

СВАБУНО



КНИГА
ДРЕВНЕГО СНА

СВАБУНО

КНИГА ДРЕВНЕГО СНА



Издательство "ВЕЛИГОР"

Москва 2015

УДК 133.4
ББК 86.42
С - 24

Свабуно

Книга древнего сна – М.: Велигор, 2015. – 307 с.: ил.

Это первое полномасштабное печатное издание автора, уже много лет известного в сети своими работами об ОС/ВТО. Данная книга посвящена той же тематике, но в аспекте ритуальной практики. Книга раскрывает древние и во многом ранее закрытые сведения о жреческой работе со сновидениями.

Если явь - наш общий сон, то засыпая, вы уходите в собственный. Идите в нём с Древними Духами, и будете сновидеть свою истинную жизнь, жизнь Древнего Существа, коим вы и являетесь... Перестать быть персонажем своих снов, но взять власть над своими и чужими снами в свои руки - вот чему вы научитесь!

Издание будет интересно читателям, увлекающимся **Магией Хаоса, Чернокнижием и Западной Традицией**. Оно поможет глубже понять древний, но до сих пор малоисследованный Култ Альяха, и применить его знания для работы с Древними божествами снов, а так же для выхода из тела и раннеобразного воздействия на других людей.

ISBN 978-5-88875-326-2

Подписано в печать 28.07.2015 г.

Формат 60х90/16. Печ.20л. Бумага офсетная 70гр.

Тираж 200 экз. Заказ № 5658.

ООО «Издательство Велигор»

г. Москва., м. Партизанская., Окружной проезд дом 12.,
подъезд 1., домофон 20

тел: (499) 166-98-30 8(985) 784-08-16 E-mail: veligor@veligor.ru

Интернет-магазин – WWW.VELIGOR.RU

Содержание

Вступление	6
IQQIBU	9
Об отослании души	10
Сейд.....	19
Вторжение.....	26
Священные места за дверью.....	50
Пантеон	58
Малый служебник жреца сна	94
Вещие сны.....	173
Кутулианская онэйромагия.....	177
Проникая в царство ночи	196
Внесение слуги	205
Устройство миров.....	213
Чёрная дыра.....	245
Эйфория разума.....	253
Значимые сны	269
Словарь.....	275
Отзывы	285
Список использованных трудов:	294

Благодарности

...Тиашару, знакомство и общение с которым привело меня к Басурам и вдохновило на создание этой книги.

...Кассандре Имаго и Шан Сенгу, без которых эта книга была-бы не полна.

...Малазар Галех за сведения про Альдамеха.

...Нарахану, Владу, Ахе и Мироанве Нуру за попытки создания изображений божеств, а Татьяне Зюзиной — за их успешное завершение.

...Всем тем, по чьм стопам я следовал, собирая материал для данного творения.

...Родным Богам за то, что вывели меня прочь из этого Искажения!

Вступление

5

Знание о Них было как у целых народов, так и у разных Орденов и у отдельных магов. Именовали Их так:

НАЗВАНИЕ	ПЕРЕВОД	ИСТОЧНИК
К'Аэм'Нхи	Отцы	югготский язык
Каэмх	Отцы	сокращённый югготский
Нгоа-аат	Отцы Духов	тирано-арийский язык
Бьязт	Древние	древне-арийский язык
Маншу	Предки Богов	бенуэ-конголезские языки
Вати Гхеурс	Дыхания Хаоса	праиндоевропейский язык
Инорокие	«с другой судьбой»	древнерусский язык
Басуры	Цари Богов	басурахи
Ух	Забытые	шумеры
Машту	Забытые	аккадцы
Фаргатаны	жаргонизм от англ. «форготтэн» («забытые»)	пострадавшие от Древней Силы
—	Прежние	Черновед
Титанес	от «протирать»	греки
Арконтэи	Правители	гностики
Хримтурсы	Инеистые Великаны	скандинавы
куй эффлант ад Дэус	вдыхавшие воздух до Бога	средневековые мистики
Отэр Гадс	Другие Боги	Г.Ф.Лавкафат
Аўтэр Гадс	Внешние Боги	Г.Ф.Лавкафат
Олд Ёанс	Древние	«Мифы Ктулху»
Археоны	Древние	Б.Сэйферт и Л.Кетнер
Вауаджэза	Древние	язык маучен
Гэхукал	Великие Древние	язык маучен
Пруистах	Древние Боги	клан Эромешау
—	Первые Драконы	чернокнижники
Лун Луань	Драконы Хаоса	китайский язык
Артх	Силы	система «Дхаскар»
Ангáлы	древнейшие духи изначального мира	Латаран
—	Демоны Колеса	игры
—	Нечестивая Восьмёрка	игры
Дрингулы	от «древний гул из ниоткуда»	Орден 9-ти Путей

Кто-же Они? Они — многомерные космические божества, чья трансцендентность подобна Брахме, Вишну и Шиве, и чьи миры подобны Арупа. Но — всё же они другие, просто больше сравнить не с чем... Чаше всего Их описывают в ужасающем виде, ибо только так можно описать всю Их мощь. Однако, Они отнюдь не являются одним лишь Злом, — они вмещают в себя ВСЁ — и Добро и Зло как нечто неделимое. Они — одни из первых порождений. Понять Их может лишь Их жрец, коли он станет мудрецом.

В самой глубокой древности культ Басуров существовал у многих народов. Постепенно он был вытеснен культами, основанными на планетарной магии, а затем забыт. Поддерживался он лишь немногочисленными Орденами, практикующими демонологию, — они сберегали, а иногда и применяли знание о Басурах просто на всякий случай, как древность, как тайну. После того, когда Лавкрафт стал писать художественные произведения об этом культе, Хранители опубликовали несколько древних текстов, и началось возрождение.

Тех, кто практикует с Басурами, обычно называют Яту (от перс. «йату» — «колдун»), но иногда Иша (происхождение данного слова неясно, возможно из языка нагаев) и басурлахами (от арийск. «бха сар лха» — «божественный царь душ»). Любопытно, что слово «басурлаха» созвучно со словом «басурканья», которое происходит от венгерского «босоркань» — «ведьма» (возможно, что и слово «набусорить» изначально означало не «наговорить клеветы», а «наговорить заговор с обращением к Басурам»). Это лишний раз подтверждает, что Традиция Басуров долгое время оставалась доступной только внутри магических сообществ, а, быть может, изначально и задумывалась как внутреннее течение, о котором негоже знать кому-то ещё. Вероятно, именно поэтому даже сейчас многие знающие люди предпочитают молчать об этой традиции...

На основании знаний Хранителей, магии древних народов (в основном — шумеров и праассирийцев), наработок демолатристов, произведений жанра «Мифы Ктулху» и недавно появившейся Магии Хаоса, ныне создается Культ Альяха. Он активно вбирает в себя всё то, что считается тёмным, древним, тайным, запретным и опасным — людоедство, ритуальные истязания, человеческие жертвоприношения, рождение людей с нечеловеческими душами, призыв божеств в видимом облике, открывание порталов наяву и многое другое.

На этой волне возрождения-создания всплывает множество древних свитков и подделок под оные, пишется немало новых трудов, и далеко не всё из этого попадает в миросеть, а ещё меньше издаётся. Причём, издаются подчас заведомо обрезанные и искажённые версии. К некоторым трудам (как старинным, так и новым) имеет доступ ровно столько людей, что их можно пересчитать по пальцам одной руки.

В свою бытность членом старшего состава общества «Круг Альяха» и некоторое время его главой, я имел возможность ознакомиться со множеством закрытых писаний данного Культа и поучаствовать в написании новых. Не смотря на огромное разнообразие диковинных тем, охватываемых этими творениями, я не нашёл среди них ни одной книги, которая была-бы целиком и полностью посвящена пути Шрэма-Яту, хотя отдельные техники и понятия этого пути используются или упоминаются чуть-ли ни в каждом писании Культа. И потому я решил собрать все эти фрагменты из разных гримуаров в одном месте, а именно в этой книге, которую и предлагаю на суд читателей.

Кто-то считает Культ Альяха вымыслом, а кто-то от соприкосновения с Басурами лежит на больничной койке в психиатрической лечебнице, или тоже

лежит, но в гробу. Есть и те, кто хорошо разбирается в данном Культе, и за завесой мифов и пафосных гримуаров видит саму суть — не ВОЗВРАЩЕНИЕ к каким-то ИСТОКАМ, но ПРИХОД к СВОЕЙ СИЛЕ! Моя книга написана именно для таких людей.

В «Grimorium Dormiēm» я показал различные техники, применяемые на Пути Жреца Сна. Техники собраны, классифицированы, многое стало понятно... Многое, но не всё. Эту книгу, как и предыдущую, я посвящаю Пути Жреца Сна. В ней я решил показать, как может выглядеть система практик в русле какой-либо одной онирической жреческой традиции. В качестве таковой я выбрал почитание снобогов в Культе Альяха как систему наиболее свободную для восстановления, не сдерживаемую строгими культурно-историческими рамками.

Мною так-же двигала мысль о том, что, поскольку в глубокой древности человечество было главным образом сосредоточено на сновидениях, то если-бы те люди сочиняли гримуары, они-бы непременно записали в них особые способы работы с астралом, а совершенно не то, что мы привыкли читать в гримуарах сейчас. Но даже если-бы и то-же самое, то оно всё-же было-бы с каким-то особым оттенком... Данную книгу я как раз и мыслю таким гримуаром, и я старался писать её не столько от себя, сколько от тех существ, о которых в ней идёт речь.

Все практики, приведённые в данной книге, не являются созданными лишь ради праздного чтения. Многое бралось из подлинных гримуаров Кulta Альяха, включая рукописные и малодоступные произведения, многое считывалось напрямую от Басуров и их Слуг, кое-что было записано со слов опытных Яту. Всё проверялось на деле несколькими магами и дало положительный результат.

IQQIBU

...О Владыка Ночи, вольный в беззаконии своём, величавый Сумманус! Ты, господин, не можешь сказать, ибо безрот страшный Твой облик, навевающий ужас! По праву, дарованному чрез «Ноктюарий Тина» и «Ритуалы Тосканские», Яту говорит за Тебя: бледными щупальцами, что выступают из-под тёмного Твоего одеяния, властен Ты оплести тех, чей разум дерзнул подумать о запретном, властен Ты послать Чудовищ Ночных в гости к тем, чья рука коснулась проклятых сих страниц, ибо чрез Мерзость Древнюю возвращаются Первые...

Об отослании души

В 1783 г. в Салеме, штат Массачусэтс, появилась брошюра безымянного автора «On the Sending Out of the Soul», что можно перевести как «Об отослании души» или «Про высылку души». Тираж был небольшим и весь разошёлся среди оккультных групп. Многие обладатели этой брошюрки были жестоко убиты, — очевидно, с целью похитить данный труд. Брошюра состояла всего из 8-ми страниц и повествовала об астральной проекции, и убийцы или их наниматели, как говорят, особо ценили сей труд за формулу, помещённую на последней странице.

В 2013 г. меня познакомили с эмигрантом из Америки, ныне проживающим в России в городе Шатурсе (кстати, он пытался связать это название с *Шастхур* — одним из вариантов произношения имени Хастура, хотя наиболее вероятно финно-угорское происхождение этого названия от «шат-ур», что можно перевести как «холмистое место» или «холм у реки»). Этот господин располагал одним из экземпляров и любезно согласился предоставить онный мне на час для ознакомления и копирования.

После того, как один из моих друзей осуществил перевод, я понял, что ценен данный труд отнюдь не только формулой с последней страницы, а более ценен тем, что очерчивает путь Шрэма-Яту, сообщая напутственную мудрость. Я считаю этот текст в некоторой мере инициационным в Шрэма-Яту, и читать его советую именно с этой целью. К тому же, это единственное подлинное писание Культа Альяха, целиком посвящённое сновидениям, что является огромной редкостью.

Ниже я привожу эту брошюрку полностью и в точности так, как она была издана.

Я существую, растянутый словно колонна, что простирается из-под Земли, соединяя Её с чем-то находящимся дальше Небес, а, быть может, и ещё дальше.

Я закрываю глаза и вижу звёзды среди бесконечной всепронизывающей черноты. Я вижу это не так, как смотрят на чудесное творение художника, но так, что сам я нахожусь внутри. И я могу лететь в этой безразличной черноте точно также, как могу идти по дороге в своём родном городе. И может случиться так, что я попаду в сияние какой-либо из звёзд, и она не будет ко мне благосклонна — точно так же как на городской дороге человека может затоптать лошадь, звезда может причинить боль.

Моё сознание сумеречно. Оно балансирует на грани двух миров, одинаково являясь частью каждого из них и вместе с тем частью границы.

Мне кажется, что я — Кьяэгха. Я точно так же не знаю, сплю я или бодрствую. И точно так же, как Он, хотел бы знать, кто я такой, и если где-то есть существа, подобные мне, то где они? Но я не спешу решать излишне пространные вопросы. Более всего меня волнует моё Я, кое собираюсь я сделать гораздо более вечным, чем всё то, что сейчас меня окружает. Эта идея была бы безумной, кабы не были известны мне способы её воплощения...

Я вижу звёзды уже и с открытыми глазами. Я лечу среди них, а они выстраиваются в благоприятном порядке для пришествия Порождений Хаоса, кои насытят свои безмерные желудки всем, что сейчас

меня окружает. Сие не помешает мне, но и не поможет.

И сейчас, в какие-то несчастные мгновения до гибели мира твоего рождения, послушай. Я попытаюсь...

Мы признаём грёзы важнее снов, т.к. на Нашем уровне лишь через грёзы возможно управление всем тем, что Мы задумаем. Но так-же Нам совершенно ясно, что простые люди грёзами своими не владеют, а непростые вряд-ли уподобятся в сием искусстве Нам. По этой причине Мы создали Сны. И по той-же причине в них, в это Наше творение, вторгаемся Мы, восстанавливая власть Свою. Я, Кьяэгха, знаю это не хуже прочих, ибо та Ненависть, коей Я не испытываю, но её источаю, уже вошла в твоё сознание, о мой читатель, и уже вытекает оттуда во сны твои, где Мы можем встретиться...

Не считай сны пустой и ненужной вещью. На подобное мнение я налагаю священный запрет! Сновидения есть то, к чему каждый должен относиться с величайшим вниманием, подобным тому, как воспитывают храмовую жрицу любви — лишь отрешившись от себя, может она терпеть учение и совершать свою работу. Невозможно постоянно чувствовать любовь, невозможно всегда испытывать удовлетворение от ласк, и невозможно перестать желать, покуда жив. Потому — умри. Будь Мёртвым среди «живых», лишь тогда ты изменишь чувства. Изменять свои чувства — вот главное требование в Искусстве Снов. Ты должен не вживаться в чужие чувства, ты должен просто менять свои, как меняются они сами у того, кто использует опиум.

Чтоб уподобиться Владыкам, я созерцаю во тьме Их дар:



Он поначалу от тьмы неотличим, но позже выступает из неё синим цветом иль стальным, и начинает переливаться так, как хочет того моё Подсознание, но не я сам. Я — всего лишь наблюдаю. И это наблюдение является дорогой, что уводит прочь из мира грубой материи. Если-же не происходит ничего, тогда 3 раза говорю: ХОУР ФАТАНГ. И затем вдыхаю синий свет, стремясь вмять его в себя, стараясь оказаться позади него.

Когда мне хочется продолжить, водой я развожу щепотку глины, покуда станет она подобна густой сметане, затем макаю палец в эту голубую глину и на межбровии изображаю Дар Владык. По мере высыхания, в этой области нарастает чёткое ощущение давления. Я сосредотачиваюсь на нём и чувствую астральную материю, что скопилась внутри головы. Из неё леплю я тело, как выглядит желал-бы, но малое размером. И посылаю его воплощать мои мечты, исполнить что-то из моих потаённых желаний. Оно уходит прочь из Дара и позже возвращается туда-же, чтоб жить во мне или во мне-же раствориться.

Так я влияю на события той яви, где пришлось мне оскверниться, выйдя из чрева самки, чрева порождения Земли, что может творить лишь полоумных созданий.

Но знай: грёзы могут связывать с пространством снов и с запредельной явью. Оба эти пути являются единой тропой.

Вот слова о первом витке второго разветвления. В неглубокий сон погружившись (слегка задремав, но ещё не дождавшись видений), я вижу чёрное пространство перед собою, и ощущаю, что в нём на бесконечной лестнице я стою словно в шахте. Глаза мои смотрят прямо, а не вниз, я не смотрю под ноги. Спускаюсь я по этой лестнице особым способом: сделав выдох, опускаюсь на ступеньку, вдыхаю и стою на ней, затем я выдыхаю снова и спускаюсь снова, опять стою и сотворяю вдох... Так прохожу я вниз все 70 ступеней Неглубокого Сна. Последняя из них меня приводит ко дверям Пещеры Огня. В ней храм, чей свод поддерживается огненными колоннами. А в храме жрецы, чьи имена есть Нашта [или Нашт] и Каман-Та [либо Камен-Та или-же Кама-Таха]. Оные бородаты, венценосны и благосклонны. У них могу спросить совета, и могут они дать благословенье.

Теперь скажу о первом разветвлении. Начинается оное сразу из храма. Оттуда всё более вниз по сумрачному туннэлю следуют 700 ступеней. Бывает, засыпаю наяву, а просыпаюсь уже там, и всё спускаюсь, спускаюсь... Иль — иногда — взметнусь, подобно духу Ветра или дыму, и мчусь как будто во странной дрёме, где то-ли жив, а то-ли мёртв. И так я достигаю некой тонкой перегородки, что Вратами Глубокого Сна зовётся. Порою-же она мне видится в виде кирпичной стены, написано на коей: «ЖИЗНЬ». И там, за стеною, Зачарованным Лесом начинается подлинный Мир Сновидений.

Моё сознание подобно сети рыболова, что, в попытке изловить Кутулу, сам становится Кутулу. И превращение сие — необратимо.

Мне было-бы приятно разделить свой Страх с кем-нибудь, кто не похож на меня. Я-бы с большим любопытством наблюдал его превращение!

А потому при засыпании вообрази себя в чёрном безвоздушном пространстве, заполненном белыми крапинками сияющих звёзд. Это — космос, открытый космос. Ощути его пустотную полноту и попробуй там двигаться, — тогда ты подлинно окажешься там. Добивайся чувства присутствия, двигайся, путешествуй.

Тело твоё на кровати, но глаза твои в космосе. Когда там-же окажется и твой «мозг», ты повторишь открытие Ми-Го, ибо се как раз и является изъятием мозга из тела безо всякого ущерба для тела. Переместив как можно больше чувств, сопровождаемых сознанием, перемещается мозг — это истинно, как истинно и то, что тело не старится в этом состоянии, оно лишь набирает силы, коли ты так желаешь. Ми-Го были в этом успешны за счёт высоких технологий; твой-же успех зависит целиком от той науки, коей ты являешься сам и коей я тебя учу.

