

# קבל

Jean DUBUIS  
**KURS QABAŁY**



## **KSIĘGA III**

### **Rytuały**

Lekcja 34

NAJWYŻSZY i MNIEJSZY RYTUAŁ HEKSAGRAMU

tłum. Karma Yonten Gyamtso

## Lekcja 34

# NAJWYŻSZY RYTUAŁ HEKSAGRAMU i MNIEJSZY RYTUAŁ HEKSAGRAMU

### Najwyższy Rytuał Heksagramu

Rytuał ten przywołuje sześć planet poprzez kanał Słońca. Słońce, Sefirah Tiphereth, Harmonia, ma zatem ważny równoważący i reharmonizujący wpływ na wszystkie duchowe energie.

### Warunki astronomiczne

Wykonanie Najwyższego Rytuału Heksagramu wymaga badań astronomicznych. Zaleca się, aby trzy planety: Saturn, Jowisz i Mars, znajdowały się nad horyzontem w czasie rytuału; w każdym razie Saturn musi tam być. Studiując położenie sześciu planet w zodiaku, powinno być możliwe narysowanie małego diagramu sześciu strzałek wskazujących kierunek planet na horyzoncie.

Inwokacja każdej planety musi być wykonana w kierunku, w którym się ona znajduje. W przypadku sześciu inwokacji i sześciu banicji lub odesłań, znak Słońca będzie znajdował się w centrum heksagramu.

### Rytuał

Poprzedzą go zwykle przygotowania: interioryzacja, duży krąg ochrony i rytuał wygnania Mniejszego Pentagramu, który zawsze przydaje się do oczyszczania środowiska.

### *Inwokacja*

- Kolejność przywoływania planet będzie zgodna z kolejnością Drzewa Życia, tj: Saturn, Jowisz, Mars, Wenus, Merkury, Księżyc.
- Ścieżki przywołania i wygnania dla każdej planety są identyczne jak w poprzednim rozdziale i są zgrupowane na tablicach 70 i 71.
- Inwokacja ustna będzie podobna do tej z poprzedniego rozdziału, choć nieco inna:
  - Wibrujemy Boskie Imię planety
  - Wibrujemy **YHVH ELOAH VA DAATH** (Boskie Imię Solarne)
  - Wibrujemy literę: Resh.

### *Odpędzanie lub wygnanie*

- Wibrujemy nazwy w przeciwnych kierunkach:
  - Litera Resh
  - **YHVH ELOAH VA DAATH**
  - Boskie imię planety.

### *Przypomnienia*

- W tym rytuale boskie imiona Kether i Chochmah nigdy nie mogą być wibrowane, nawet przez pomyłkę.
- W przygotowaniu rytuału biorą udział trzy wyższe planety: Saturn, Jowisz, Mars i trzy planety dolne: Wenus, Merkury, Księżyc; w centrum znajduje się Ogień Słońca. Planety znajdujące się naprzeciwko siebie są w symbiozie: Saturn - Księżyc, Jowisz - Merkury, Mars - Wenus.
- Energie planet są przywoływane kolejno:
  - Przywołujemy energie Saturna [*pauza*], odsyłamy (wypędzamy) energie Saturna [*pauza*].
  - Przywołujemy energie Jowisza [*pauza*] wygnania [*pauza*].
  - Przywołujemy energie Marsa itd.

## **Mniejszy Rytuał Heksagramu (tablice n°72 i n°73)**

### **Działanie na rzecz energii**

W tej formie rytuał Heksagramu może działać na energie duchowe w bardziej specyficzny sposób niż w poprzednich wykonaniach Heksagramu. Możliwe jest działanie na Kwintesencję lub równoważenie energii słonecznej, na Ogień, Powietrze lub Wodę.

We wszystkich przypadkach wykonaj znak Krzyża Qabalistycznego z Mniejszego Pentagramu.

### *1 - Kwintesencja*

#### *Inwokacja*

- Umieść Koło Ducha w centrum Heksagramu.
- Zwróć się na południe, gdzie Słońce znajduje się w punkcie kulminacyjnym w południe słoneczne.
- Wyznacz trasę zgodnie z wezwaniem Saturna.
- Wibruj **ARARITA**.

#### *Wypędzenie*

- Wibruj **ARARITA**.
- Wyznacz trasę w przeciwnym kierunku.
- Podczas tej inwokacji operator jest zwrócony twarzą do Ziemi w zodiaku w kierunku południowym. W ten sposób nie przywołuje elementu Ziemi, ale "kwintesencję" energii Słońca zstępującej na Ziemię.

