, что гробница — это только отпечаток в Хрониках Акаши среднего астрала места в физическом мире. Существует ли оно тут ныне сказать нельзя. Но память о нем навсегда записана в астральных хрониках. Однозначно также и то, что владения Авалокитешвары простираются и выше среднего астрала.

Любопытно, как в первых подходах постоянно вклинивался христианский эгрегор, внося помехи в настройку. Потому что здесь его территория, и он очень ревниво относится к тому, что кто-то лезет отсюда в конкурирующую контору. Очевидно, что поход к Авалокитешваре, скажем, с территории Бурятии или какой-нибудь Камбоджи такого противодействия не вызвал бы.

В подходе 7 канал был уже перекрыт, ибо Авалик посчитал, что дал мне все, чего надо.

В целом Авалокитешвара не столько показал свой мир, сколько дал небольшое знание об одной из прошлых жизней, проявив себя ровным пацаном, с которым приятно иметь дело.

Мир Сукхавати

Сукхавати (в переводе с санскрита — «сфера блаженства» или «счастливая земля») — чистая земля (поле будды) Будды Амитабхи в буддизме Махаяны. Также называется Страной Блаженства или Западной Чистой Землей.

Описание

Находится на расстоянии мириадом миров от земного мира.

В Сукхавати прекрасный климат, дворцы из золота, серебра, кораллов, драгоценных камней.

В мире живут только бодхисаттвы, тут же достигающие нирваны, и люди, удостоившиеся высокой чести переродиться после смерти за то, что очень преуспели на пути личного совершенствования.

Даниил Андреев в «Розе Мира» классифицирует Сукхавати как затомис (небесную страну) метакультуры, связанной с северным буддизмом, господствующий над Тибетом и Монголией.

Преамбула

Настройка на Сукхавати активирует анахату, в отличие от других пройденных миров, которые соотносились с манипурой. За много подходов, осуществленных за две недели, меня и гнали, и не пускали, и давили на голову. Портал часто возникал, но только как окно, куда нельзя было проникнуть. Один раз, в глубоком трансе, оттуда показалось женское сознание в синих одеждах. Посмотрела и ушла. Однако упорство было вознаграждено.

Подход 0

Божество: «Не лезь».

Божество: «Лицемер!»

Не лицемер, малыш, а тролль. Пусти, поэзья, посмотреть.

Подход 1

В экране сидящая женская фигура в широкополой шляпе и темной одежде.

Некто: «Запытаю до смерти!»

Пыталка еще не отросла.

Через некоторое время справа в экране, вполоборота ко мне, появился мальчик лет 7—8 на вид, славянской наружности, одетый в серое и короткостриженный.

Божество: «Прощен».

Перед мальчиком возникло желто-зеленое поле энергии, в которое он вошел, и все исчезло. Это что сейчас было?

А еще чуть погода пошла визуалка Сукхавати. Большая зеленая равнина, местами растительность, кое-где есть не покрытые зеленью участки земли. Светло, небо голубое, ближе к горизонту перистые облака. Прана там нежнейшая как пух. Явных следов посетителей незаметно, хотя проходил сканом небо несколько раз.

Подход 2

Активировалась анахата. В экране появилась большая область желто-зеленой энергии.

Божество: «Прямой доступ».

Визуалка уходящей куда-то вверх каменной лестницы, по бокам окруженной густой растительностью. Поднявшись, сразу обнаружил вид сверху на море и желтый песок пляжа. Одновременно возникла легкая боль в сердце. Потерплю. Боль нарастала, поэтому вернулся к лисьим мантрам. Но настройку сбить не получилось. Визуалка реки, по берегам которой склонились буйные тропические заросли. Прана Сукхавати такого же качества, как и раньше. Терпеть боль в сердце стало совсем невозможно, поэтому закончил подход и пошел за корвалолом. Божество все же выгнало.

Подход 3

Долго ничего. Если включать яснообоняние, из экрана доносится сладкий аромат. Потом легкая головная боль, и одновременно в левом верхнем углу экрана возникло желтое поле энергии. Проник туда щупом из анахаты. Сразу визуалка речного берега, покрытого зеленью. Река впереди впадает то ли в море, то ли в большое озеро. Прана та самая. Небо белое и светящееся.

После этого подхода было еще несколько попыток, но ни одна не увенчалась успехом.

ВЫВОД

Работа с этим миром заняла две недели с небольшим перерывом. Проникновение туда конкретно блочится, причем как божеством мира, так и бесовней, не желающей пускать так

высоко (в подходе 1 была именно демоница). Сукхавати соотносится с анахатой и находится в верхнем астрале (как минимум). Сцена с мальчиком, вероятно, застигнутый момент возвращения какой-то душонки в тот мир. Непонятно только, почему мальчик был ярко выраженной славянской наружности в небесной стране, относящейся к восточной метакультуре.

Краем глаза взглянуть на эту Чистую Землю все же удалось. Там мягчайшая прана и разнообразная природа. Увы, не показали города с теми самыми домами из драгоценных камней. При глубокой настройке на Сукхавати его божество не гнушалось выпроваживать головной болью и даже сердечной. Сладкий аромат этого мира резко контрастирует с вонизмом чистилищ нижнего астрала или природным запахом среднеастральных миров. Следы посетителей засечь не удалось, но и попытка была всего одна. При завершающих безуспешных подходах не было ни головной боли, ни сердечной. Канал наглухо заблокирован.

Тем, кто пойдет после

Вы не смотрите на то, что от земного плана Сукхавати находится на расстоянии «мириадов миров». Это разводка для невежд. Лисы откроют вам трикс. На уровне восприятия Пустоты абсолютно все миры находятся рядом и плавают в ней как пятнышки жира в космическом квантовом бульоне, только руку протяни. Надо лишь знать идентификатор, который является кодом вызова данного мира из Пустоты. Это может быть название мира или имя живущего там божества/демона/ушедшего. А что могут не пустить — это уже другой вопрос. В любом случае об этом вас известят. То есть как-то минимально вы с нужным миром соприкоснетесь и ту позицию восприятия для себя худо-бедно, но засветите.

Мир Тушита

Тушита — в буддийской космологии четвёртое из шести местопребываний богов-дэвов. Некоторые особенности мира:

В этом мире перевоплощаются многие бодхисаттвы, у которых всё же сохранились мирские желания.

На этих небесах они следуют учению Будд.

Уникальность мира в том, что туда не могут переродиться те, кто был равнодушен к страданиям других существ.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.