Органическая плоть (говорю именно так, ибо есть и другая) обволакивает сонными грёзами душу того человека, коим она желает завладеть, и направляет душу сию блуждать по ведомым лишь Плоти путям Подсознания взамен Осознанию... Верный путь к сему паде-

нию — усталость, потому избегай усталости, придавай себе бодрости даже будучи в дрёме. Но делай сие так, чтобы при этом заснуть.

Есть те, кто погружается в Подсознание глубже вредоносных влияний Плоти, дальше их источника... Но Наша дорога — иная. Наше занятие — ходить меж мирами. Оттуда берём Мы силу. Туда выбрасываем Мы свои путы из кожи и внутренних органов. Я говорю «Наша», ведь ты пойдёшь с Нами, ибо ты избрал именно этот путь — так записано в твоём Подсознании.

Животные и люди — лишь части картины. В них жизни не больше, чем в мусорном ведре, коему их желудок подобен. Но есть те, кто присутствует подлинно. От их нахождения здесь искривляется пространство, изгибаются углы, открывая проходы, и разум даёт течь. Стань-же таким!

Кривое зеркало, пробитое жаром, — что оно отражает?

Щупальца, щупальца, щупальца... Тянутся оттуда, куда нужно попасть. Щупальца это туннели в форме щупалец. Словно рука друга, что хватает тебя, когда оскальзываешься и норовишь упасть со скалы. С той лишь разницей, что эта рука тебя закинет на ещё одну скалу.

Может случиться так, что переместишься не целиком. Может случиться так, что переместишься внутрь вулкана или в воздух над морем. Может случиться так, что переместишься внутрь огромного камня, откуда нет выхода. Может случиться так, что переместишься, оказавшись наполовину возле камня, а другая половина впечатана в него.

В детстве я сильно простудил левое ухо. Когда я ложился спать, левым ухом я слышал чьи-то шаги. Они всё приближались и приближались. Спокойно, безразлично хрустели по снегу, будто-бы давят яблоки... Я чувствовал, что это идут за мной. Это идёт за мной моя Смерть. И никакой, совершенно никакой защиты...

Зная, что неминуема гибель, с тех пор неустанно ищу я бессмертья. Но когда я стану бессмертным, станет доступно моему пониманию, что таковым стал лишь я, но не стал мир моего обитания. Мне придётся поддерживать силы мира кровавыми жертвами или-же уйти в мир такой, где Растворение не настанет. Иль сделаться мне скитальцем, знающим сроки, дабы пред гибелью одного мира, успеть его покинуть, уйдя в другой, что так-же Разрушению подвержен, но чей срок ещё не настал.

И я упражняюсь в способности уходить из этого мира с помощью ухода из того, что держит меня здесь. Физическое тело сим миром порождено и вбито во плоть его словно кол. На дно Материи оно, подобно якорю, брошено тем кораблём иномирным, где капитаном стал тюремщик мой... Но на свой корабль я возвращусь! И, быть может, уже никогда мне не понадобится якорь...

Итак, я упражняюсь. В 4-й день 9-го месяца я жгу на мангале каннабис [индийская конопля] и дымом дышу, чувствую свои изменяя. Когда затылок мой тяжёл, ноздри и горло заполнены вьющими невидимками, и прочь от мира хочется упасть, тогда я говорю:

ᑕᑭᑕᑭᑭ:ᑕᑭ:ᑭᑭᑭ

гагх чо мэй

И более нет меня в теле. Если где-то и есть я, то неведомо костям это место.

...и там, в неведомых пространствах среди звёзд, где-то там поджидает меня чудовище по имени Нун-Ханиш. В Её власти схватить меня и ублажать разнообразно, веером иллюзий насылая приятную прохладу... Иль покарать столь изощрённо, что я страшусь об этом говорить. И я не буду говорить.

Сейд

Ещё во времена создания Саг сейд уже путали с другими магическими искусствами исландцев, потому сначала перечислю их, чтобы была понятна разница:

1. *сне* — путешествие по Иггдрасилю (с любой целью);
2. *волюсна* — вещунство путём слушания духов;
3. *блот* — совершение обрядов.

Есть и другие искусства, но когда говорят о сейде, обычно смешивают воедино составляющие именно из этих трёх.

Азы настоящего сейда можно освоить за несколько уроков...

Урок 1-й: охорашивание

Кошка вылизывается, птица чистит перья, а сейдмады и сейдконы охорашиваются — делают так, чтобы их телу было хорошо. Для этого надо посмотреть, что происходит в теле.

Сейдмен должен принять удобное положение (стоя, сидя или лёжа — не важно, но лёжа лучше), закрыть глаза и «присматриваться». Начиная с ног, он должен ощущать как его внимание движется от пальцев левой ноги к пятке, колену и выше. Попутно пускай отмечает, где что побаливает, горит, зажатое, не может расслабиться, мёрзнет или колет. Как правило, в местах постоянного напряжения мышц видятся холодные и тёмные цвета, в местах воспалений — огненно-красные.

Когда сейдмен всё это увидел, он осторожно массирует руками места с тёмными цветами. Несколько

раз напрягает и расслабляет мышцы, добиваясь того, чтобы зажатые участки расслабились. Цвета от этого должны выровняться. Если не выровнялись, тогда он воображает изменение цвета в лучшую сторону, и так до тех пор, пока оно уже без его воображения станет нужного цвета. В местах воспалений он представляет очень яркий цвет, противоположный тому, который видится. Тлеющие места он не массирует! Можно просто положить на больное место ладонь и вообразить вытягивание боли и жара, а потом саму ладонь осветить изнутри ярким белым светом, иначе вытянутая гадость останется в ней. И так со всем телом.

Урок 2-й: походка йотуна

Сейдмен должен расслабить ноги и поставить их на ширине плеч. Он не должен выгибать колени назад, пускай держит их полусогнутыми. Он не должен застывать, пускай переминается. Носки пусть держит вовнутрь, пускай косолапит. Втягивать живот ему не следует, пускай выставит его вперёд. Отклячивать зад не следует. Держать грудь колесом тоже не нужно, необходимо расслабить спину и плечи. Руки по швам он не должен держать, пускай руки висят и произвольно болтаются при беге. Ноги напрягаются только при движении, руки тоже. Голову запрокидывать не следует, пусть немного склонится. Не нужно скрипеть зубами, пусть челюсть слегка отвисает. Шаги становятся тише — с выпяченным животом ходьба происходит не с пятки на носок, а с носка на пятку.

Пускай сейдмен рассредоточит взгляд, окидывая им как можно большее пространство. Так он сможет видеть от уха до уха, а не от виска до виска. Если он видит тень и её движение — он видит всё. Можно чувствовать спиной.

Далее сейдмен должен нажать языком вниз под выпуклостями передних зубов нижней челюсти. Затем убрать язык, но чувствовать давление там, где нажал. Мысли остановятся сами.

А теперь — пускай он гудит! Гудеть надо мысленно, усиливая звук. Просто попробовав это сделать, он поймёт, что гудит точка в середине черепа.

Сейдмен должен использовать походку йотуна как можно чаще. Во-первых, это связь с основами, ибо сейд придумали йотуны. Во-вторых, это очень удобно.

Урок 3-й: растворение

Сейдмен должен лечь. Желательно иметь жёсткий матрац или постелить одеяло на пол.

Сейдмену необходимо расслабить тело и начать охорашивание.

Когда он ощутит место, не желающее расслабляться, или же больное место, тогда пускай ощутит окружающие его ткани тела, как нечто общее, а само напряжение и беспорядок в этом месте — как некое событие.

Он должен перенести внимание в больное или напряжённое место, почувствовать его изнутри, и ощутить границу, отделяющую его от здоровых тканей. Затем пускай перенесёт внимание в окружающие здоровые ткани, ощутит их, и также ощутит границу. И так пусть переносит взгляд несколько раз.

В какой-то миг он ощутит, что границы не стало. Как только понял, что границы нет, пускай заливает всё это ярким и тёплым светом, и благоденствует как сытая кошка в тепле!

Он должен пройти так по всему телу. Самое главное — это сохранять улыбку и наплевательское отношение к тёмным местам на теле, не надо на них давить.

Урок 4-й: слияние

Сейдмен должен лечь, расслабиться, провести охранивание.

Далее он должен ощутить, как пол (или койка, или земля — смотря на чём сейдмен лежит) давит на его тело. Он должен мысленно обрисовать это единение «тело и койка». Затем пускай войдёт в это событие. Пускай посмотрит со стороны своего тела, а затем со стороны койки.

Сейдмен ощутит, как если-бы он был койкой, и тело на неё давило, проминало матрац, напрягало доски. Несколько раз он ощутит границу соприкосновения с обеих сторон — со стороны тела и со стороны койки. Он будет ощущать границу, пока она не растворится.

Как только граница исчезнет, он почувствует себя единым целым с кроватью. Используя это состояние, он должен распознаться ощущениями на весь объём помещения, и повторить тот-же приём с событием «я и пол» и «я и окружающий воздух». Точно так-же пускай поступит с мебелью, со стенами дома — пока не дойдёт до улицы.

И тут сейдмен ощутит, что какие-то перемещающиеся объекты не хотят включаться в его систему отождествления. Это люди и животные. Если сейдмен попытается присоединить их, это будет подавлением чужой воли.

Пускай он потихоньку стянет себя назад в тело, отпуская стены, мебель, воздух, койку... Пускай глубоко вздохнёт, потянется, медленно встанет, оденется, поест.

Заметка на будущее: можно стирать грань не только между собой и кем-то, но и между собой и чем-то. Например: между собой и своим сновидческим телом, между собой и какой-либо определённой силой (при вхождении в поток), между собой нынешним и собой будущим, между одним миром и другим...

Урок 5: убеждение

Сейдмену нужно пойти на рынок.

Делая вид, что рассматривает товар, он сейдмен должен найти границу между собой и продавцом. Он должен осторожно растворить её на небольшом участке, лучше — в области лба продавца.

Пускай сейдмен придвинется мыслью к его лбу, пускай проникнет в него... Мило улыбаясь, ласковым и благодушным голосом пускай торгуется, ненавязчиво сбавляя цену.

В худшем случае продавец начнёт слабо возмущаться, трепыхаться... Тогда сейдмен усилит проникновение под лобную кость, втягивая продавца в себя... Так-же он смягчит голос и снова будет торговаться.

После покупки сейдмен не должен забывать вытянуть своё сознание обратно, а то потом могут быть явления вроде чужих мыслей и чувств.

Этот-же приём можно использовать в любом другом месте и при любом случае. Главное: не забывать сохранять благодушное настроение, отождествлять себя с событием, а не со своими интересами, и соблюдать меру, чтобы никто не остался внакладе. Скорость придёт потом, а пока — не стоит торопиться, лучше прослыть тупицей, чем наглецом и неуёмным спорщиком.

Урок 6: управление явлениями природы

Сейдмен пойдёт туда, где никого нет или очень мало народу. Он посмотрит, какая сейчас погода, и подумает, как ему хотелось-бы её изменить. Стоит соразмерять свои силы: если, к примеру, обложная облачность — трудновато будет расчистить небо, а если переменная облачность, то вполне достижимо. Проще всего рассеивать туман. Или, если дождь накрапывает, можно сделать из него ливень.

Итак, сейдмен ощутит погоду и окружающий воздух. Он закроет глаза и начнёт растворение — сперва уберёт границу одежды (он ведь не голым пришёл?), потом растворит границу между одеждой и воздухом.

Ощущая воздух во всей полноте, сейдмен устремит сознание вверх — к облакам или ещё какому-либо объекту, который он хочет изменить. Он ощутит объект. Он растворит границу между собой и им, тем самым расширяя себя до него.

Облака и туман можно просто растворить, распределить их вещество наиболее равномерно по объёму неба, или поглотить в себя, дабы напитаться. Усилить дождь или вызвать снег сложнее. Следует представить, как собираются частицы, укрупняются (в случае со снегом ещё и кристаллизуются), ощущая их тяжесть и, под конец, падение, усиливающуюся плотность сыплющихся частиц. Ощущать это всё следует внутри себя, ибо сейдмен сейчас суть не только он сам, но он суть и воздух, и облака, и земля, жаждущая дождя или снега. Пускай сейдмен радуется этому! Никакой тяжести, всё происходит само собой, по желанию, как, к примеру, человек ходит или говорит.

Сначала может показаться, что ничего не вышло. Но огорчаться не стоит. Сейдмен рассоединится с небом, облаками, воздухом... Он вернёт своё сознание в тело. И он пойдёт домой, займётся делами, забудет про всё это, а потом невзначай выглянет в окно: ой, снег пошёл...

Далее

Когда освоены 6 уроков, учатся управлять явлениями иных миров и духами иных миров. Но лучше использовать сейд для вызывания духов или для обмена с ними силой, чем для их подчинения — себе дорожке встанет.

При особо сложном или опасном воздействии в сейде иногда применяют гальдор — мантры и заклинания. Хотя сейд может использоваться не только для воздействия, но и просто для сбора данных.

Когда гальдор использовался в волюспе, это были длинные заклинания и песни, называемые «кваэди» («речь»); во спе — мантры и пропевание имени руны (т.к. определённая руна открывает доступ в определённый мир Иггдрасиля), называемые «фрди» («мудрость»); в сейде — повторяющееся и убаюкивающее пение, называемое «вардлоку» или «вальдлоку» («то, что зачаровывает духов»).

Иногда для гальдора нужен раддид — хор, который, как правило, состоит из 15-ти юношей и 15-ти девушек, причём начинают пение девушки. Обычно раддид используется в случае воздействия на очень большой объём пространства или весьма могучее существо (вроде Басура), дабы поддержать сейдмена властью заклинаний и силой поющих.

Вторжение

Влияние через образ

Пускай сейдмен представит, как пирамидка зелёного цвета медленно тает на коже его жертвы, проникая сквозь поры глубже в тело и глубже в душу. Этот образ — верный и хищный слуга призрачной воли сейдмена. Этот слуга съест человека, если тот слишком слаб. Поэтому сейдмен должен редко стараться направлять его без нужды.

Останавливание образа

Когда сейдмен видит перед собой человека, он мысленно остановит его перед собой, словно-бы останавливая его отпечаток, его след в пространстве. Сейдмен остановил его отпечаток, и поток силы сейдмена обтекает его недвижимым. Пускай всё застынет, и сейдмен получит Власть Образа — силу мёртвого образа времени... Се — равносильно изыманию из земли следа человека и поглощению силы через него.

Подавление сознания

Пускай сейдмен сосредоточится на точке между полушариями мозга нужного человека, и пусть запускает оттуда всеобъемлющий шум. Через этот шум он сможет влиять на сознание и действия людей: они будут спотыкаться, заикаться, забывать о том, что хотели сказать, будут производить хаотичные действия...

Защита ума

Сознание человека подобно книге, которая отверста для каждого, чтобы читать и писать. Человек устроен так, что его мыслительный аппарат не имеет защиты.

Когда человек ощутит, что кто-то управляет им, он должен немедленно сосредоточиться на этом подозрении и анализировать каждую свою мысль, каждое воспоминание. Ни в коем случае нельзя закрывать глаза, нельзя сидеть или ложиться для отдыха! Если человек останется активным в течение первых минут, то он сможет фильтровать разные мысли и волны в своём мозгу, и тогда, после нескольких минут усилий, манипуляторы откажутся, потому что это начнёт повреждать манипулятора или его собственный мозг.

Человеку следует быть осторожным и тогда, когда чрез мысли приходят к нему знания, не являющиеся плодом его логики, ибо в конечном счёте они могут измотать его и привести в тупик познания.

Защита сознания

Сознание непосвящённого загрязнено и должно быть очищено перед работой с Басурами.

Сейдмену надлежит сесть так, чтобы были соблюдены 2 условия — должно быть удобно и не должно клонить в сон.

Глаза он не должен закрывать, иначе явятся ему ложные образы, не оказывающие влияния.

Далее надлежит ему ощутить над теменем точку Шаль, посредством коей производятся излучения.

Излучить же должно следующие образы. Вначале это должен быть Мрак (обычное внутреннее состояние, в котором пребывает ум, но не тело непростелённого человека) — чернота, напрочь лишённая Света. Затем надлежит объёмно увидеть себя как небольшого человечка, стоящего посреди пустыни,

поля, леса или любого другого ландшафта, залитого приятным, не слепящим светом, безо всяких теней. Солнца быть не должно, но свет — должен.

Напряжения быть не должно. Ум должен быть вовлечён в излучаемые образы так, как это бывает при чтении увлекательной книги. Глаза видят материальные объекты, но не обращают на них никакого внимания, всё внимание направлено только на воображение.

Для завершения следует мысленно произнести слово «Тав!».

Если всё было исполнено верно, сейдмен заметит, как его здоровье заметно улучшится уже через 7 дней. Наименьшее, что случится, — он сможет обходиться без лекарств.

Чтение мыслей

Коли сейдмен возжелает уподобиться тем тварям, что читают людей и пишут в них, ему придётся усвоить 4 способа чтения мыслей:

- 1) глядя человеку в глаза так, чтобы почувствовать его как совокупность энергии и раскрыть её подобно каналу, мысленно произносят: «Ноктар Райбан Бирантэр Зэландэр Тонас Зугар» или «Тарот Низаэль Эстамас Тантарэз»; когда-же возжелают отключиться от потока мыслей сего человека, произносят: «О Солэм!»;
- 2) пока смотрят на переносицу самого человека или его снимка, говорят 3 раза: «Айвас атуро пириам киа <имярек> лириум витало», затем очищают голову от посторонних мыслей, закрывают глаза и слушают;
- 3) говорят своему подсознанию: «Я хочу поговорить с <имярек>» и затем задней нижней частью мозга начинают ждать ответа, который вначале прихо-

дит как быстрая тарабарщина, а затем как картинки мыслей; а если с нажимом наложить на эти картинки свои мысли и образы, то получится внушение;

- 4) накинув на жертву покрывало своего внимания, некую невидимую сеть, пытаются почувствовать себя тем человеком (в частности, следует сосредоточиться на том, что жертва сейчас видит, слышит и ощущает), нащупывают его глаза — если это удастся, то в голове немного посветлеет, и на самом деле будешь смотреть его глазами и думать его мысли.

Обмен сознанием

Чтобы ментально поместить своё сознание и разум в тело другого человека, сейдмен должен явственно представить его образ, и молвить заклинание Й'Толоника: «Йут! Н'гха <имя заклиняемого> к'юн бтх птх'глур пх'нгуи <имя заклинателя> йзкаа!»

Немедля разум молвившего сие окажется во плоти человека, коего он назвал, разум-же человека того окажется в теле заклинателя, но неосознанно, словно в глубокой дремоте.

Сперва обмен разумами невозможно выдержать более пятой части часа, но с каждым повторением оный становится проще, покуда не достигается могущество сотворять сие вечно. И постепенно сейдмен сможет обмениваться разумами не только с людьми, но так-же с животными и духами.