## 2- Ogień

### *Inwokacja*

- Odwróć trójkąt Wody, który następnie ma punkt na szczycie, tak jak trójkąt Ognia z Księżycem na wierzchołku. Mars i Jowisz nie zmieniają stron.
- Zwrócony na wschód.
- Podążaj ścieżką słońca, jak w godzinie następującej po wschodzie słońca.
- Wibruj **ARARITA**.

### *Wypędzenie :*

- Wibruj **ARARITA**.
- Wykonaj trasę w przeciwnym kierunku.

## 3- Powietrze

### *Inwokacja*

- Umieść oba trójkąty tak, aby trójkąt wody znajdował się poniżej trójkąta ognia.
- Odwróć się w stronę zachodu, pozycji powietrza w zodiaku.
- Narysuj linię zgodnie z torem ruchu Słońca, rysując oba trójkąty osobno.
- Wibruj **ARARITA**.

### *Wypędzenie*

- Wibruj **ARARITA**.
- Narysuj trójkąty w przeciwnym kierunku.

## 4- Woda

### *Inwokacja*

- Umieść trójkąt wody nad trójkątem ognia.
- Zwróć się na północ.
- Zawsze rysuj linię zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zwróć uwagę na połączenie Księżyc-Saturn w linii.
- Wibruj **ARARITA**.

### *Wypędzenie*

- Wibruj **ARARITA**.
- Poprowadź trasę w przeciwnym kierunku.

W tych czterech rytuałach, znaki "Kerubics" mogą być umieszczone w środku trójkąta Ognia, symbolizując przywoływany żywioł.

## Działanie na energię specyficzną dla planety

Dzięki temu rytuałowi możliwe jest przywołanie energii specyficznej dla danej planety. Ponieważ rytuał jest przeznaczony do przywoływania słonecznego aspektu energii, element Ziemi nie może być używany w żadnych okolicznościach. Inne elementy mogą być przywoływane tylko w niektórych przypadkach, z powodów astrologicznych.

### *Woda*

W przypadku północnej półkuli Ziemi, Wody nie można przywołać z żadną z planet, ponieważ nigdy nie znajdują się one na północ od Ziemi.

### *Powietrze*

Znak planety będzie w górnym trójkącie, znak żywiołu w dolnym trójkącie. Przywołanie Powietrza jest możliwe dla :

- Merkurego, jeśli planeta znajduje się na zachodzie, a Słońce w znaku Bliźniąt.
- Wenus, jeśli planeta znajduje się na zachodzie, a Słońce w znaku Wagi.
- Saturna, jeśli planeta znajduje się na zachodzie, a Słońce w znaku Wodnika.

### *Ogień*

Przywołanie jest możliwe dla :

- Marsa, jeśli planeta znajduje się na wschodzie, a Słońce w znaku Barana.
- Jowisza, jeśli planeta znajduje się na wschodzie, a Słońce w znaku Strzelca.

### *Kwintesencja*

Symbolem jest Koło Ducha. Można go przywołać tylko na Saturnie, ponieważ Merkury nie ma złego aspektu z tą planetą. Planeta znajduje się nad horyzontem, a Słońce jest w znaku Lwa. Ta ostatnia inwokacja nie jest zalecana, dopóki poprzednie nie zostaną opanowane.

## Działanie na określonej planecie

- Układ zostanie narysowany na trójkątach umieszczonych zgodnie z wybranym żywiołem.
- Podążaj za kierunkiem ruchu Słońca dla inwokacji i w przeciwnym kierunku dla odwołania.
- Inwokacja rozpoczyna się od punktu na wybranej planecie.
- Początek powrotu nastąpi od punktu, w którym znajduje się planeta przeciwna w klasycznym heksagramie.
- Nazwa przywoływanej planety zostanie wykonana w następujący sposób:
  - Żywioł Wody: Nazwa w Yetzirah,
  - Żywioł Powietrza: Nazwa w Briah,
  - Żywioł Ognia : Nazwa w Atziluth.
  - Nazwa będzie wibrowana, następnie **ARARITA**, a następnie litera planety.
- Aby wypędzić, wibruj nazwy w odwrotnej kolejności:
  - Litera planety

- **ARARITA**
- Nazwa planety zgodnie z odpowiednim żywiołem.