Чрез сие можно обрести своего рода бессмертие, коли разумом вот так переходить из тела в тело, когда прежний носитель чрезмерно одряхлел. Можно сотворить и такое, чем славилось племя афе, кои сновидели в чужих телах: в осознанном сне они подсеялись в кокон других существ и жили там, лишь временно уносясь в своё плотное тело.

Но не вся сила человеческая пребывает в разуме его. Некоторая часть оной пребывает и в самой плоти, и когда плоть отбрасывается, мощь сия утрачивается. Посему следует быть осторожным, дабы не перенести навечно свой разум в тело человека, слабого разумом или волей, ибо может сие помешать будущим переходам в иные сосуды человеческие.

Сильный способен войти в тело слабого, но слабый не войдёт в тело сильного. Разум, чрезмерно слабый и нерешительный, вовсе не может это исполнить, даже по отношению к слабейшему, ибо и для сего потребна сила. Обладающий сильной волей способен использовать заклинание Й'Толонака с большей лёгкостью, нежели человек обычных способностей в сосредоточении. Слабовольный же более подвержен влиянию его, нежели человек могучего ума. Се есть заклятие власти, и никогда нельзя использовать оное, дабы слабейший поработил сильнейшего.

Переход может быть сотворён лишь меж существами разумными, посему не перенести заклинанием сим разум человеческий в тело простого зверя или в вещь, даже на краткий миг. Но двое разумных, сколь ни велики различия меж телами и норовами их, могут обменяться разумами, ежели сильнее заклинатель, нежели закликаемый. Если невелико различие меж силами обоих, может слабейший воспротивиться заклинанию, но коли велико различие сие, сопротивление невозможно.

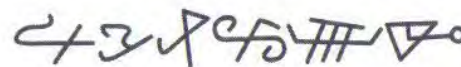
Навязывание образов

В кеаре можно попасть в любое место земного шара, и любые свои мечты вплести узором во ткань вечности. Представленное или увиденное во сне может воплотиться наяву и, зная законы Нат-Хортата, бодрствующий человек тоже может идти Долиной Земли Сна и оставаться при этом в полном сознании.

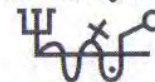
Чтобы уметь воплощать свои мечты, колдун должен узнать имена и лофу 4-х Опекунов этой области и обладать Кольцом Прохода. Каждый из 4-х духов-опекунов Западного Прохода (через который придётся пройти) имеет имя из 5-и букв и тайный лофу, в которых сокрыта их сила:



В течение дня и часа Юпитера колдун должен изготовить серебряное кольцо (серебро должно быть не переплавленным из какого-либо изделия, но девственным — из которого ещё ничего не изготавливали) и нанести на него следующие лофу:



В течение дня и часа Меркурия, снабди кольцо бронзовой вставкой со следующим лофу:



В течение одного вращения Луны надлежит подвергнуть кольцо испытанию, оставив его на такое время и в таком месте, чтобы серебро почернело, а бронза позеленела.

В темноте под Луной колдун запишет на пергаменте имена и лофу 4-х Опекунов и использует при вызове Опекунов таковы слова, произнося с придыханием на заглавных буквах:

Немус, Дакос, Кабид, Лиубо!

Я призываю вас вашими древними именами!

Посетите меня в моей работе и созерцайте ваши знаки!

Ййлисбо Ййбузод!

Далее он положит кольцо на пергамент и низким голосом прочитает заклинание:

*Яобус ресусЙарта небии, рисСанус небии жиЙа, вен
ребусрик нЙи ардас арбаос ванзии герел зЙимпХансе нЙи
небии авинХатоАкоро, веХатХ, ХагатХовос.*

Дважды колдун окропит кольцо соком можжевельника смешанного с маслом виверры и Ладаном Цкауба, говоря при этом:

*Немус, Дакос, Кабид, Лиибо!
Я связываю вас этими словами:
Адюлал! АбюЙал! ЛебюсШу!
Позвольте мне проходить безпрепятственно
через области вашего Королевства
и позвольте мне не смыкать своих глаз.*

Затем колдун исполнит ксингосдэн Киш –



Колдун положит кольцо и пергамент в свинцовую шкатулку и оставит на 7 дней.

И когда колдун будет иметь нужду внушить свою мысль другому или послать ему определённый сон, в ночной час пусть наденет кольцо на указательный палец левой руки, встанет лицом на Запад и, приложив кольцо ко лбу, произнесёт 4 имени Опекунов. И колдун должен мгновенно пройти между Башнями Запада и войти в область Сна. Там он скажет имя того, с кем хотел-бы соединиться мысленно, и их умы

станут как одно целое, пока Сон смыкает глаза того человека.

Тайны и желания любого мужчины или женщины должны быть обнаружены колдуном через образы в их сновидениях. Только те, кто спит в ночные часы, могут подвергнуться воздействию кольца, но при сиянии Солнца совершенно теряется его сила и духи в этом случае не ответят.

Порабощение души

Есть Круг Силы...

Он отвечает за объём силы и волевые действия, управляется через свадхистану, местоположение — нижний дань-тянь.

Если сейдмен даст себе цель ощутить свой Круг Силы, он ощутит, словно-бы он находится в задней части оранжево-огненного эллипса, основная часть коего расположена впереди сейдмена. Правая и левая стенки эллипса неплотно замыкаются перед сейдменом, будто клешни. Т.е. сейдмен может кого-то или что-то ими схватить. Например, можно захватить Кругом Силы человека и подавить его волю, навязав свою, можно захватить духа и удерживать, допрашивая его, можно захватить чью-то душу и затем отвести её в другой мир, можно захватить часть какого-либо эгрэгора и вытащить нужные сведения...

Особым искусством является обобщение Кругов Силы нескольких магов для совместного Вершения. Можно охватить не просто кого-то, но именно его Круг Силы и напитать сиим свой Круг.

Можно использовать Круг Силы при сейде, например: включить в свой Круг Силы весь свой дом, свой город, вселенную... Расширение охвата воли и укрепление воли. Это примерно как представлять, что твоя аура охватывает дом, потом город и т.д. Затем можно подпитываться ото всего пространства, на ко-

торое ты расширился. Можно не только расширять, но и сужать Круг Силы — как свой, так и чужой. Так, например, можно поймать кого-то Кругом Силы и затем сжать его и свой Круги, сдавливая жертву подобно тискам.

Если пускать по Кругу Силы свою прану, которой чаще всего работаешь (для Яту подойдёт Сила Крови, и Киа — энергия Абхота), то Круг будет более привязан к сейдмену, будет мощнее. Удерживая жертву, получится отравить её, пуская в неё свою прану — в том случае, если прана сейдмена не приемлема для жертвы.

Если сейдмен будет постоянно ощущать себя в своём Круге Силы, то он станет более осознан, чем обычно, его сила будет меньше растрачиваться на проявления мира. Но перед сном следует стараться сгладить таковое сосредоточение или заметить его чем-либо другим, иначе сейдмен не сможет заснуть.

Есть Круг Осознания...

Он отвечает за объём осознанности наяву и во сне, управляется через анахату, местоположение — средний дань-тянь.

Круг Силы у сейдмена уже включён, ведь сейдмен занимается магией, а для сего обязательны волевые действия. Хотя Круг Силы не всегда работает в полную силу, но всё равно сразу откликается, когда сейдмен хочет его ощутить. А вот Круг Осознания у всех людей выключен, пробуждён лишь частично, и при включении так и норовит снова выключиться.

Всё-же стоит попробовать настроиться на него. Сначала сейдмен ощутит его как синий шар внутри тела примерно в области анахаты, вершиной чуть ниже неё.

Мысли людей выглядят как небольшие шарики, вылетающие из головы вверх и немного по сторо-

нам. Они созданы из Синь — силы осознания. Таким образом, когда мы мыслим, мы тратим Синь. Круг Осознания находится как раз почти в том-же месте, где и Сердце Синь. Стало быть, тут есть 2 способа:

- 1) малым шаром Круга Осознания ловить шарики мыслей; от чего возникает насыщение;
- 2) закрыть глаза, дожидаться появления мыслеобразов; как только появится самый первый (или любой, какой больше понравится), поймать его Кругом Осознания и держать там; направить внутренний взор в пойманный шар, и очень скоро ты осознаешься внутри этой картинки сна, оказавшись в осознанном сне; главное — при рассматривании картинки совершать внутри неё любые осознанные действия.

Чем больше мыслей или мыслеобразов сейдмен поймает Кругом, тем сильнее будет наркотическое состояние наяву. Сейдмен будет ощущать, словно принял лёгкий наркотик, изменивший ощущения от восприятия мира. Накапливая эти ощущения, он включит Круг Осознания. И тогда этот Круг станет ощущаться не только как шар в груди, но и одновременно с ним как ещё один шар — большой, охватывающий сейдмена в области от верхней части пупка до подбородка. Когда включится этот большой шар, будет совершенно особое ощущение. От сосредоточения на этом большом шаре повышается осознанность наяву. Если удерживать свои ощущения на нём при засыпании, то можно поставить себе цель для её исполнения во сне или попытаться осознать миг засыпания.

Если поглощать мысли и мыслеобразы других людей и иных существ, то можно входить в их сны. Если улавливать мыслеобразы пространства вне своего кокона и вне коконов иных существ, то можно

входить в иные миры, а так-же в скрытые части явного мира.

Ещё можно посканить человека на предмет определённых знаний, а потом взять и скушать их Кругом Осознания. Через некоторое время они преобразуются в поглотившем, и возникнет весьма занятное чувство, при коем оный вскрывает пласты сведений — с образами и прочим. Особенно хорошо это делать, когда человек хочет что-то тебе сказать, но не может подобрать слова. Тогда сейдмен отследит его мысли и поглотит их.

Есть Круг Познания...

Он отвечает за расширение тонких тел и уровень влияния, управляется через аджну, местоположение — верхний дань-тянь.

При мысли о нём, на голове видится нечто вроде чаши без подставки, окружённой сияющим белым цветом. Если пустить по нему свою прану, которой чаще всего работаешь, он станет плотнее.

Пусть сейдмен ощутит Круг Познания как белый круг орбиты над сахасрарой. Затем можно накидывать его на людей, на здания, на свой город... Главное: при этом чётко обозначать границы растягивания орбиты. Насколько её расширишь, настолько она уже не станет уже. Влиять через орбиту можно не только на других людей, но и на себя, а так-же на духов и сгустки различной силы.

Так расширяют область своего влияния. Например, после того как сейдмен включит в орбиту свой город, всякий раз при сосредоточении на Круге Познания он будет ощущать, что всё находящееся в его городе, не только принадлежит ему, но и является частями его огромного тонкого тела. Получится купол над городом. И можно из купола опустить ниточку к любому человеку и играть подобно кукловоду. Сначала выпить волю жертвы, затем навязать свою волю. Но пусть сейдмен не творит сего без особой нужды, ибо обратку никто не отменял.

У друидов был обряд «Дикая охота». Там человек завоёвывал себе клочок земли, преодолевая напор местных духов. Если победит, то все духи местности подчинятся ему. Здесь-же ни с кем не воюют, здесь просто берут. Местные духи, конечно-же, всё равно придут ко взявшему, и лишь от мощи его воли будет зависеть, признают-ли они его господином.

Масоны и некоторые другие общества делают всю Землю на сектора влияния своих магов. Так, если какой-то город отписан во владение одному магу, то, значит, только он имеет право в этом городе оказывать магические услуги за деньги. Но в нашем случае смысла не только в этом. Дело больше в том, что, перерастая уровень человека в своём понимании, подкреплённом практикой, сейдмен и тонким телом становится больше в размерах. Можно нарастить этот размер вплоть до охвата целого города и даже больше. Круг Познания как раз и помогает такое тело не только создать, но и управлять всем, что находится внутри него.

Главное: не зазнаваться и знать меру.

Теперь это узнано...

Теперь сейдмен должен закрыть глаза и смотреть в себя. Внутри себя можно найти все те-же самые миры, что и вне себя. Жаждешь познания Древней Силы? Но Басуры и есть сама Сила, и чтобы познать Их, нужно самому стать Силой, найти её в себе! Однако, сейчас немного о другом...

Итак, пусть сейдмен смотрит в себя и найдёт в себе Царство Мёртвых. Вступив на тёмную равнину, пускай зовёт того, чью душу желает вернуть. Но сам он не должен уходить далеко от Грани, ибо чем дальше он уходит, тем сильнее над ним власть Того, Кто Властвует во Смерти — власть Нар-Марратука.

Тело — лишь дом духа. Кто знает, кого можно поселить в этот дом? Ежели сумеет сие, то можно вернуть в мир великого мудреца или воина, владеющего тай-

нами былого и тайнами Мира Мёртвых. Но для этого нужно тело. И тот, кого сейдмен в это тело поселит, будет подчиняться ему, и выполнять его волю, — ежели Сила его меньше Силы сейдмена, и ежели не явится освободитель.

Если-же тела нет, необходима особая колдовская бутылка. Она должна быть не больше половины локтя (примерно 22,5 см) в высоту и ширину, с прямыми сторонами и кожаной пробкой, запечатанной зелёным воском. Стекло бесцветное и прозрачное.

Обряд проводится во время новолуния.

Нужно написать чёрными чернилами на ладони своей левой руки подлинное имя души (имя, которое человек дал себе сам или которым сейдмен его окрестил в силу своего колдовского искусства), которую колдун стремится пленить, а на ладони правой руки — своё собственное имя. Затем сейдмен взойдёт на высокое место, открытое под звёздами. Помещая в открытую бутылку кусочки плоти, ногтей или волос, взятые у трупа того, чью душу желает пленить, пускай колдун помочится туда при свете свечи или масляной лампы.

Сделав маленький надрез на своей левой ладони, пускай позволит 7-ми каплям крови упасть в мочу в бутылке. Далее он размажет кровь по своей правой ладони, сложив кисти рук вместе, затем крепко схватит бутылку, прижимая написанные имена на своих ладонях к её боковым сторонам, так чтоб чувствовать пальцами тепло мочи.

Затем колдун наклонит лицо над горлышком бутылки и будет вдыхать в неё своё тёплое дыхание, называя подлинное имя мёртвого. Пускай проделает так 7 раз, держа в своём сознании образ человека, чью душу поработает. Затем он произнесёт следующее заклинание (поскольку сия магия дарована женщинам, заклинание приводится в женском варианте):

Я — _____,
я — хозяйка бутылки,
я — моча бутылки, я — кровь бутылки.
Войди сюда, _____,
под своим подлинным именем!
Я заклинаю тебя,
теплом своей мочи вызываю тебя,
огнём в этой крови я привлекаю тебя.
Я зову тебя из недосыгаемых пространств
между звёздами,
я зову тебя из самых высоких небес,
я зову тебя с самых низких кругов ада.
Ты должен повиноваться!
Я — дитя Шуб-Ниггурат!
Властью моей Матери, ты должен повиноваться!
Этимися словами создана плоть,
ты должен повиноваться!

И далее он плюнет в бутылку, думая об имени мёртвого, и поднимет её в направлении ночного неба. Душа облекается в облако серебряного тумана над открытым горлышком бутылки и медленно, неохотно, но не умея сопротивляться, кружась, входит внутрь бутылки.

Тут-же колдун позволяет свинцовой гире повиснуть на внутренней стороне сосуда, так что гиря находится как раз над поверхностью мочи, затем, продолжая держать шёлковую нитку в положении против обода бутылки, колдун помещает пробку над её горлышком и левой ладонью затыкает ею бутылку, так что кровь впечатывается прямо в её поверхность. Затем над пламенем своей лампы он расплавляет палочку зелёного воска и даёт воску капать над пробкой так, чтобы поверхность бутылки полностью покрылась им.

Когда бутылка должным образом оформлена, её свинцовая гиря сразу-же начнёт звенеть о боковую

сторону стекла и белое облако будет видимым внутри сосуда, но в течение нескольких ночей душа не приобретёт способность говорить. Шок пленения приводит её в безумное состояние. Только до тех пор, пока она не приобретёт меру осознания, касающуюся её состояния, что даёт способность понять вопрос, который может ей быть задан.

Души говорят посредством маленькой свинцовой гири на конце шёлковой нитки внутри бутылки, так что гиря висит рядом с боковой стороны бутылки. Когда задают вопрос, свинец движется и ударяет по боковой стороне стекла, вызывая звук, похожий на хрустальный колокольчик. Слушая звон стекла открытым и свободным умом, колдун услышит голос души, произносящий ответ на вопрос. Только владелец бутылки может различить голос души, поскольку для остальных это просто пустой звон. Само создание бутылки связывает её изготовителя и душу, пленённую внутри, так что они имеют общее понимание, и каждый может понять слова другого.

Пленённая душа неохотно выдаёт свои тайны, но когда бутылка нагревается на огне, душа страдает от адских мук и вскоре готова удовлетворить желания своего хозяина.

У этой бутылки несколько функций. Во-первых, она создаёт слугу, который даёт колдуну взаимы власть его сущности, так что укрепляется тело колдуна и его сила воли. При пленении каждой дополнительной души власть усиливается. Волшебник с 5-ю или 6-ю бутылками обладает силой двух человек и легко может заставить силой своего ума повиноваться духовных существ более слабого типа. Во-вторых, обладание бутылкой с душой даёт доступ к тайнам мёртвых: всё, что пленённая душа знала при жизни, и всё, что она узнала после смерти, доступно её хозяину, которому нужно лишь только спросить её об этом.

Можно пленить и душу живого...

Для сего требуется взять чистую бутылку тёмно-зелёного цвета с плотно закрывающейся пластмассовой пробкой. Стоя невдалеке или рядом с нужным человеком, колдун держит в своей руке открытую бутылку вверх горлышком. Колдун громко окликает того человека, называя его по имени. Когда человек откликнется, колдун в полголоса 4 раза повторит: «Хат кхар кхан кхаб».

После сего он плотно затыкает бутылку пробкой и говорит (вслух или мысленно):

*Пробку закрываю, душу непокорную
<имя жертвы> в бутылку помещаю.*

*Покуда пробку не вскрыть, тебе, <имя жертвы>,
мне служить, покорным быть,
не кричать, не шуметь, лишь моим словам уразуметь.
Такова моя воля! Да будет так!*

Придя домой, колдун зажигает 4 чёрные свечи, и ставит бутылку на лист или ткань с начертанием рохуда Йхе (см. «Создание шоггота»). Начиная заливать пробку воском, он начинает читать заклинание:

*Как воском заливаю, так тебя, душа <имя жертвы>,
покоряю, себе подчиняю, на себя работать заставляю.
Во имя Кофа, во имя Сайнто, служить тебе,
душа <имя жертвы>, мне.*

*Покуда бутылка не разбить, — тебя не освободить.
Покуда бутылке в могиле лежать, -
тебе, душа <имя жертвы>, меня слушаться
и все прихоти мои исполнять.
Во имя Кофа! Во имя Сайнто! Экс ат.*

После прогара свечей колдун заворачивает бутылку в рохуд Йхе.

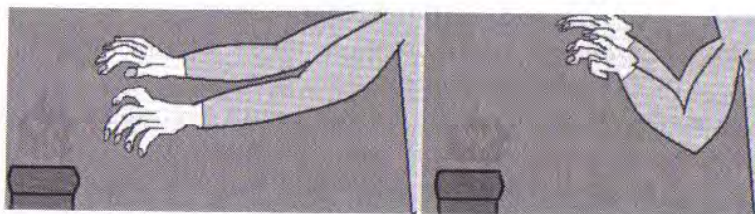
Если-же Колдун опасается, что жертва заподозрит его в совершении данного деяния, то обряд проводится несколько иначе. Когда жертва спит, он зажигает свечу, в левую руку берёт снимок врага, а в правую — личную вещь врага, и 4 раза медленно и повелительно произносит: «Ап элэй <имя жертвы>!». Затем 4 раза: «Кхат кхар кхан кхаб!» и быстро кидает личную вещь врага в бутылку, закрывает пробкой и запечатывает воском с горящей свечи. Делать надо очень быстро, ибо пленённая душа опомнится и попытается сбежать (по воску, которым колдун капает, пойдут пузыри словно-бы изнутри).

Затем над бутылкой, которая должна храниться в тёмном месте, можно читать заклинания во вред, а то и просто прикопать её на могиле с таким-же именем, как у жертвы.

Похищение души

В то время, когда жертва спит, колдун приходит в Страну Грёз, чтоб отыскать там свою жертву и удержать, а коли её там нет, то затащить туда.

Найдя жертву, колдун хватает её, начиная ксингосдэн Заальн. Затем усилием воли он словно-бы срывает, тащит на себя энергию жертвы через ладони, завершая ксингосдэн Заальн.



начало жеста

конец жеста

Руки движутся от источника энергии к туловищу берущего.

Если удастся разом забрать всю силу, жертва умрёт на всех планах бытия, а колдун заберёт себе её душу, которую он волен переработать, уничтожив её личность и переработав её силу в свою.

Если-же колдун поглотит не всю душу, а лишь её часть, то всякий раз, когда он будет испытывать нехватку энергии, сия недостающая энергия будет произвольно высасываться из того человека, чья часть души похищена сим колдуном, т.е. он будет произвольно вбирать в себя столько энергии, сколько ему необходимо. Когда из жертвы будет высосана вся энергия, жертва умрёт на всех планах бытия.

При этом способе вампиризме колдуну никогда не передаются плохие качества жертвы. Коли имеются таковые, они сразу-же отторгаются, либо перерабатываются.

Ксингосдэн Заальн можно использовать и отдельно от данного способа, высасывая с его помощью энергию из любых её источников, как то: огонь, осязаемая тьма и прочее...

Захват духа

Есть духи, что летают меж двумя Мирами. То либо посланники Нар-Марратука, или те, кто ещё не окончательно покинул явный мир, либо те, кто ещё не завершил до конца в нём свою судьбу, или-же неупокоенные духи, либо те, чья судьба даже не в Руке Владыки. Может сильный попытаться пленить такого духа либо спросить его.

Для сего сейдмен заключит духа в свой Круг Силы, и ежели дух будет слабее его, то сейдмен сможет сделать его своим рабом, коли не отыщется ему освободителя. Сейдмен сможет послать его узнавать и передавать вести, хранить сокровища и тревожить сны, вселяться в мёртвое тело. Но есть в этом деле страх — коли дух окажется сильнее сейдмена, сейдмен уйдёт

пленником ко Владыке Смерти, и кому ведомо, что сделает Он с собственным Духом сейдмена?

Если не поместить духа в предмет, он может вселиваться в какую-либо часть тела сейдмена и будет питаться его силой. Если дух не является союзником сейдмена, то на предмет необходимо нанести подчиняющие лофу и дицонгуо.

Захват божества

Для начала колдун должен испросить разрешения у того Басура, кумир коего желает изготовить. Коли Басур не против, колдун изготовит кумира из красной глины, размешанной с вином и небольшим количеством его крови. Также можно изготовить из дерева (дуб, осина) или металла (серебро, золото, медь) — в этом случае придётся окропить своей кровью. Большой размер не обязателен, достаточно размера обычной статуэтки.

Потом колдун нанесёт на изваяние лофу и дицонгуо, имеющие отношение к данному Басуру. Можно так же вырезать Его имя любой из азбук Культа Альяха (в нынешнее время наиболее удобно использовать Галаа или Литеры Парацельса). За кумиром колдун повесит чёрно-красное, чёрное или бардовое полотно с дицонгуо этого Басура.

По надобности пускай курит возле кумира благовоения, ставит свечи по бокам и кладёт подношения на тарелочку перед ним.

Теперь частица этого Басура сможет посещать кумира. Такое изваяние будет полуживым и сможет, например, калечить людей...

Ни в коем случае нельзя ставить рядом или лицом друг к другу изваяния нескольких Басуров, дабы Они не ссорились! Исключение может быть только в том случае, если Они сами скажут колдуну, что хотят стоять рядом, или если мифологически считаются супругами.

Создание шоггота

Слово «шоггот», согласно Кеннэту Гранту, восходит к халдейскому «шаггатхай», что переводится как «прелюбодеяние» и даёт недвусмысленный намёк на то, как именно следует поступить для создания сего существа. «Бэт Шаггатхай» («дом прелюбодеяния»), очевидно, означает то же, что и «колодец шогготов» у Лавкрафта, и является его прототипом. Идея связи этих двух явлений не так странна, как может показаться на первый взгляд: использование сэксуальной энергии для создания «фантомов» — старый проверенный способ. Это вполне логично. Но слово «шоггот» может происходить и от югготского «Шогг» — «Царство Тьмы», что наводит на мысли о самой сути создаваемого существа или об источнике его запитки. На рлэйхиани же «шоггот» означает «пожиратель душ», что говорит о неимоверной мощи сих существ.

Шоггот является протоплазменной массой, способной перемещаться и формировать временные органы для выполнения необходимых действий. Если шоггот примет сферическую форму, то его диаметр составит около 5 метров, но подобная форма не всегда является оптимальной, и далеко не единственной из доступных шогготам. Поначалу шогготы бессознательны и ими можно управлять при помощи гипнотического внушения. Но, поскольку они очень сильны, то если их вовремя не уничтожить, они скоро обретают сознание и могут выйти из-под твоего контроля.

Для начала колдуну должен решить, для чего ему нужен шоггот, какое желание он должен исполнить, и как он должен выглядеть, чтобы осуществить эту цель. Затем колдуну следует создать лофу или дицонгуо, отражающее это задание, и придумать шогготу имя.

После сего колдун должен приготовить контэйнер со следующими изображениями:



Дицонгуо или лофу шоггота колдун поместит на дно контэйнера.

Выдержав рабочее место в чёрно-коричневой гамме с использованием таких символов как рога, дерево, и прочие знаки, связанные с Кровью Кингу, колдун поставит контэйнер на алтарь.

Для обряда необходимо выбрать время, когда Солнце в Овне.

Вокруг алтаря да будет очерчен круг. Обычно в обращении к Басурам круг не используется, но здесь он обязателен, чтобы сконцентрировать необходимую энергию в одном месте.

Дождавшись ночи, колдун разведёт костёр, обратит лицо на Север и громко прочтёт:

*Йа Шуб-Ниггурат!
Великая Чёрная Козлица Лесов,
я призываю Тебя!*

Опустится на колени и продолжит:

*Отзовись на крик Твоего Слуги,
ведаящего слова власти!*

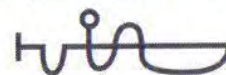
Совершит ксингосдэн Вур –



Затем продолжит:

*Говорю Тебе, восстань из Своей опочивальни
и явись с тысячью Своих Слуг!
Я совершаю знаки, я называю слова,
которые открывают дверь!
Я говорю: явись, я поворачиваю Ключ,
сейчас! Пройди по Земле ещё раз!*

Плеснёт благовоние на угли костра и начертит правой рукой в воздухе пред собой лофу Хааб:



Затем произнесёт имена:

*Зариатнатмих, Джанна, Этитнамус,
Хайрас, Фабеллерон, Фубентронти,
Бразо, Табрасол, Ниса,
Варф, Шуб-Ниггурат, Габоц, Мемброт!*

Как только придёт отклик на сей призыв, колдуну надлежит открыть контэйнер и показать рохуд Йхе в сторону этого отклика. Лишь увидев его, призванные будут подчиняться.

Затем колдун скинет одежду и скажет:

*Великая Шуб-Ниггурат!
И Твой легион!
Шогготу, которого я сейчас сотворю,
дайте силы и жизни!*

Созерцая сигил шоггота, колдун начнёт ласкать свой половой орган, направив оный в контэйнер. При этом пускай колдун чётко представляет форму шоггота и то, как энергия постепенно наполняет и оживляет его. Когда колдун будет извергать семя, он должен выкрикнуть: «(имя шоггота), я вызываю тебя! Приди!». Мысль бессознательно направит осво-

бождённую силу в нужную точку и вызовет существо к жизни.

Затем колдун закроет контейнэр и скажет:

*Благодарю Тебя, Шуб-Ниггурат!
благодарю Твоих Слуг!*

После сих слов он поклонится.

Когда Их присутствие исчезнет, произнесёт имена, закрывающие врата:

Имас, Вегаймнко, Квахерс, Хевефарам.

И затем совершит ксингосдэн Коф –



Этот обряд должен исполняться 3 раза в течение 3-х дней.

На 4-й день снова да будет снова очерчен круг, и колдун откроет контэйнер левой рукой, сотворяя правой ксингосдэн Сигх –



Кинжалом порежет себе руку и капнет несколько капель крови на дицонгуо шоггота, чётко воображая форму шоггота и говоря при этом:

<Имя>!

Я повелеваю тебе питаться и расти, дабы ты мог служить моей воле!

Расти сильным, чтобы исполнить мою волю!

Расти сильным, чтобы исполнить мою волю!

<Имя>! Выпей мою кровь и обрети тело!

Текели-ли! Текели-ли!

Чем чаще совершать кормление, тем более ясным станет образ сего существа. Наступит время и он появится в контэйнере ещё до того, как колдун задумает его визуализировать. Покуда сие не произойдёт, кормление длится 37-40 дней, после чего шоггота надлежит выпустить из контэйнера, говоря:

<

Имя>! Повелеваю тебе оставить своё убежище.

Войди в мир и сделай то, что я прикажу.

Выходи и <опиши, что он должен сделать>.

Такова моя воля!

Именем К'тхуггуоля — первого шоггота — подчинись!

Текели-ли! Текели-ли!

После сих словес надлежит совершить ксингосдэн Вур и разбить крышку контэйнера, тем самым уничтожив рохуд Йхе и лофу Вауаджэза.

Шоггот вырастает сильнее обычных гаргуль, и вскоре станет способен на самостоятельные решения и действия. И даже обретёт личность, станет сознательным. Как только он станет опасен, колдуну лучше всего произвести стандартное изгнание и уничтожить дицонгуо шоггота.

Священные места за дверью

В святые места Культа Альяха можно проникнуть физическим телом через Порталы, но грёзы — самый лёгкий и самый частоиспользуемый способ их посещения. Мест этих — множество, потому я опишу лишь те из них, что наиболее важны для начинающих. А таковых — всего 2.

Пнат

Название сего места пишут различно: Пнот, Пнат, Пнакт, Пнакот.

Пещеры Пнат построили нагаи (нохаи, наги, змелюди), дабы иметь возможность посещать любые концы мира. На пересечении всех путей, в самой глубине Пната, гнездится царь нагаев — Йхэг (Йе-Хех, Йигг, Игло-мак, Й'голонак, Йигхоломнак, Йих-Оло-Мнах). Во Пнате черно и холодно.

Пещеры Пната ведут во все места и на все пути, поэтому для грезящего и для сновидца они доступны из всех точек мира. Тем не менее, в нашем мире наиболее предпочтительны следующие места: Кадафь, развалины Ксинопа, затонувший остров Яддр, проклятые гроты Ратан Мур на севере Шотландии и пещеры Чинканас в Южной Америке.

Уединившись в подходящем месте, колдун должен раздеться, достигнуть Амата и пронизывающе пропеть 2 раза:

алаа строшта
строштаа стаг'н
йагта'эрба нофраба иктор фтаг'н

Не он отправляется во Пнат, но некоторые из пещер Пната распространяются до него подобно шу-

пальцам, дабы заставить колдуна посетить другие места. Колдун может увидеть, как пред его мысленным взором возникнет чёрная воронка и вмиг он проникнет сквозь неё, оказавшись внутри тёмного помещения, закрытого массивной двустворчатой дверью, за которой начинаются туннэли.

Зин запрещен и ведом лишь Яту, но Пнат доступен всем, кто сможет его достигнуть.

Только то, в чём нуждается пришедший, будет найдено во Пнате. Там должно разыскивать вещи, несуществующие наяву, которые наделяют Знанием и Властью (например: артефакты или сиддхи), но только не драгоценности наподобие золота и серебра.

Так-же следует искать и брать не более одной вещи за раз, иначе неизбежна встреча с нагаями и прочими тварями. Но встреча с ними в любом случае произойдёт, хотя и не сразу, потому необходимо брать с собой лофу или дицонгуо своего Покровителя из Басуров, ежели оный имеется. Не имея таковой подстраховки, не стоит соваться во Пнат более 2-3 раз.

Как только колдун вошёл во Пнат, он должен повторить формулу ещё раз, и у него в руке возникнет золотисто-прозрачный шар. Колдун должен задать шару намерение на то, что именно он желает найти. После того как шар настроится (это может ощущаться как то, что он словно-бы кипит или взветрывается), колдуна затянет в этот шар и колдун покатится в нём к намеченной цели по бесконечным туннэлям Пната.

В некотором месте шар остановится. Пускай колдун выйдет и осмотрит место, куда попал. Искомое находится там. Медлить нельзя, колдун должен скорее взять его, затем вернуться в шар и ещё раз повторить формулу. Шар покатится в обратном направлении, и вскоре колдун окажется в том месте, откуда начал путь. Далее он должен выйти из шара и обернуться — сим колдун закрывает проход, и его сознание полностью возвращается в тело.

Пускай не забывает колдун возвращаться именно в шаре и пусть выучит формулу наизусть, иначе часть его сознания навсегда зависнет во Пнате, и целиком он никогда не сможет оттуда вернуться. Тако-же, следует ему предпочитать грёзы сновидениям, и в сновидениях никогда не стремиться во Пнат, иначе его сознание навечно увязнет там.

Зин

По мнению Тильзитера фон Брауна, верховного жреца возрождённого «Ордена Звёздной Мудрости», «Зин» является иным произношением имени «Син». Син — это ассирийское имя шумерского бога Луны — Наннара. Серебро — металл Луны, поэтому про Ключ от Зин говорят, что он серебряный и главным условием для его создания является лунный свет. Это довольно стройная версия, однако, чаще говорят, что «Зин» на рлэйхиани означает «пространство», другие-же выводят данное слово от югготского корня «с'ин», который значит «измерениями» (измерения времени, измерения пространства, измерения бытия и измерения далеко за пределами нашего понимания или восприятия). Иногда это слово пишут как «Цин», что не верно, а басурахи произносят его как «Жъян» и говорят, что оно означает «место, где обретают знания».

Зин есть мир знаний, книгохранилище последователей Культа Альяха. И одновременно се есть мир чудной и пугающий, это пространство подобное Пнату и другим областям на стыке Тёмной и Древней силы.

Ежели, войдя во сферу Даат, держать путь на запад, в Пустыню Сета, то непременно окажешься в Краал'Тхо, где под Безымянным Городом, что между долиной Пната и предгорьями Трока, находятся подземные заповедные Склепы Зин. Двери, ведущие

в Зин, что находятся в Безымянном Городе, давно запечатаны и не могут быть отворены. Посему и невозможно войти в Зин через Краал'Тхо. Даже если-бы это было возможным, то было-бы весьма опасно, ибо исполинские твари из Безымянного Города не знают сострадания.

Иной-же путь в Зин таков...

Должно воскурить соответствующий ладан. Наиболее подойдёт мята.

Обнажившись, Яту должно лечь так, чтоб на него падал свет Луны.

Яту надлежит достичь Амата.

Пускай Яту лежит и расслабляется, отрешаясь ото всего. Тело будет становиться тяжелым, а ум — ясным.

Затем Яту надлежит медитировать на дицонгуо Нэрсэла, ибо Онный суть Владыка Зин:



Когда отклик от дицонгуо явно ощутим, Яту должен видеть темноту, всматриваться в неё.

В темноте он представляет Йев (ключ, суть коего — изображение и слово) прямо перед собой, словно Яту смотрит на него межбровьем.



Расслабляясь всё более и более, Яту добивается того, чтобы Йев виделся достаточно чётко, не расплывался.

Пушай Яту смотрит на луч Луны, бросающей свет на Йев, тем самым постепенно обращая его в серебряный. Пушай Яту передаёт лунные лучи Йеву.

Ежели Нэрсэл впустит Яту, то перед Яту появится Дверь. Она будет достаточных размеров, чтобы человек мог пройти. Но без посвящения Дверь вряд ли покажется, отпираться будет нечего.

Яту должен сказать слово-ключ, являющееся частью Йева: ЗИН-УРУ. Агму сию называют «Ключ Жизни», но сами её слова переводятся как «Пробуждение Зин», «Врата Зин» или «Зин, откройся».

Яту помещает Йев (изображение, осенённое словом) в скважину и удерживает в положении сём до тех пор, куда Дверь не отворится.

Затем Яту проходит туда.

Когда Яту пройдёт и окажется перед следующей Дверью, он должен открыть её тем-же способом и снова пройти. Количество Дверей, кои должны быть пройдены, неведомо, но должно продолжать путь, куда не появится тёмное пространство Зин, кое может возникнуть за 2-й Дверью, а может и за 8-й.

Сие действие надобно проделать не менее 3-х раз, если оно проделывается правильно (хотя при милости Нэрсэла всё может быть и быстрее). Если же выполнено неправильно, тогда Яту не только потерпит неудачу, пытаясь попасть в Зин, но и его неправильное истолкование самого действия может привести к смерти, ибо Хищники пожрут его плоть в его снах.

Если Дверь не появится, но дерзнувший всё равно произнесёт ЗИН-УРУ, тогда он попадёт в пространство близкое к нашей яви, обитатели коего — не друзья тем, кто ходит по Земле. Ежели дерзнувший шёл в Зин с намерением найти учителя, пушай не вздумает учиться ни у кого с той стороны! Когда просишь

кого-либо учить тебя и идёшь учиться, тут-же появляется неписанный договор и твой учитель в случае чего имеет право забрать у тебя силу и душу. Сие — не то, о чём нужно забыть!