### *Attention*

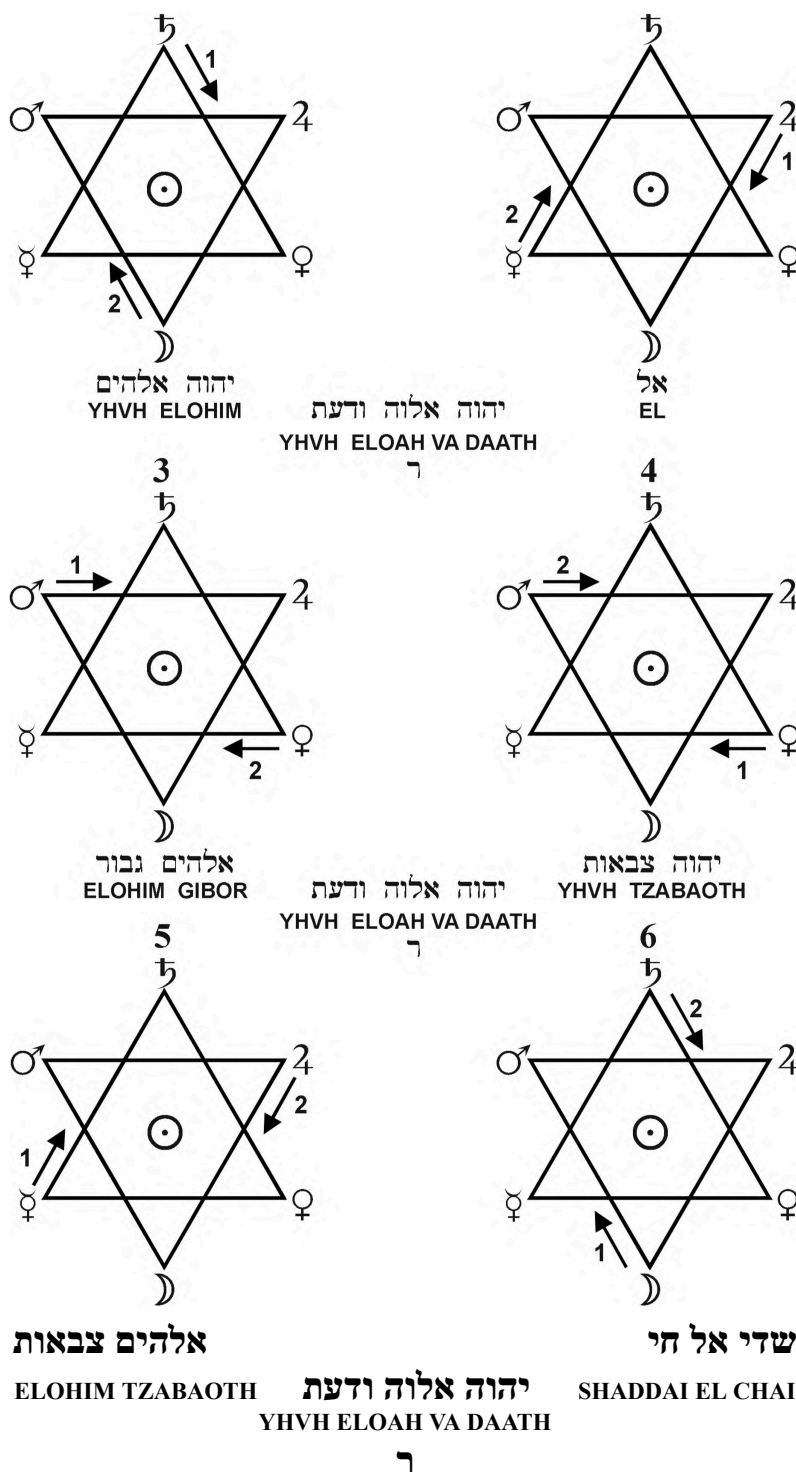
W tej części rytuału radzimy nie zaczynać od żywiołu Ognia, ale opanować proces poprzez Powietrze lub Wodę.