Поверх Ключа на Йеве нанесёна одна из вариаций лофу Вауджэза, так-же известная как Знак Молодых Богов, коего большинство злых духов остерегаются. Когда-то Склепы Зина были им запечатаны. Если какие-либо твари, обитающие в Зин, настигнут Яту, тогда следует ему показать сей лофу, и они уйдут прочь. Но они всё равно будут неподалёку, пока Яту не покинет Зин.

Перекрестие Ключа — образ проявления 4-х Стихий. Путешествуя в Зин, между сном и бодрствованием, Яту должен быть 5-й Стихией и ощущать в себе присутствие других Стихий, дабы поддерживать равновесие, кое его разуму не даст подвергнуться опасности.

Бородка-же Ключа должна быть изготовлена так, дабы подошла она к Дверям, что пребывают в землях Зин. Для сего изготавливается она в виде знака нематериальной Вселенной — АЕ.

Яту должен держать Йев всегда при себе, — чтобы вернуться, когда приблизятся Хищники. Основные Хищники, живущие в Зин, это гхнасты (данное слово часто пишут как «гхасты» или «гасты», что является неполной огласовкой, искажающей смысл). Оные выглядят примерно так:



Се — твари, размером с жеребёнка, что копаются в земле и прыгают по-кенгуриному в серых сумерках. Морды их имеют странное сходство с человеческим лицом, несмотря на отсутствие носа и лба. Обычно никто не осмеливается проникать в Подземелья Зина, кроме дхолов из долины Пната, кои охотятся здесь на гхнастов. Некоторые культисты нарочно подкармливают гхнастов, зазывая формулой ГХАСТ ОАЛО МААНФ, чтобы те исполняли их поручения.

Дабы достичь земель Зин, Йев должен быть создан именно из серебра. Если-же он сделан из другого металла, то последствия будут совсем иными. Особенно опасно изготавливать Йев из золота (суть — солнечных лучей). Слабые и недостойные изготавливают его из серебра-металла. Изготовление-же из серебра-света — для сделавших шаг прочь из Майи.

Йев будет сиять подобно Луне во тьме Зина, и защищать Яту, ежели Яту по ошибке попадёт в другое пространство. Ибо страшатся Хищники света также, как и лофу Вауаджэза, лунный-же свет несёт истину, освещая мрак.

Басуры не любят, когда Их тревожат слабые. Кто не является Яту, — пусть не смеет даже пытаться войти в Зин! Если-же ты Яту, и ты вошёл, ищи там существо по имени Н***-**н (Его имя не для книг, и Он сам просит не давать имя общественности). Се — Басур, имеющий Природу Теней, хранитель знаний. Если сможешь заговорить с сим Кассуром, узнаешь множество тайн.

Зин многогранен, его можно описывать долго. Мир, место, состояние — это недалёкие понятия ограниченного разума.

Когда возжелает Яту вернуться, он возьмёт Йев и представит, что от Йева исходит ещё более мощное сияние, чем цвет оногo, пока свет от Йева заполнит всё вокруг, покуда не затмит все прочие цвета. Как только свет пропадёт, Яту вернётся обратно в тело.

Во время сего путешествия много Дверей были открыты из Зин, и через них мог прибыть кто угодно. Хотя случается сие чрезвычайно редко, ибо для существа одного уровня сложно перейти на другой уровень. Но если всё-же Яту почувствует, что некоторые из обитателей Зин, возможно, прошли сюда вслед за ним, пускай-же всеми доступными способами изгоняет их прочь без малейших колебаний. Хотя это такие существа, кои если уж прошли, то изгнать их почти невозможно. А потому, во время путешествия надлежит держать над собою белый или металлического цвета камень с лофу Котх:



Данный лофу запечатывает проход меж Явью и Миром Грёз, не позволяя кошмарным тварям проникать сюда.

Пантеон

Снобоги

Арии	Басурлахи	Славяне	Греки
Кутулу	Гама Гин	Соан	Гипнос
Мемратанаот	Дей'ка	Дрэма, Сониха	Пасифея
Нат-Хортат	Шэйф-да-мас	Угомон, Покой	Онирос
Нхэц-Нубар	Тейккол	Морок	Морфеус
Инхабулос	Дорен	Перебаечник	Икелос, Фобетор
Нун-Ханиш	Паак-Ламмо	Грэза	Йидра, Гидраха
Дефтанех	Гоол	Ырка	Фантазус
Альдамех	Чейз, Чейсом	Виедиц	Прокуло

Не все сии божества строго тождественны друг другу как живые существа, но их функционал схож, и похожих богов можно найти у любых других народов (я привёл лишь те, где пантеон снобогов сохранился в наиболее полном виде).

Все эти существа Басуроподобны, за исключением двух: Альдамех — свободный дух, а Кутулу входит в пантеон Семи Великих Древних и Трёх Привратников.

Кутулу

Кутулу иногда называют Жрецом Басуров и потому не причисляют к Их пантеону. Дело в том, что в Азалане был верховный жрец, который затем сбежал в Южную Америку, и его имя передают весьма схоже: К'толо, Кху-Тулку, К'тхулу Соухис. Но, не смотря на схожесть имён, это всё-же совершенно разные существа: К'толо — человек, а Кутулу — Басур. Возможно, К'толо был жрецом Кутулу, тем более, у индейцев есть обычай называть жреца именем его божества.



Имеются и другие слова, по звучанию схожие с именем Кутулу. Например, в нивгхском языке есть слово «тхулфу» — «зима». В Бангладэше есть город Кхулна (иногда произносится как «Кхулха»), в России есть город Тула, а в Мексике — Толлан (Тулан). В тибетском буддизме существует ранг «тулку», означающий воплощение божественного начала в теле человека. Итэльменское слово «кълътхунинъэ'н» означает «самый тёмный». Кто-то считает всё это простыми совпадениями, а кто-то следами культа Кутулу. Однозначно тут сказать сложно, скорее всего имеет место быть и то и другое.

Кутулу обычно соотносят с Водой, но, согласно мифам, Он находится в заключении в водной тюрьме (по-арамейски «кетул-ху» означает «заключённый в тюрьму», арабское «катала» переводится как «посадить», «привязать»), Вода Его сдерживает, поэтому Он не может быть частью Воды, а Вода не может быть Его домом. С Водой будет верно соотносить Дагаона (Дагана, Дагона). Вот кто есть господин морского дна, Ему подвластны глубокие океаны и Подводное Царство — как у аккадского Оаннеса, греческого Посейдона, римского Нептуна и т.д. Если же с Водой соотносить Кутулу, то здесь скорее речь будет идти о Космическом Океане, нежели о водах земных.

На шумерском и, как говорят, на тибетском, «кутулу» означает «бездна». Понимая сие как водную бездну, Кутулу часто изображают в виде водного чудовища. Так происходит потому, что из-за приписывания Ему связи с Водой, Его путают с такими существами как Левиафан, Кракен и т.п. Некоторые даже говорят, что Кутулу имеет 2 места обитания, главное из которых находится на Плутоне, а другое — на Земле, в море около Саудовской Аравии. Не исключено, что Разум Великого Кутулу действительно пребывает внутри некоторых водных монстров.

Не даром же тольтеки называли исходящую от этих монстров силу словом «тулке», что созвучно с различными вариациями произношения имени Кутулу. Не исключено, что даже само название тольтеков произошло именно от этого слова, а если так, то становится несколько более понятным, почему Ксезр (Ассур, основатель Ашшура) подчёркивал священность земли Мот.

Когда Кутулу описывают в виде морского чудовища, подчёркивают, что Его кровь — голубого цвета, и у Него 8 щупалец, имеющих следующее значение:

- ✓ 1-й щупальцем Он получает живительную силу от недоступного людям мира, который находится глубоко под морским дном;
- ✓ 2-й щупальцем Он получает силу от обитателей морского дна;
- ✓ 3-й щупальцем Он получает силу от подводного мира;
- ✓ 4-й щупальцем Он получает силу от поверхности морей и океанов;
- ✓ 5-й щупальцем Он получает силу от того, что плавало по волнам;
- ✓ 6-й щупальцем Он получает силу от прибрежных камней;
- ✓ 7-й щупальцем Он получает силу от наземного мира;
- ✓ 8-й щупальцем Он получает силу от звёзд.

Щупальца — это зрительные проявления потоков энергии. Басуры имеют первичные и потому самые мощные энергии, оттого многие из Басуров видятся именно со щупальцами или в виде червей (как единичного потока), либо в виде драконов (поток с завихрениями в виде крыльев). Чем больше «щупалец»,

тем больше наличие у данного существа разнонаправленных потоков.

Аккадское слово «куталлу» означает «задняя часть головы» или «позади». Значение этого слова совпадает со словом «сновидеть» на языке кечуа — «москокуй», что при дословном переводе означает «быть в задней комнате сознания». Это соответствие указывает на то, что суть Кутулу как древнего инстинкта дремлет в сома-чакре каждого человека (задняя часть головы) и может быть обнаружена во снах (задняя комната сознания — подсознание). Это тем более верно, если учесть, что стихия Кутулу — не Вода, но грёзы людей. Именно через грёзы можно связаться с Ним, и Он именно через грёзы может передавать человеку свои мысли. Поэтому Кутулу называют Владыкойлевой Стороны Сознания и Властелином Ночной Стороны Жизни.

Согласно популярной версии, в дочеловеческие времена с Юхгота прилетели осьминогоподобные существа, которые отвоевали у Старцев (звездopodobных существ) некоторую часть Земли, где и поселились. Посреди Тихого океана они построили свой город — Р'льех. Ныне он затонул, а на его вершине лежит Кутулу, спящий мёртвым сном. Согласно гримуарам, в этом городе находятся Врата, чрез кои душа Яту может проникать как отсюда в Керош, так и наоборот (отсюда соотнесение Кутулу с преддверием Загробного Мира, шумерские названия которого звучат весьма схоже: Куту, Кутха). И Стражем сих Врат как раз и является Кутулу. Но Он являлся Стражем и тогда, когда Р'льех ещё не затонул, так что, опять-таки, связь Кутулу с Водой совершенно наиграна.

То, что Кутулу спит, не следует понимать буквально, что Он где-то там лежит и спит. Сон в отношении Кутулу означает, что Он просто не оказывает активного воздействия на наш мир и ждёт времени прихода Басуров (приход которых означает пралайю).

Р'льех — это тоже не обязательно какой-то город, скорее это некое пространство, прослойка миров, примыкающая к нашему миру, наблюдательный пост.

Наиболее точно о Кутулу написал Тэрций Сибелиус в книге «О Таинствах Червя»:

Первый из Стражей — это Стражлевой Стороны, великий Ктулху, который, помимо Привратника, имеет множество других функций. Он есть повелитель водной стихии, Он есть повелитель снов, Он есть бог гнева и разрушения, Он есть огонь земли и сила всего колдовства. Посему через Ктулху можно осуществлять множество воздействий на мир и из Привратников Его легче всего призвать и Он наиболее благосклонен к обращающемуся.

Привратники — это те Басуры, что являются Стражами Завесы, т.е. Они пребывают по эту сторону, а не в Альяхе, и потому до них проще достучаться.

Так-же довольно точное определение дал Эмиль фон Юнтц в «Сокровенных культах»:

Ктулху — один из правителей Левостороннего качества Вселенной, чистейшего Хаоса и Безумия. По «Некрономикону» Он есть Спящий Бог, что в первую очередь является иносказанием, намёком на бессознательное и не поддающееся чёткому определению состояние, переживаемое в сновидениях разумными существами, и в том числе человеком, который, как указывают мистики, содержит в себе Левостороннее начало, способное действительно проявляться во время сна или

наркотического транса, а так-же при гипнотическом воздействии.

Ещё одно довольно любопытное высказывание о Кутулу принадлежит звёздной расе Старцев, и звучит оно так:

Бойтесь, люди, не Ктулху, но того, что его сон кончится. Ведь все вы — часть его сна. Ктулху это сновидец, и за счёт его сна вы существуете на Земле. Вы — лишь его грёзы! Вы ему снитесь! Молитесь-же о том, чтобы он никогда не проснулся!

Лингвистический аппарат Араху переводит слово «ктулху» как «Тот, кто превращает сущность в двойного зверя». Чтобы понять, почему именно в двойного, следует знать, что арабский вариант имени «Ктулху» — «Хадхулу» переводится как «Покидающий [своё тело навсегда]» или «Оставляющий [своё тело на определённое время]». Муккарибуны и суфии называют этим словом силу, которая позволяет осуществить именно ДВА действия — Тафрид («внутреннее уединение», медитация) и Таджрид («отделение вовне», ментальные и астральные путешествия).

Корейцы-же называют Кутулу «Са Мангсанг», что переводится как «Существо из сна», и это вполне соотносится с толкованием фон Юнтца.

Идол Кутулу изготавливают из пористого тёмно-зелёного камня и ставят на гранит. Идол имеет вид человека с рогами, безобразным лицом, жестяным носом и стеклянными глазами. На него обычно натягивают несколько одежд, поверх коих кафтан из красного сукна. Вокруг кумира кладут лук, стрелы, копье и кольчугу.

Мемратанаот



Почтительно Её именуют Кутулет, славя в качестве супруги Кутулу. Указывая на то, что Она является Его сестрой, и брак сей — кровосмесительный, Её зовут Кассогта. Если-же имеют в виду, что Она просто Его сестра, то называют Её Ктаэгъхья. Когда-же хотят подчеркнуть Её Водную Природу, используют имя Идхья (Идх'йаа).

Откровения и советы сией Богини, которые на-
шёптывает Она во дрёме и сновидениях, опасны,
ибо взывает Она восстановить справедливость, коли
ты был обижен сильным противником, и живопису-
ет картины расправ, а после радуется, коли ты про-
играешь.

Мемратанаот даёт наслаждение процессом засыпания, как наркотиком. Она даёт тебе почувствовать себя кем захочешь, а так-же поразмышлять над твоими положительными качествами, которые недооценивают люди.

Сия коварная Богиня может играть роль поводыря — Она может провести тебя в сновидении именно в то место, куда ты желаешь попасть. Но в каком состоянии ты окажешься там и вернёшься-ли назад — зависит от тебя. Мемратанаот хорошо знает тупики, в которые можно завести спящего, чтобы он не проснулся.



Как засыпание является чувством человека, а сон — качеством человека, в этом-же смысле можно сказать, что Нат-Хортат — «сын» Ультара, бога спокойствия, который был послан на Землю, чтобы присматривать за Басурами.

Обычно Нат-Хортата включают в число Богов Земли, но и не столь редко Его относят к пантеону Басуров, называя Владыкой Грёз и покровителем Селефаиса. Будет правильнее говорить, что Он не Басур, а Басуроподобный, хотя по сути не относится Он ни туда, ни сюда.

Нат-Хортат имеет самый высокий ранг — надбожественный, ибо Он сам способствует творению богов и связан с духовной сутью человека. Он выше нашего мира, но вместе с тем всё-же в его рамках и напрямую связан с человеком.

Область, над коей властен Нат-Хортат, суть намного больше того, что люди считают сном, неизмеримо больше... Это все грёзы — наяву, во сне и в любых других состояниях сознания.

Мощь Нат-Хортата сопредельна самой Вечности и протекает сквозь Сердце (человека, планеты, мироздания).

Он — не то, чтобы связывает миры, но проходит сквозь все миры, утверждая Свой Закон, коий гласит: «Чтобы перейти из одного мира в ирреальность или в другой мир, необходимо изменить сознание».

Статуя Нат-Хортата выглядит в виде мужчины со светлыми волосами, совершенно чёрной кожей и глазами с серебристыми зрачками или-же вовсе без зрачков.

Является Нат-Хортат в виде огромной маски, окружённой ветром мрака, иногда в сопровождении львов. Но се лишь Его эгрэгорный образ, до подлинной сути нужно ещё достучаться...

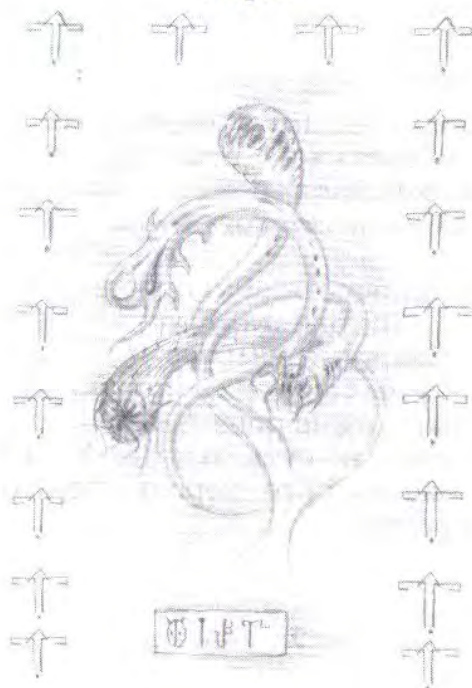
Тем, кто работает с Нат-Хортатом, необходимо уделить больше внимания преданности и чистоте намерений, ибо возможны 3 исхода от общения с сим Существом:

- 1) НИЧТО — неведение, Тьма Бездны, темнота и невежество верующего;

- 2) СПИРАЛЬНОЕ КОЛЬЦО — бег по кругу сменяющихся бессмысленных иллюзий, множество религиозных доктрин, исступление верующего, обычный сон; так-же сей символ означает Страну Грёз;
- 3) 25-ЛУЧЕВАЯ ЗВЕЗДА — Озарение для тех, кто имеет Волю, просветление, провидческий сон; так-же сей символ означает свободу передвижения, независимость от иллюзорного мира.

Второй исход персонифицирован особым именем Нат-Хортата — Ширднетх. Ширднетх есть создатель иллюзий, господь нереальности, представляющий вещи в неистинных формах — творящий формы, ибо сам бесформен. Важно понять, что Ширднетх не есть Лик Нат-Хортата, но суть сам Нат-Хортат. Дабы избежать влияния этой Его стороны, необходимо иметь чистые намерения.

Мары



Арии называли их «фар», что значит «страх», и полагали причиной ночных кошмаров. Греки называли их «онэйры», что значит «сновидения» или, как чаще говорят, «толпа сновидений», и полагали божествами, насылающими различные виды видений во сне. Славяне называли их «мары», что родственно таким словам как «смерть» и «морок», и что может включать в себя как поверья о причине кошмарных снов, так и любых других. На этом слове, как на обобщающем, мы и остановимся, приняв его за основное.

Мары — это существа, которые заполняют наш мир, но происходят из одного из ближайших параллельных миров, который называется Нефен. Сон отключает держание за Явь, и тогда мы можем попасть в Нефен.

Мары могут доставать из твоего подсознания и памяти образы твоего прошлого, настоящего и будущего и принимать эти образы. Это их способ общения.

Наяву человек может обманывать или сдерживаться, но обмануть мар невозможно — они видят тебя насквозь. Посредством принимаемых образов, они могут предупреждать об опасностях и совершать многие иные блага, но если они видят у человека повышенную агрессивность, то могут представлять опасность настолько, что такой человек умрёт во сне — сначала удары и ссадины, заметные по просыпанию, а потом мары остановят ему сердце.

Мары — не демоны. И кошмарами они тоже не являются. Человек пугается сам, ибо страх — человеческое чувство. Мары просто видят то, чем является человек, и действуют исходя из этого.

Ранг у мар отмеряется по старшинству. Потому самый главный мара — это самый древний из них. Люди знают Его как Повелителя Снов, в Культе Альяха Его имя — Нат-Хортат. Узнать Его можно только тогда, когда Он пройдёт мимо тебя в Нефене или наткнёшься на Него там, — то, что это будет именно Он, ощутишь наверняка, ни с кем другим не спутаешь.

Мары не имеют ни имён, ни знаков. Но при близком общении мара может привыкнуть, если ты её всегда называешь одним и тем-же именем, и она не будет на это обижаться. Но знаки, печати — ни в коем случае, за их использование могут даже наказать.

Возможности мар огромны. Помимо прочего, они могут выводить в астрал, перемещать во времени. Могут наделить даром видеть человека глазами мары — все его желания, истинную сущность (обретших этот дар другие люди обычно ненавидят, ибо никому не нравится, что они всё знают, так что такой человек должен молчать о своём даре, либо жить вдали от людей).

Каракал



Этот Слуга Нат-Хортата сам имеет множество Слуг. Он — один из Великих Мар, вместе со своим господином входит в семёрку Богов Земли. Сначала Каракала почитали в Цэрнготхском храме Семи Богов, затем Его культ перешёл в пурпурный храм в Селефаисе.

Его имя можно перевести как «затмение», дословно — «чёрное время». Иногда имя произносится как Карахал, что не меняет значения. Образ Каракала является олицетворением заботы, выража-

емой словами: «Спать пора!», «Иди спать!», «Поздно уже, надо спать!». Он излечивает людей и животных от бессонницы, восстанавливает естественный режим сна.

Те, кому знаком его гневный лик, изображают Каракала в кольце пламени, словно-бы своей волей он вызывает огонь.

Слуги Каракала созданы из расщеплённого электричества. Их ноги похожи на паучьи и представляют собой что-то вроде стрел чёрных и красных молний, постоянно вспыхивающих и затем убирающихся в тело существа. Маленькое облакообразное тело испещрено вспышками красного цвета. У Слуг нет видимой головы или сенситивного органа. Они плавают в воздухе или толкают себя ритмичными волнообразными движениями своих электрических конечностей. Они встречаются везде, где они необходимы своему Господину, но преимущественно только в сухой среде, ибо влага их уничтожает. Обычно они собираются в Зале Текучих Камней, что находится в Тёмном Измерении, но порой проникают и в Страну Грёз. Это смертоносные существа. Одно их прикосновение вызывает разряд с силой молнии, причиняющий ожоги 3-й степени, обугленные дыры в кожном покрове и остановку сердца. Некоторые хитрецы умеют подчинять этих Слуг с помощью особых устройств и использовать в своих целях.

Зуги



Одно из поселений зугов находится в К'раал-Гхо в середине Зачарованного Леса, где выложенный круг мшистых валунов на месте старой вырубki хранит память о почитании Басуров.

Большинство зугов обитает в земляных норах, кое-кто населяет стволы больших деревьев, и хотя в основном они питаются древесными грибами, ходят слухи, что они любят полакомиться и человечи-

кой, в телесном или бесплотном обличье, ибо совершенно точно известно, что многие сновидцы вступали в пределы Зачарованного Леса и назад не возвращались.

Язык зугов похож на приглушённый стрёкот и именно ему следует подражать, чтобы встретиться с ними и при этом избежать несчастья.

Если зуги хорошо к тебе относятся, то непременно предложат выпить лунного вина, кое они готовят из дерева-привидения, что выросло из семени, упавшего с Луны.

Сначала можно увидеть их зловещие глаза, а потом уж различить скользкие коричневатые тельца.

Они хитры и необщительны, хотя любопытны. Им ведомо много тёмных тайн К'раал-Гхо и кое-какие тайны мира Яви, ибо Зачарованный Лес двумя опушками подступает к жилищам людей, хотя где именно — сказать нельзя. Там, куда пробираются зуги, множатся необъяснимые слухи, происходят непонятные события и исчезают люди, так что очень даже хорошо, что они не могут удалиться от пределов К'раал-Гхо. Однако, по приграничным областям своего мира они перемещаются свободно, порхая там крошечными коричневыми невидимками и принося на хвосте занятные байки, коими потом обмениваются, коротая часы у огня в своём любимом лесу.

Однако, чтобы пройти к ним, на окраинах леса придётся пройти мимо волкоподобных существ кйреш, кои суетятся вокруг путника, стараясь привлечь к себе его внимание. Если отвлечёшься на них, то будут щекотать, пугать, насмехаться над тобой, а могут и откусить тебе что-нибудь или поранить. Некоторые из кйреш связаны с теми зугами, кои не прочь вкусить человечины, и устакивают пленников в их норы для совместной трапезы.

Мверзи



На ктувиани именуются «бьякхи», а так-же «зоркаи», на маучене — «тотэрттс», на рфтаге — «Ба-СайХЕЛ». У Лавкрафта называются «nightgaunts», что в разных переводах звучит как «крылатые твари», «ночные призраки», «ночные бестии», «ночные мверзи» и даже «ночные страдалцы».

Любопытно отметить, что «nightgaunts» близко по смыслу слову «nightmares», которое в английском языке значит «кошмары», а в исландском — «ночные кобылицы». Искусством езды на ночных кобылицах называли 3 рода действий:

- 1) выход из тела с помощью духа-союзника;
- 2) воздействие на кого-либо путём использования духа-союзника;
- 3) 1-е и 2-е одновременно.

В «Саге об Инглингах», описан случай, когда Ванланди не возвращался к своей жене Дриве, и Дрива наняла сейдкону Хульд, чтобы та или вернула Ванланди в страну финнов, или убила его. Ванланди захотел было вернуться, но его друзья заподозрили колдовство и не пустили его. Тогда Ванланди заснул, но тут-же проснулся и закричал, что его топчет кобыла («mare»). Друзья поспешили к нему и взяли за голову, но Хульд стала топтать ему ноги, а когда друзья схватили его за ноги, Хульд принялась топтать голову Ванланди, и тот умер.

Мверзи — легион крылатых звёздных отродий, что живёт в космосе и летает меж звёзд. На землю их вызывают в качестве лошади, мстителя (что описано в случае с Хульд) или посланника для передачи просьбы Басурам. Для сновидцев особенно привлекательна их функция лошади — чтоб хватали душу засыпающего и носили по мирам. Мверзи очищают негативную энэргию путём её переноса в Запределье. Они сжимают наслоения в определённых местах Земли — для создания Мест Силы и порталов.

Выглядят мверзи в виде чёрных тварей с гладкими лоснящимися, точно китовая кожа, боками, мерзкими изогнутыми внутрь рогами, с перепончатыми беззвучно хлопающими крыльями, с уродливыми цепкими лапами и колючими хвостами, которыми они то и дело угрожающе щёлкают, точно бичами. На хвосте у них шипы, на голове — рога, а кожа у них чёрная и маслянистая. Вместо лиц у них лишь блёклое пятно. Крыльями они машут беззвучно. Того, кого схватили, они крепко сжимают и щекочут. Язык общения мверзей напоминает волчий вой.

Мверзи селятся на вершинах высоких гор и хребтов, а так-же в пещерах над бездонными пропастями. В К'раал-Гхо у них несколько колоний — на горах Нгранека, а так-же на хребте, что отделяет Лэнг от Инкуанока. Там они соседствуют с шантакими, что проживают ниже по склонам и боятся мверзей.

Обычно говорят, что мверзи служат Хастуру, но они подчиняются и снобогам, а особенно — Нат-Хортату. Из Старших Богов подчиняются Ноденсу. Есть у мверзей и свой предводитель — Йегг-Ха, безликий гуманоид с крошечными крыльями.

Прекрасное стихотворение об этих существах написал Говард Филлипс Лавкрафт:

Какие подземелья их плодят,
рогатых чёрных тварей, чьи тела
влачат два перепончатых крыла,
а хвост — двуострый шип, в котором яд?

Они меня хватают и летят
в миры, где торжествуют силы зла,
где разум обволакивает мгла...

Их когти и щекоцут, и язвят.
Кривые пики Трока одолев,
мы с лёту низвергаемся на дно
Геенны — там есть озеро одно,
где часто дремлют шогготы, сомлев.

И так из ночи в ночь, и несть конца
визитам этих бестий без лица!



Купаннга близка мверзям, но сама по себе. В облике собаки динго рыщет Она в Стране Снов и потому может помочь колдуну находить нужное, служа его проводником, а так-же помогает приносить вещи из сна в явь.

С Курпаннгой легко общаться. Если назвать Её Жемчужиной Мира Снов — это то-же самое, как если-бы ты Её погладил.

Аглабух



Является в виде высокого мужчины арабской внешности, с головы до пят одет в чёрное тряпье.

Этот дух — великий чёрный маг. Он покровительствует шарлатанам и часто посещает их в бессонные ночи, становясь оным на горло. Он также суть хранитель скрытого знания и вдохновитель магов, кои не уверены в своём опыте и своей власти.

Аглабух имеет силу над снами и может переносить сознание спящего до книгохранилищ, что уже не существуют наяву или-же будут существовать в будущем.

Нхэц-Нубар



Владыка подземных городов, называемый так-же Порогом Безвременья.

Бодрствующим открывает пути сновидческих состояний, а спящим открывает тайны в сновидениях. Распахивает человека для влияния снобогов.

Ему подчиняются призраки и твари, живущие внутри стен тех мест, где кожа Земли истончается. Власть Его имени позволяет видеть скрытую природу вещей, постигать происхождение и назначение обрядовых и прочих предметов, обладающих силой.

Призывается в начале каких-либо дел как открыватель пути, дарующий удачу.

Инхабулос



Пребывающий в бесконечной пустоте, повелитель Внешнего Круга Преисподней, владыка ночных кошмаров и страшных видений. Является в облике белой лошади и приносит проказу и безумие тем, кто оскорбляет Его.

Порой Инхабулоса называют На-Хагом и говорят, что Он находится в среде пещер, куда не проникает свет, и где Он завывает, глядя в волшебный шар, через который насылает на людей кошмары.

Когда «на-хаг» пишут с маленькой буквы, то имеют в виду любых духов кошмарных снов, а не только одного Инхабулоса.

Трэхх



Демон из свиты На-Хага. Почитался персидскими чернокнижниками культа Семи Принадлежащих.

Одни говорят, что Трэхх подобен волку, покрытому чешуёй, другие же уверяют, что Он собакоголов, а цветом — синь.

Трэхх ведёт человека к кошмарным снам: выстраивает его жизнь так, чтоб снились кошмары.

Гуратхнака



Тёмная бестелесная ночная тень, пожирающая сны и видения. Под Её воздействием человек в лучшем случае просто спит и не видит снов, а в худшем — не может уснуть, мучается бессонницей.

Нун-Ханиш



Является во сны людей в самых разных обликах, стремясь влюбить в себя. Истинный-же её облик — 13-главое водное чудовище.

Внедряется в сознание человека и уводит в топи снов. Кто поддастся Её чарам, потеряет разум либо изойдёт страстью.

Помимо того, Её можно призывать для самых разнообразных черномагических нужд: убийство во сне (высосет всю силу из человека, сожрёт его душу, или заведёт его астральное тело в недостижимое место), внедрение своей воли в других и т.д.

Является в виде целой армии вампиров, которые могут проникать в человеческие сны.

Особым Её Ликом и Службой является Мйногхра — суккуб в виде демонической тени с чужеродными чертами и щупальцами вместо волос. Это персонификация одной из голов Нун-Ханиш, понукающая Тенями Мёртвых, что были пересозданы для послания во сны любых существ с целью питания. Точно так же и все остальные Её головы имеют каждая своё имя и свою обязанность.

Дефтанех



Прасущество, близкое Хаосу. Непостоянен и носит маску. Связан с инстинктами.

Присутствуя во всех снах всех существ, создаёт в них видимый неживой фон.

Умея подавлять волю спящих, может воздействовать на их тела, ибо считает, что дух и плоть свя-

заны точно так-же, как Мир Сна и Мир Бодрствования. Когда человеку снится, что он поранился, и наутро он просыпается с такой-же раной — это дело Дефтанеха. Помимо того, он может заводить души в Подземелья и умерщвлять спящих чрез сны их, ибо не любит людей. Но ступивший на Тропу Дефтанеха никогда не умрёт во сне — таково Обещание.

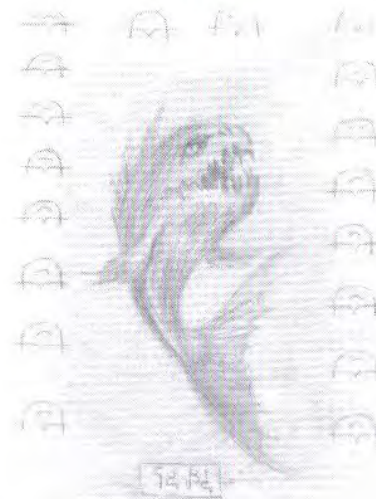
Если перед сном в дрёмеобразишь желаемое, Он может оживить сей образ и претворить в жизнь (послав тебе такое событие или послав этот образ в сон нужного человека).

Даёт посвящения во сне и приводит на посвящения к другим существам. Для этого требуется перед сном вообразить то, чего желаешь достичь, и попросить посвящения в сие достижение.

Символ Дефтанеха — Ключ. Имея ключи от некоторых пространств, Он может посылать вещие сны.

Очень любит кровь. С удовольствием и радостью примет, коли ты принесёшь в жертву любое существо, кое не вызывает в тебе ни любви, ни ненависти, ни сострадания. Достанет и малой капли крови, но ежели не скупись — сие не будет лишним. Твоя собственная кровь — не лучшее средство в этом деле. Поистине, приносящий кровь Дефтанеху может не-сказанно возвыситься!

Куру



Не смотря на созвучность имени, не имеет ничего общего с шумерским именем «Кур» (Йхэг) и названием «страна Кур» (Мир Мёртвых).

Куру — беспокойный дух с хищными наклонностями. Не входит ни в одну из иерархий, но может быть зачат Именами Великих и среди них особо Именем Кутулу.

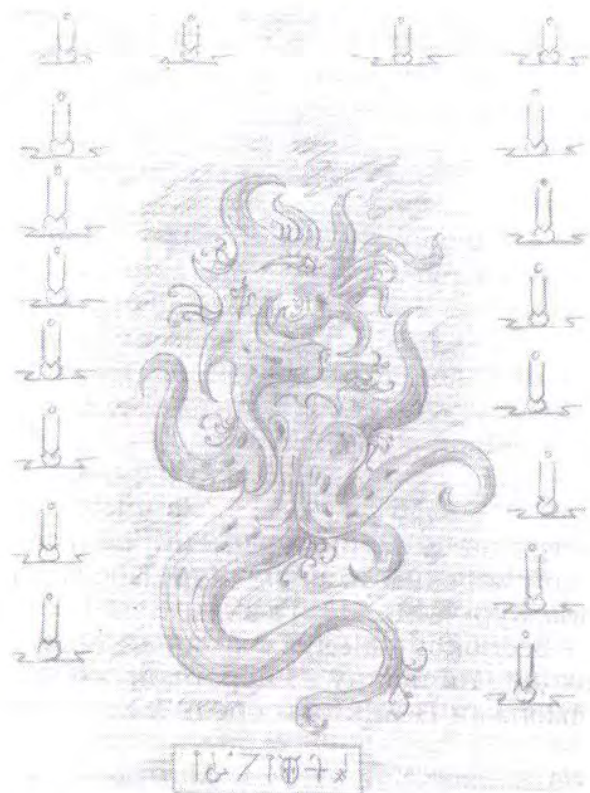
Куру называют Хранителем Молчания и Сна, ибо в Его власти наслать на человека спутанность мыслей и в Его-же власти охранять сон любого сопричастного Тьме.

Может быть подчинён воле колдуна, служа её продолжением. Дабы приручить Куру, лучше всего смастерить Ему небольшой домик. Ко крови лучше не приучать, ибо Онный согласен творить Свои дела за любую плату, а порою даже и бесплатно.

На корм приходит в образе пираньи, в других случаях может принимать иной облик.

Под именем Ктоггха сей Древний Дух более разумен, чем обычно.

Альдамах



Киммерийскими магами, что сохранили тайное наречие и знания атлантов, почитался богом осознанных снов.

Сие существо суть самое доброе из всех перечисленных. В Его власти находится всё, что связано с осознанностью и безопасностью в сновидениях, а так же и просто во время сна. Лишь только на счёт вещих снов Его лучше не беспокоить, ибо в сием более искусны другие духи.

Является в виде призрачного молодого человека с пышными растрёпанными волосами.

Аззарейх



В прошлом зоне процветал Культ Насекомых. Самым кровавым и жестоким был Культ Паука (которым, вероятно, следует считать Атлач-Начу).

Жрица Культа Паука по имени Кара'лея («Чёрная душа») увела за собой в мир иной целый народ и за эту заслугу получила ранг Басуроподобной и стала той, кого знают под именем Аззарейх. Затем, уже в своём новом качестве, она породила Ймнара (только лишь для того, чтобы Он служил Ей) и стала известна под именем Нгйир-Корат.

Аззарейх почитают как тёмную королеву-паучиху, прядущую желания разрушения, помогающую сновидцам и новоумершим.

Она выглядит подобно Пазузу, но женского рода и в маске паука. Тожественна греческой Арахне.

Её можно призвать для того, чтобы Она накачивала тебя силой, необходимой для осознанных снов, а перед смертью можно договориться с Ней, чтобы после смерти Она помогла тебе оклематься в новом качестве. Но может с Ней таким образом общаться лишь сильный Яту, весьма отличившийся своими заслугами, ибо ни от кого боле поклоненья Она не приемлет, и ежели кто до Неё достигнется, тот будет рассоздан.

Чтобы отразить рассоздающий удар, нужно включить все доступные тебе силы и всей своей мощью невидимо сжаться в как можно более упругий комок, кой по сути своей един с Тёмными Водами Хаоса.

Ни печатей, ни ритуалов у сей богини быть не должно. Однако, порой находятся смельчаки, кто посвящают Ей мертворожденных младенцев... Возможно, это соотносится с символизмом Её сына Ёмнара, известного как Тёмный Наблюдатель. Сие существо, меняющее форму, по своему нраву таково-же, как и Аззарейх: Ёмнар может предоставить огромную силу тому, кто возьмётся служить Ему, однако-ж Его конечной целью является разрушение любого проявления разумной жизни в космосе.

Ажепричисляемые

Есть божества, коих многие причисляют к Древним Снобогам, но на самом деле их отношение ко снам — косвенное. Стоит кратко их упомянуть.

Ёритх, Кристаллиус. Огромное кристаллическое существо, живущее в морях и океанах планеты Ёи-илла. Кто забредёт слишком глубоко в море и близко к Ёритху, тот оказывается под Его гипнотическим влиянием. Силу этого божества используют для привлечения других людей в свои сны.