### *Ora et Labora*

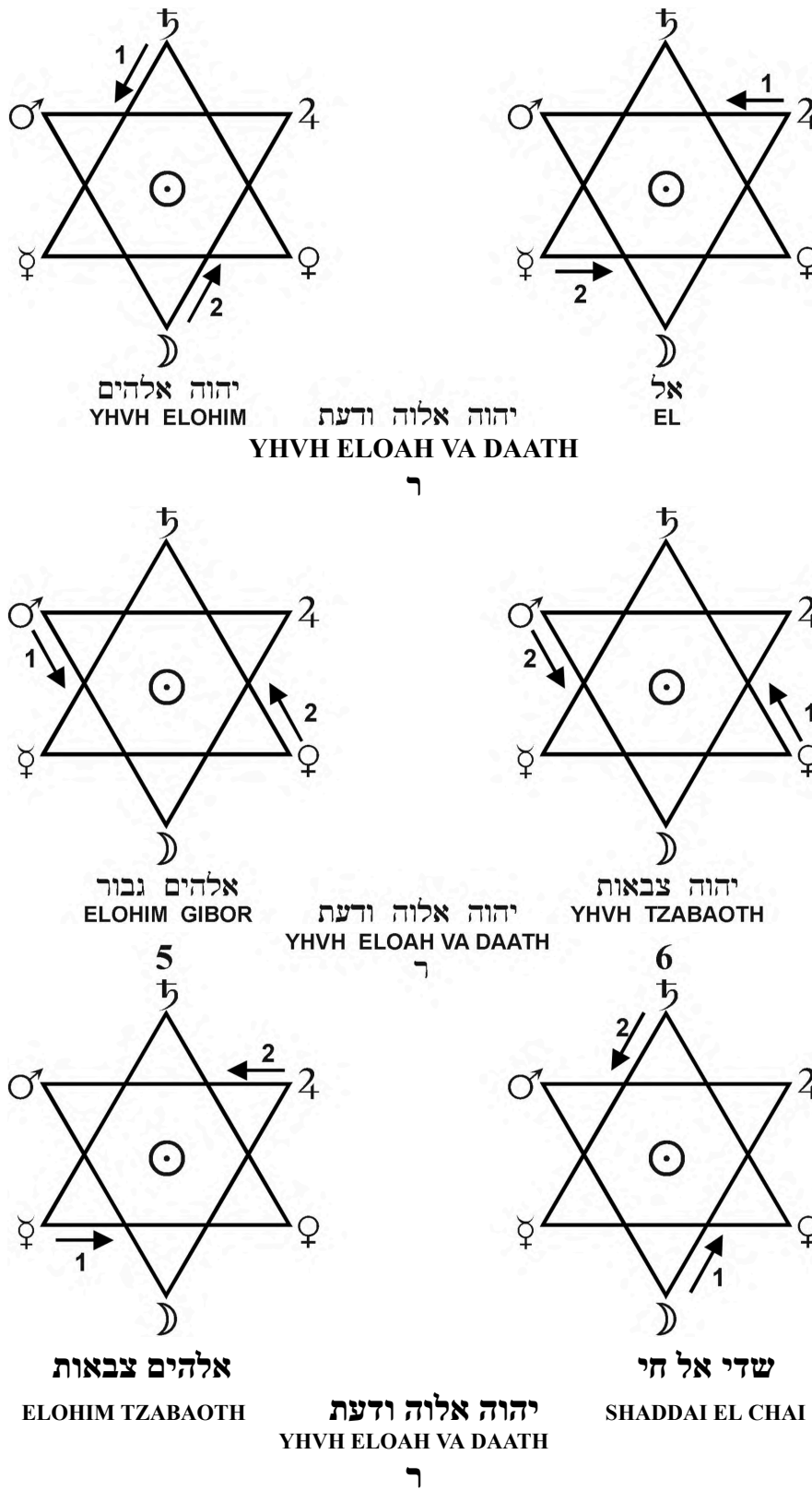
## **Tablice**

- n° 70 : Najwyższy Rytuał Heksagramu: Inwokacja
- n° 71 : Najwyższy Rytuał Heksagramu: Odpędzanie
- n° 72 : Mniejszy Rytuał Heksagramu : Inwokacja
- n° 73 : Mniejszy Rytuał Heksagramu : Odpędzanie

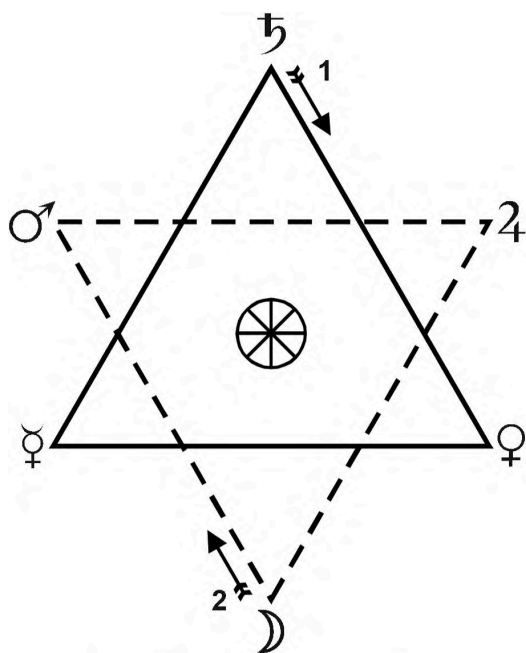
**Tablica #70 Najwyższy Rytuał Heksagramu: Inwokacja**



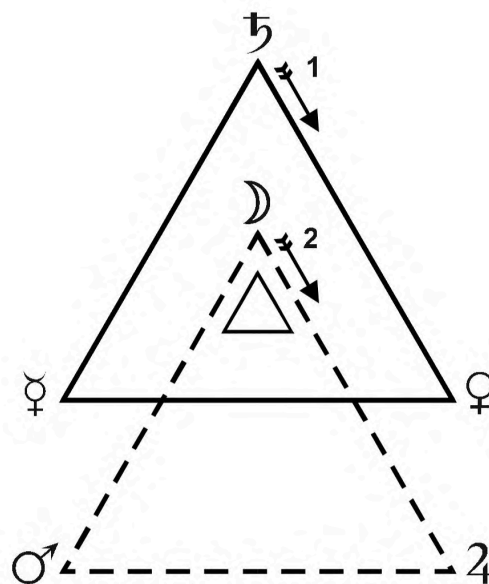
**Tablica #72 Najwyższy Rytuał Heksagramu: Odpędzanie**



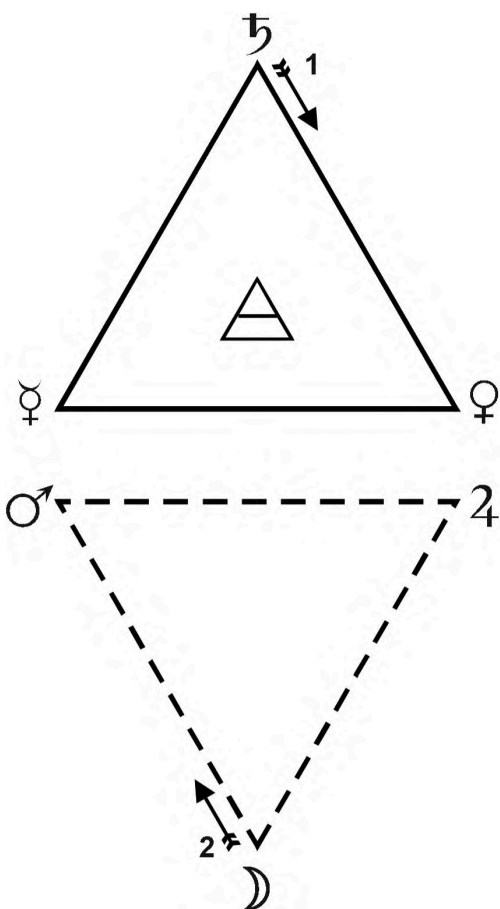
**Tablica #72 : Mniejszy Rytuał Heksagramu : Inwokacja**