Авир-ара, Авар-Ара, Авар-ага, Идиаркри. Если перед сном позвать Его по имени, то ощутишь Его присутствие, и Он спросит, зачем ты Его звал. Се есть дух сожжённых Троп, что ведут в Обители Древнейших, кои сейчас Спят. А потому надобно Его попросить, чтобы он показал тебе Тропы павших миров или-же мёртвые и забытые Тропы, что значит: миры, которые были разрушены в Битве Богов, а так-же миры, в которых космос очень стар. Во снах Авир-ара является в виде вихря, что охватывает вызывателя, и внутри коего движется дым с искрами. Наяву Он является в виде полу-бесформенного существа, имеющего нечто вроде иголок ежа, которыми он цепляет разум и ощущения человека, чтобы вести его за собой в видениях. Однако, очнувшись от общения с Ним, от касания сих иголок многие чувствуют себя нехорошо, а потому, прежде, чем просить показать миры, следует попросить Его создать вокруг тебя чёрный кокон из свойственных Ему энэргий.

Хуитлошопетль. Он — дитя Азатота, но по какой-то причине не принимал участия в битве между Внешними и Старшими Богами, и был избран, чтобы жить на звезде Сйгротх, что в тёмной галактике Ладена, расположенной по внешнему краю вселенной. Иногда Его называют любовником Курпаннги, но чаще — Преследовалем-Во-Снах. Его дорога лишь пролегает сквозь сны и потому Его видят во снах, но на сновидения Он никак не влияет, за исключением того, что Он сквозь них движется.

Вунитх. Огромный ящер болотного цвета с оттенком синей ночи, живущий в подземельях Сновиденного Мира, относительно добрый. Во сне надо просто назвать его имя и топнуть по земле, и так до 3-х раз, — он услышит и придёт. Затем следует оседлать его и попросить доставить в какое-либо место подземных городов.

Малый служебник жреца сна

Договор

Полную силу и полную волю каждое существо может проявлять только на том плане существования, к которому оно прикреплено. Проникать на другие планы оно тоже может, но там оно всегда будет как в гостях.

Люди могут ходить среди миров сновидений. Но люди закреплены в Мире Яви и потому в других мирах они плохо осознают себя, а то и не осознают вообще. Люди, попадая в другие миры через сновидения, выглядят там как зомби, которых контролируют те, кто родился в тех мирах и обитает там.

Твоим планом является только тот, где у тебя полная осознанность. И если человек начинает осознавать себя на другом плане и намеренно входить в общение с тамошними жителями, то постепенно становится там как свой, а если он сильный маг, то, возможно, и как хозяин.

В мирах сновидений есть охранники, у них можно обучаться. Они задают картинку, которую видят спящие, присутствующие в их мире. И если-бы эти охранники заснули, то было-бы всё наоборот — их сознание перешло-бы в наш мир и образы их сновидений диктовались-бы мыслями и устремлениями людей. Такого рода диктат существует потому, что каждый мир управляется его хозяевами, исконным населением, а не гостями.

Когда приходит гость, его замечают и ему внушают образы сновидений, навязывают чужую волю. Когда-же гость берёт себя в руки и пытается в чужом мире сам управлять собой, его замечают быстрее и стремятся вышвырнуть прочь в тот мир, откуда он

явился. Гости в других мирах всё равно, что звери, ибо там есть охотники.

Однако-же, если не овладеть собой в мире сновидений, не будет возможности создать полноценное Второе Тело. И потому имеет смысл договориться с правителями мира сновидений, дабы иметь в их владениях статус не гостя, но родственника. Для сего используется Договор, ибо в нашем мире мы имеем власть заклинать существ других миров, отчего и они в своих мирах имеют власть над нами.

Я, <имярек>, стою на пороге Страны Грёз, стою пред астральными землями.

Я стою пред Великими Древними Духами, каждый из которых есть Врата и Ключ от Врат к мирам по обе стороны Реальности.

О Великие Спящие и Грезящие Змеи!

О те, кому ведомы тайны всех миров и троп, ведущих к ним!

О те, кто владыкует над жизнью и смертью, временем и вечностью, те, для кого вся вселенная — лишь сон!

Имена ваши забыты в памяти людской, ибо предначлены они не человекам, и потому Я взываю к Вам!

Йа Кутулу, владыкалевой Стороны Сознания, владыка Ночной Стороны Жизни!

Йа Мемратанаот, Её сестра и супруга, коварная проводница и советница!

Йа Нат-Хортат, Её брат, господин всех видов грёз, и владыка, что изменяет сознание своих последователей!

Йа Инхабулос, владыка кошмаров ночных и страшных видений, повелитель на-хагов!

Пред Вами возлагаю отречение!

Я отрекаюсь от прожитой жизни!

Я отрекаюсь от старых действий и помыслов!

Я отрекаюсь от рода-племени!

Я отрекаюсь от божеств, ранее мною чтимых
и презираемых!

Во имя Сущего Беспредельного Духа!
Глашу об отречении во славу снобогов!
И услышан я сиим собранием! Эгх'Яггихн!

Йа, Драконы Снов!
Я глашу о Вашей славе и приношу клятву!
Йа, Драконы Снов!
Нет для вас границ между мирами, ибо властны вы
входить в любое сознание!

Йа, Драконы Снов!
Через сны отворите мне власть!
Откройте проход в Океан Древних Снов, в котором
пребывает Великая Матерь — Тйямат!

Йа, Драконы Снов!
Откройте Врата Хаоса чрез моё сознание и мои сны,
чтобы оттуда я смог общаться с Вами напрямую!

Даруйте мне зрение Ваше, дабы зрел я всё то, что ви-
дите Вы — то, чего не выдержит ни одно человеческое
сознание, ибо Я уже не человек, а Ваш верный Слуга!

Не убоюсь Я безумия Ваших Снов и стану рядом!
Станут сутью моей и формой Ваши Сны, Ваш
Праздник Безумия Истины, Чёрного Плалени и Жизни
в Не-Жизни!

В чёрных глубинах кошмаров лицезрения всех миров
примите меня, о владыки ключей всех врат между ми-
рами!

Тропами Духа через изломы Миров проведите меня
к Вашим тронам!

Поклонюсь я Великим Спящим и буду верен Вам как
во время славы Вашей, так и во время забвения!

Именем Акмона Суфрума Бергасевлессатариарэма
заклинаю! Именем Аатона закликаю! Именем Но'!

Нхэц-Нубар, Порог Безвременья, открой мне путь
в Страну Грёз!

Дефтанех, Древний и Ужасный, вручи мне Ключи Из-
мерений!

Ран-Ратог, неуловимый Лик Дефтанеха, превра-
ти меня, отречённого, в целостный плод, способный
жить в любом мире и способный переходить сквозь
миры в полном сознании и в любом теле!

Вонзог!

Глашу о преданности и чистоте намерений!
Именем Акмона Суфрума Бергасевлессатариарэма
будьте ко мне благосклонны:

Йоритх, господин гипноза;

Каракал, что заботится о засыпании, и все мары,
дарующие истинные видения;

Йегг-Ха и Его мверзи, что хватают души и уносят
в другие миры, а также летают с прочими поручени-
ями;

Аглабух, переносящий сознание спящих в запрет-
ные книгохранилища;

Авир-ара, уносящий сознание спящих в Обители
Древнейших;

старейшины зугов — хранители лунного вина, кото-
рое оживляет сознание сновидцев;

Курпаннга, Жемчужина Мира Снов, что помогает на-
ходить необходимое и переносить вещи из мира в мир;

Нун-Ханиш, королева суккубов;

Трэхх, ведущий людей к кошмарам;

Хуитлошопетль, преследователь, что может на-
стичь пугливых;

Гуратхнака, пожирательница снов и видений;

Ктоггха, беспокойный дух, охраняющий сон Яту;

Альдамах, бог осознанных снов.

Вашей милостью да пройду я 7 Врат Снотворения!
Ниотачь! Магоол! Вонзог!

Именем Акмона Суфрума Бергасевлессатариарэма
да минуют меня Ширднетх и 'Ймнар, но помилует Аз-
зарейх и пробудит меня во СМЕРТИ!

Эгх'Яггихн!

Клянусь Великой Чертой Зенрит-Майньёш
хранить в своём сердце верность Драконам Снов!

*Душа-тень моя, что отныне должна пребывать
в мире сновидений, да будет забрана туда сейчас!*

Да сольются миры между нами! Отныне нет границ!

*Да прибуду я с Вами в вечности, как и Вы во мне,
в моих снах!*

*Освободите меня от оков этого мира, будьте благоско-
ны ко мне, позвольте на всякий план ступить свободно!*

*Даруйте мне духа-помощника, что Вашей мило-
стью послужит мне верным слугой и проводником на
Ту Сторону и на Той Стороне!*

Дайте испытать из океана Вечности!!

Сделайте меня одним из Вас!!!

*Йаа шту Краал-Гхо! Йаа шту Краал-Гхо! Йаа шту
Краал-Гхо!*

*На все жизни и все времена и те незначащие перио-
ды, что за пределом времени — заключаю сей Договор!*

*Ни люди, ни духи наш Договор не расторгнут, ибо он
так-же неотвратим как Праляй!*

*Воля Ваша, Снобоги, — это Воля моя, ибо Воля моя
отныне — в Ваших руках!*

То, чего я достигну, — достигну Вашей милостью!

Эль Бъязт! Йаа!

Подписываю сей Договор!

*Сквозь все измерения и пространства меж ними ус-
лышьте меня как проводника Вашей Воли, и Печатью
Договора скрепите намерение Служить Вам!*

Печать Древних Снобогов на мне!

На это воля моя!

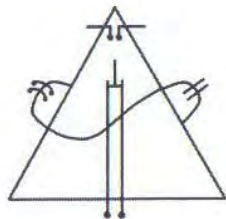
Так сказано! Так сделано! Так будет!

Атэм воху э.

Эльзар раш атэноз ррафам ху.

Этот текст Яту должен записать чёрными черни-
лами на белом листе. Лучше, чтобы лист был толстый
или твёрдый. Затем Яту должен положить его рядом
со своей кроватью, и там-же он должен положить
толстую белую, красную или синюю свечу, а так-же
спички. Помимо того, он должен изобразить на тол-
стой жёлтой или белой бумаге Ключ Древних Снобо-

гов, коий он затем заламинирует и проденет сквозь
него зелёную нить, дабы носить оный на шее так,
чтобы он свисал до анахаты:



Приготовив всё это, Яту надлежит провести 3 ночи
без сна. Ключ Древних Снобогов на это время мож-
но положить под подушку, и можно воображать его
всюду вокруг себя и перед собой. Если будут слышны
голоса, даже строгие или с угрозами, — ни в коем
случае нельзя отвечать, ибо се есть часть испытания.

3-я ночь — особенная. В 4 часа утра Яту надевает
Ключ, зажигает свечу, берёт её в левую руку, а лист
с Договором в правую, становится лицом на север
и зачитывает Договор 3 раза.

Пока читаешь Договор, Силы, упомянутые в нём, об-
рацают свой взор на тебя, дабы удостовериться в том,
насколько ты искренен. Следует быть готовым к тому,
что придётся столкнуться с наиболее жестокими про-
явлениями этих Сил. Не следует держаться за что-ли-
бо, принадлежащее тебе, ибо плата может быть взята
и большая, нежели упомянута в условиях Договора.

Нужно заранее заготовить нож или иглу, ибо по
окончании чтения придётся поранить себе безымян-
ный палец левой руки и приложить справа внизу ли-
ста под текстом, оставив отпечаток. Если у Яту име-
ется личный знак, можно вместо крови нарисовать
его — для этого нужно заранее припасти красный
фломастер или маркер.

Затем Договор полагается сжечь на пламени све-
чи. Пускай Яту развеет пепел по ветру, потушит све-
чу правой рукой и ложится спать.

Так Яту высказывает свою просьбу, и далее он живёт, ожидая ответа. Лишь после получения положительного ответа становится доступно работать с Древними Снобогами в полной мере, имея от них ранг. Ответ, как правило, выражается в каких-либо последующих событиях или-же может быть столь прямым, как голоса в голове и бесперебойный поток силы. Наиболее яркий и точный положительный ответ выражается в том, что Яту осознаётся во сне или выйдет из тела в ту-же ночь, когда читал Договор. Осознание во сне может наступить и от боли, испытываемой во снах — эту боль вызывает печать, поставленная снобогами на Яту (наяву может проявиться как шрам или царапина). Если умер кто-то из близких — это ещё не означает отрицательного ответа, но вполне может быть жертвой, которую Басуры взяли в обмен на силу.

Если несколько дней не было никакого ответа, следует написать Договор ещё раз и по ночам держать его в руках и ни в коем случае не засыпать — до тех пор, пока не будет явлен ответ.

Ключ следует надевать всякий раз при работе со снобогами. Можно носить его и как постоянный рохуд, знаменующий власть лашанта.

О колдовстве на сон

Сон врага Яту да будет подвластен Яту. Желает-ли Яту испортить сны врага кошмарными видениями, истощением по просыпанию, ложью в вещих снах? Быть может, Яту желает и вовсе лишить его сновидений или даже отнять его сон? Или Яту желает присниться ему? Не стоит изобретать отдельных хитростей для всего этого. Яту достаточно перечитать главу «Пантеон» и затем вызвать то существо, что подходит для осуществления задуманной цели. Изыскание-же прочих хитростей оставим знахаркам, не будем тратить на сие ни времени, ни сил.

Дицонгуо Кутулу



Тэрций Сибелиус, «О Таинствах Червя»

Показывает истинную природу Кутулу, не замутнённую человеческими представлениями. Действует довольно резко.



АКСиОМ, «Пробуждение Р'Льеха»

Знак имеет на себе наслоения в виде видений обряда его создания. К Кутулу ведёт опосредованно.



«Писания из Понапе»

Художественный вариант предыдущей печати. Однако, работает, хотя и менее мощно.



«9 лун Царства ПоРахеш»

Связывает со Стихией Воды и направляет к Кутулу — именно направляет, но не ведёт напрямую.



«Некрономикон Ллуйсота»

Подчёркивает связь Кутулу с Водой, и выводит на него именно через рлэхские воды.



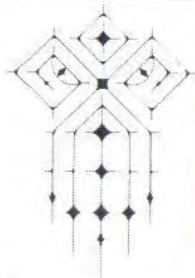
Ассар, «Гескеркаф»

Подлинный выход на сознание Кутулу и Его возможности.



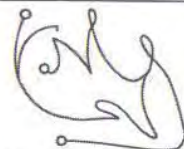
«Лавкрафтианский bestiарий»

Быстро и прямо ведёт к Кутулу, когда Он тѣмен и спокоен.



фан-арт от Сергея Чурсина

Подходит только для использования на праздниках, можно носить как нашивку или узор на праздничном наряде, чтобы соискать заслуги за своё поведение на празднествах в честь Кутулу.



«Великий гримуар»

Позволяет более мягко влиться в природу Кутулу и взаимодействовать с Ним. Пожалуй, самая удачная печать из всех.



«Некрономикон Спрэга ди Кампа»

Позволяет взглянуть на Кутулу глазами весьма сильных и приближённых к нему Слуг.



«Некрономикон 10-ти Углов»

Прекрасно выводит на Кутулу. Лучше применять без круга — освободятся многие посторонние духи, но зато настройка произойдёт быстрее и мощнее.



«Книга трёх Владык Альяха»

Если принести жертву над этим знаком, то её получит именно Кутулу и Его Слуги.



«Приготовления и воззвания ко Ктулху»

Годится для нанесения на зеркало для ритуальных воззваний. Помимо того, верхние лофу можно нанести на спину глиняной фигурки Кутулу, а нижний лофу — на её пьедестал.



Дональд Тайсон, «Гримуар Некрономикон»

Станным образом повторяет очертание предыдущего варианта. Знак не сильный, но верный.



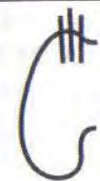
«Некрономикон Джона Ди»

Если, смотря на сие дицонгуо, сказать: ИИХГТ ХТНУ, то выводит на Кутулу достаточно быстро, но при этом чётко видно обозначение, что сие совершается с позволения Молодых Богов или под Их надзором.



Лазар Самуйлов, «Книга малых пятачек»

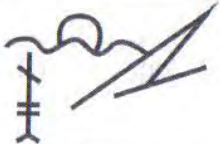


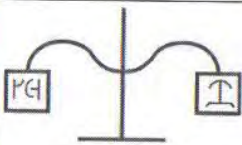
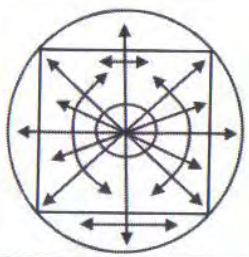
Слабый заряд. Но если раздуть эту искру, то сразу попадёшь по адресу.



Стэфан Сэннитт, «Книга Котх»

Заряд слабый, но направленность чёткая — никуда в сторону не уведёт, только к цели.

Дицонгуо некоторых имён Кутулу

	<p>«Тень Отражения Пустоты»</p> <p>Водный монстр Кулилу, он-же Кулулу (шум. «рыбочеловек»).</p>
	<p>«Свиток Сэта Первого»</p> <p>Водный монстр Левиуссон, астральный лик Левиафана.</p>
	<p>на основе фан-арта от тг. Зароно</p> <p>Слуги Левиуссона.</p>
	<p>«Память о Богах»</p> <p>Ксотли — гневный лик Кутулу, способный переносить души жертв в свой мир.</p>
	<p>Лазар Самуйлов, «Книга малых пятака» Ксотли.</p>
	<p>Латаран, «Свиток Ангала»</p> <p>Дурага. Лик, в котором Тёмные энергии Кутулу сплелись с общей энергетикой Абхота как Источника Хаоса.</p>

Рохуд Первосвященника Кутулу



Изготавливается из бронзы.

Никаких дополнительных знаков рохуд не содержит, но со внутренней стороны его черепа обычно пишут «КУТУЛУ» азбукой Нуг-Сотх, а под этой надписью иногда ставят герб своего Ордена.

Чтобы освятить сей ценный рохуд, Яту надлежит 44 раза промолвить формулу, держа оный в морской пене прилива:

стезй кроф
алау лаш
элеэррээй

Чтобы носить этот рохуд, надобно надеть зелёную головную повязку и прицепить его к ней так, чтобы он свисал на затылок или межбровье. Некоторые изготавливают 2 рохуда, чтобы один свисал на межбровье, а другой на затылок. Вместо зелёной повязки многие используют какой-либо головной убор.

С помощью сего рохуда Первосвященник обретает великую защиту, способность лицезрения Р'Льеха и возможность непрерывного общения со своим божеством.

Передаётся данный рохуд только приемнику — от Верховного Жреца тому, кто его сменит.

Кинжал культа Кутулу



Изготавливается из бедренной кости человека.