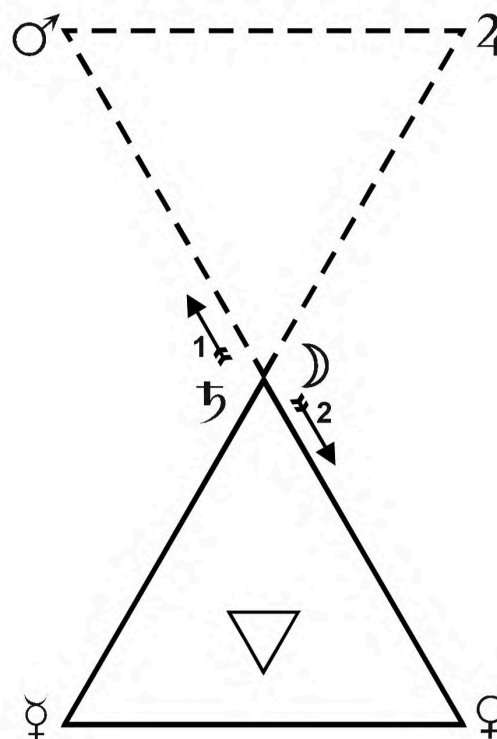
**1 Quintessence**



**2 Feu**

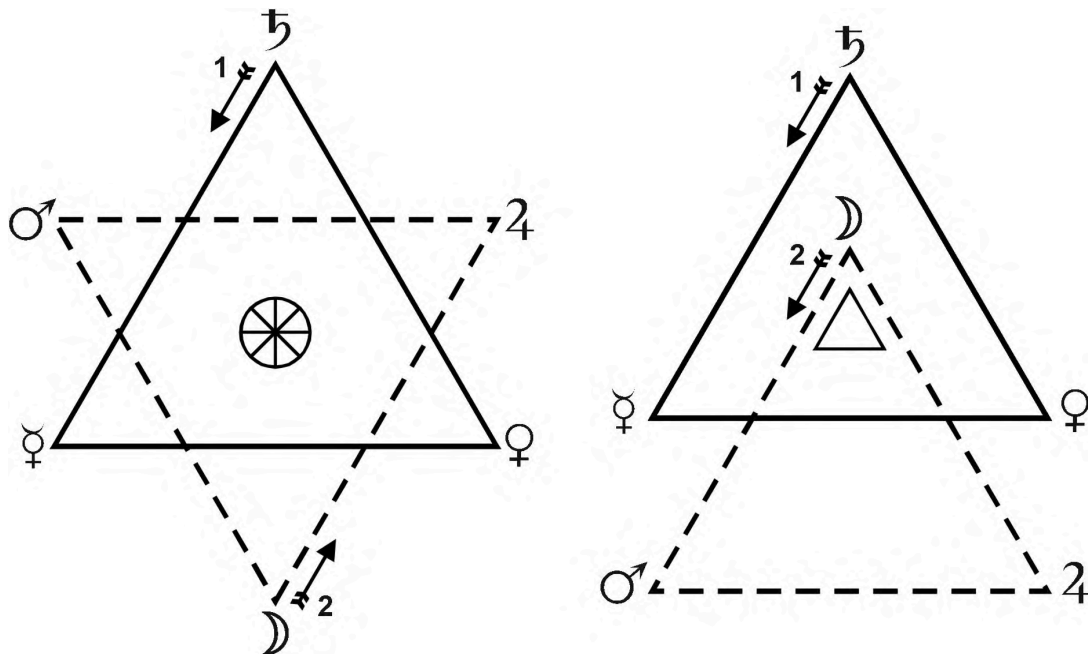


**3 Air**

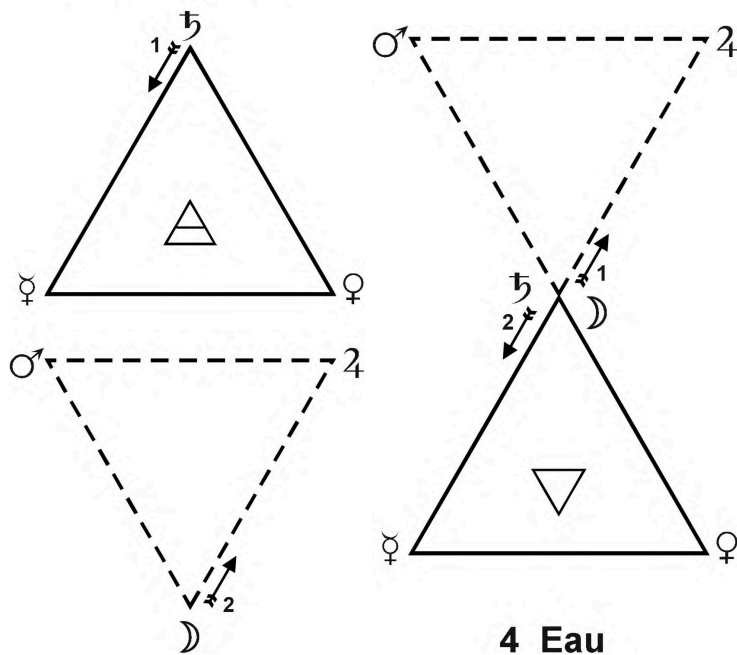


**4 Eau**

**Tablica #73 Mniejszy Rytuał Heksagramu : Odpędzanie**



**1 Quintessence**



**4 Eau**