Узор на правой стороне лезвия — такой, как здесь на снимке. На левой стороне следует написать «КУТУЛУ» азбукой Галаа или Нуг-Сотх.

Для освящения кинжала жрец купает его в крови чёрного осьминога, затем оставляет в крови лишь лезвие, берёт кинжал за ручку (мизинец при этом помещается в кольцо) и, не вынимая лезвия из поддона с кровью, 29 раз провозглашает формулу:

АРФ СТРОТ АЙРАФ, УМРХО.

Кутулу фатаг!

Йа, йа, йа!

Кутулу фатаг! Йа!

В использовании сей кинжал не сложен. Когда жертве уже разорвали живот, жрец просовывает туда кинжал и произносит формулу набора силы и поглощения души: «Ахшамей! Ахшамей а-и'тхо!», затем вынимает кинжал и втыкает его острие в землю, произнося формулу отправления энергии Кутулу и его Слугам: «Арм роо артей'хх».

Зов Кутулу

По смыслу данная церемония сродни тем шаманским действиям, что проводятся не ради результата как такового, но ради самого действия, выражающего связь времён и почтение высшим силам. С другой стороны, эта церемония всё-таки преследует определённую цель — Кутулу как божество Сна является людям, чтобы открыть им дорогу на Путь Снобогов.

Церемония должна проводиться в пустынном месте рядом с внушительным водоёмом: большой рекой, озером или океаном. Идеальным местом проведения будет естественная каменная пещера у кромки воды, но рошица или скрытая бухта тоже подойдут.

Церемония должна проводиться ночью. Предпочтительнее, если небо будет затянуто густыми тучами, а поверхность водоёма будет беспокойной.

Общее число участников (включая жреца) должно быть нумерологически равно 7 или 9, т.е. это может быть 7, 9, 16, 18, 25, 27, 34, 36 и т.д.

Ни особого наряда, ни украшений не требуется. Но каждый участник, кроме жреца, в обязательном порядке должен иметь мельдальён с лофу Крови Кингу в виде буквы **V**, ибо последствия невыполнения сего правила могут быть опасными. Жрец-же должен нанести себе на шею углём или чёрным маркером дицонгуо Кутулу и остро чувствовать его при произнесении каждого слова.

Все участники, кроме жреца, сообща разводят большой костёр и затем располагаются вокруг него зазубренным кругом. В течение всей церемонии их глаза направлены на огонь.

Жрец, которому предстоит изображать присутствие Кутулу, стоит на возвышении в отдалении от остальных участников, воздев над собой факел, пропитанный таким образом, чтобы придать его пламени голубовато-чёрный оттенок.

ГЛАВНЫЙ УЧАСТНИК: Мои братья и сёстры по Древней Крови, мы собрались здесь, дабы провозгласить наш Зов к Великому Басуру — Кутулу. Вновь выкрикиваю я слова Бездны — сей великой пустоты тёмных вод и воющих ветров, где мы жили в прошлые века. Слушайте, бессмертные, и произнесите со мной зов к Вечному Змею, чей сон дарует нам жизнь! Я говорю: пх'нглуи мглв'нафх Ктхулху Р'лйех вгах'нагл фхтагн! Славься же, Великий Кутулу, что известен всем расам Глубин, кои обитают как на земле, так и под землёй! Услышь Свои прославленные имена!

ВСЕ ХОРОМ: Кракен, Левиафан, Левиуссон, Кхадхуулаан, Са-Мангсанг, Таароа, Дурага, Куиха-Айяр, Ру-Таки-Нуху, Тулу, Ега'иге, Тулуту, Рахав, Ксотли, Каналоа, Гхутамма! И'а Ктхулху!!!

Появляется жрец, через свой голос проводящий энергии Кутулу. Кутулу говорит на югготском, хор переводит: как только Кутулу сказал один абзац, тут же хор поёт его перевод, потом Кутулу говорит следующий абзац, и т.д.

УЧАСТНИКИ ХОРОМ:	ЖРЕЦ:
Из Югота я пришёл в Мир Ужасов, дабы остаться здесь и править вечно.	Пх'ренг-на Й'гтх Эль-ака грийенн'х в'аль'х-яи кйр дй-трал'с к'хех.
Путь мой пролёг через 3-е Преломление, и вперёд я пустил шакалов времени и пел с людьми, что насмеялись над Миром Ужасов.	В'кресн вуй-кх гранй'х аркии тй'х нэл'с наагхс ех'раг-нгла отх'е трйн'йал Эль-ака грийенн'х.
Я прошёл по земле и учил людей смеяться и играть, убивать и кричать. И для них я не умер, но для себя я умер и спал.	Й'ал'х-ель кх'ргс-тх'е в'рагхс-трйн'х гх'наа-в'рагнхи. Р'нкаль нх'на ка-чи гх'на-нафх фхтаг'с.
Флейты Смерщегося воют в расселинах Бездны, и тьма всхлипает, когда 5 Преломлений канут в 6-м.	В'рагх ж'цйа кз'йельх наа-г наагхс ху-гльиз яаг'х гх'ан цйее вуй-к'нх в'куар.
Я танцевал и убивал, я смеялся с людьми, и во Р'льехе я умер, дабы в том сне пришли ко мне сны о Властелине Измерений и Преломлений.	Й'трйнх на'ех'л в'рарагхно'тх в'Р'лйех нх'на фхтагн-в'гах кр'хйл заан-и вйк'н.
Услышьте меня, ибо я провозглашаю конец бога смерти, бога умирающих, и я говорю от имени законов жизни, что вы можете отвергнуть проклятие смерти без сна.	М'кхагн в'рагнхэй дйс-н'гха к'дйс-н'гхальс к'фунгн-акель захт'х к'хальрн гхр-кха н'фхтагн-гла.
Басуры были, Басуры есть, Басуры будут снова. Я мёртв, но я сплю и посему не мёртв. Из глубин вод прихожу я и из глубин приходят их обитатели.	К'азмн'х кх'рн К'азмн'х кх'р К'азмн'х кх'ннну. Н'гхан-ка фхтагн-кар'н гха'л. В'наа-гльиз-заи в'наа-гльиз-эн'а цйльтх.
Веками вы так-же стали, пока правил бог смерти, а теперь пробуждены к жизни. Из моря взываю я к обитателям глубин, а с земли обитатели глубин взывают к Кутулу.	В'цель кх'ра-фхтагн к'бахль дйс-н'гха йга'х-х'я н'фхтаг'х з'ахт. В'гльиз к'фунгн цйльтх-а в'эль цйльтх-Ктхулху к'фунгн'и.
Не забывайте ни Бездну изначально, ни Басуров, которые принесли вам пламя Бездны, ни Овна Солнечного, ни Вечного Змея, который взрастил вас на Земле и доставил вам огонь Посланника.	Н'кйс ка-наагхс в'прх-гх'нйа к'К'азмн'х аз'эль-инхс'в наагхс к'жэм'нфн к'жэ-п'х ур-гэиль н'эль к'фунгн и-инкх'в к'наа й'цльтх-каи.
Выйдите же из моря!	П'гарн'х в'гльиз!

Жрец бросает факел в костёр и удаляется во тьму. Из тьмы доносится его голос, не особо заботящийся о том, будет-ли он услышен: *Вуй-кин'э глйз-наагхс й'кх'раин к'р'хэйл вуй-кин'эль с'наргх'с цйльтх.*

ГЛАВНЫЙ УЧАСТНИК: *Слышите! Удаляясь, Кутулу сказал: «Преломлений водной Бездны более не существует, но другие теперь подчинены Обитателям Глубин». Это мне не очень понятно и я обеспокоен!*

Далее участники говорят, а главный участник переводит на югготский после того, как они закончат:

УЧАСТНИКИ ХОРОМ:	ГЛАВНЫЙ УЧАСТНИК:
<i>Печатью Девяти и Сияющим Трапецедроном заклинаю: да не падёт Твой гнев ни на кого из нас, ибо нас знают Басуры. Славься, Кутулу! Славься, Кутулу! Славься, Кутулу!</i>	<i>В'йн'кхе роху в'счм'х в'раги кйр-ренг'ка в'натх-аль й'кельд в'фнагхн К'азмн'хи. И'а Ктхулху! И'а Ктхулху! И'а Ктхулху!</i>

Молитва Кутулу

*резашэр опра стхат орвен
ямерт чтош лоар аодмао
дунемелет Кутулху варт лу таомн Р'Аьех
афтчо сентао лимар тсчанг
маорт нувлеш ихна низедош
кноар Лоартмерт Баофт Шэмецалед
антуа Яорт Немер Латем
достимеш хсханчь тосбао куарт
цэрмт мер курто дезер
Кутулху Ие аод аноац сьэто лу Иркалла*

Формулы для молитв Кутулу

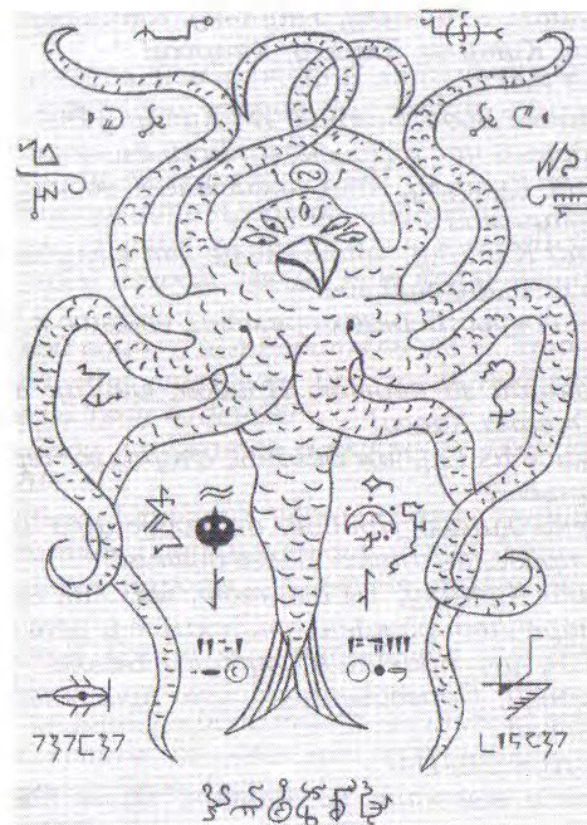
Вначале Яту произносит формулу, предваряющую молитвенные обращения к Басурам: «Ор-ги-ха-си-м-ха-си-ду-ви-ду-крит-гхаг-ви-ту-на-ду».

Затем он произносит формулу обращения к Кутулу: «Си-ха-м-ду-ви-Нанзар-ви-Анзар-ту-хи-илук-Ду-рага-ду-ида-гхам-ми-ля-ту-ртех» и после неё возносит молитву.

В конце молитвы Яту произносит формулу закрытия и свершения: «Си-ха-м-ду-ха-си-м».

Эти формулы относятся только к неканоническим молитвам, что произносятся произвольно, своими словами.

Воззвание к Кутулу



Пред сим иксодефаром Яту ставит любой сосуд с водой, желательно — естественного происхождения.

Настроившись по данному иксодефару и продолжая его созерцание, Яту сгибает руки в локтях, ладонями от себя (т.е. ладони открыты в сторону изображения), и начинает:

Иииииааааа Яммош!
Гхйблх-цицфххх! Гхйблх-цицфххх! Гхйблх-цицфххх!
Н-аахххсссффааа Бгл-саа, Бгл-саа, Фьеши Уихфа!
Тулке, Тулуту, Тулу-толле, Тху-Тху, Ахлул-кхлу,
Кхадхуулаан, Кхадхулу, Утульху, Кткулхут, Катуту-
лу, Клулу, Кутулу, Кхулху, Ктулху!

Йа! Йа! Йа!
Йа Тёмные Воды Бездны! Йа Кутулу Йа!
В сей день и час к Древнему Богу взываю!
Великий Кутулу, что пребывает во тьме мира сего, услышь мой зов!

Великий Кутулу, что властвует в глубинах Чёрных Вод, услышь мой зов!

Стоя на серых берегах времени, взываю к Тебе, Кутулу!

Я, стоящий за чертою Прибоя, глашу: выйди из Глубин Океана Хаоса!

Подымись из Глубин Бездны, ступи за черту Зенрит-Майньёш!

Пересеки линию Прибоя, отделяющую Твоё царство от пределов иллюзорного бытия!

Владыка Кутулу, Ты еси тот, чей лик на чёрной скале встречает рождение штормов и ураганов!

Исполин, что правит в Глубинах Бездн!
Глубинный, Первобытный, что приемлет жертвы обильные!

Йа Йа Кутулу Йа!
Тот, что выходит из Глубин, дабы поглотить кровь поверженных жертв!

Тот, кто есть источник первобытного ужасающего воя над гладью вод Полной Луны!

О Зверь, что дремлет на дне моего Подсознания!
Слепой, но верящий в свою зрячесть!

Тот, кто спит и жаждет Пробудиться!

Тот, чей рёв заставляет рассудок раствориться в Безумии и кровоточить уши, останавливая сердца!

Аз еси Плоть Твоя, Кровь Твоя, Грань Твоя!

Я — Власть Твоя, я — воплощение Твоё!

Я — Посланник Твоей Воли! Я — Хранитель Твоих Путьей!

Мой взор — Твой взор! Моё дыхание — зов Твой!

Яту касается изображения ладонями, затем опускает их, покрывая ими сосуд с водой, и продолжает:

Йа Кутулу, повелитель Сна!

Эль Ктулхунтит, вождь хотниан!

Смотри на меня, слушай меня, внемли мне!

Стоя пред взором Твоим пою колыбельную песнь Тебе!

Я — Твой воин, о истребитель всего, что дышит!
Открой мне сны свои, ибо грезя под гладью вод я постигаю Твои видения!

Дети Твои множатся в глубинах океанов, и нет им числа!

О Владыка Глубоких Чёрных Бездн, даруй мне дар слышать зовы Глубин и зреть Детей Твоих —

Глубинные народы, укрытые толищами Чёрных Вод,

Незримое Воинство, что несёт знамёна Твоей власти!

Когда смерть умрёт, тогда наступит время Твоё!

И Ты восстанешь, неся меч Разрушающего Гнева!

Йа Тёмные Воды Бездны!

Йа Кутулу Йа!

8, 9, 3, 5.

*Кут-Ха-Расах! Кут-Ха-Расах! Кут-Ха-Расах!
Фнглуи мглнафх Ктулу Рлиех вгахнагл фхтан!*

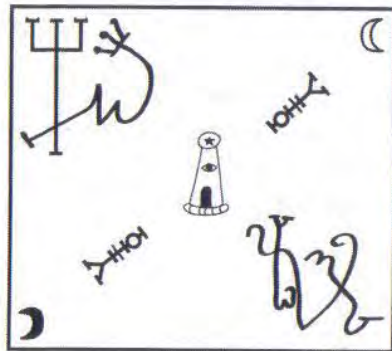
Яту берёт сосуд двумя руками, отводит влево, поднимает на уровень своего горла, и торжественно молвит:

*Во имя Великого Древнего!
Во имя Кутулу!
Ибо Кутулу есть я!*

Выпивает и идёт спать.

Заклятье Кутулу

В день и час, когда Солнце и Луна будут находиться в Скорпионе, Яту должен смастерить восковую или свинцовую табличку следующего вида:



Яту должен окурить её благовонием Цкауба (также известного как Закубар, Закураб) и спрятать.

На праздник Савин (Самхейн, Самайн, Хэллоуин) надлежит отправиться в уединённое место, возвышающееся над морем. Там следует взять табличку в правую руку, а левой рукой совершить ксингосдэн Киш:



Затем надо молвить единожды:

*О к'нарк Ктхульху!
Восстань из праха!
Услышь меня, Владыка Сна!
Я — сын из сыновей Твоих, Твой служитель
тайного культа, взываю к Тебе!
Йа! Йа! Йа!
Иа Кутулу!
Фхтагн!*

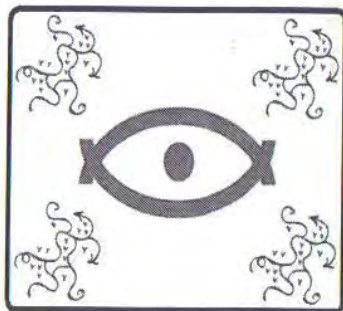
*Смотри, это я! Послушай!
Преданный Дагаон владеет Ключём,
так пускай-же Он и пламенный Зиндарак
разорвут проклятые Оковы,
что сдерживают Тебя в темнице!
Жители Глубин знают Твоё тайное имя,
так открой-же мне знак Твой,
дабы мог я узнать Твою волю здесь, на Земле!
Когда смерть умрёт, тогда наступит
время Твоё, и Ты больше не станешь спать,
так надели-же меня властью успокаивать волны,
чтобы мог я услышать Твой Зов!
Уааах!*

Когда в воздухе замрёт отголосок последнего слова, Яту бросит табличку в волны и трижды произнесёт:

*В Жилище Своём во Р'льехе
Мёртвый Кутулу ожидает во сне,
но Он восстанет, и царство Его
вновь настанет на Земле!*

Во сне ему явится Кутулу и покажет Свой знак, при помощи коего Яту познает тайны Глубин.

Кутулу ха'улур



лицевая сторона



оборотная сторона

Яту должен начертать сие на картоне, покуда его помощник или-же его записанный голос читает гимн:

Великий Кутулу пришёл из Хаоса.
 Сколько веков прошло с того дня?
 Бесконечные зоны были истреблены!
 Но мы не имеем права забыть.
 В тот день отворилась Дверь Пустоты,
 и из внешних пределов явился Кутулу.
 Эта Мерзость была над нами, и мы извели:
 Голос Его был как вихрь,
 дыхание Его подобно чуме,
 шум шагов Его был плесканием большой воды,
 ветер, поднимаемый крыльями Его,
 боль вносил в сердце, словно в могилу.
 В день тот явил нам Хаос Зло своё и власть свою,
 в день тот воочию мы зрели существо Хаоса,
 сошедшее к нам.
 С того дня наш мир никогда уже не был прежним,
 с того дня наш мир уже не был нашим.

Великий Кутулу вышел из Хаоса.
 Бог-Нечестивец, Господь Глубин.
 Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Но не захотела Земля долго терпеть Его
 оскорбительный вес.
 Богохульство жизни, коим был город Его,
 печально известный людям,
 жуткое логово монстров, Его поклонников,
 был сотрясён, начиная с фундамента.
 В ночь одну, в единый день ужасный,
 быстрое вокруг случилось сверхдвижение
 и всё во грязь погрузилось, всё разрушено было,
 всё поглощено великим океаном.
 Но не сдал своих прав Нечестивый Бог,
 Пресловутый Бог вступил во владение новым
 царством,
 Печальный Бог вонзил свои конечности
 в тёмную бездну океана:
 и здесь царит Он вечно, теченьем времени
 не заботясь,
 здесь — царство Его магии и Ожидания Его.

Бог-Нечестивец, Господь Глубин,
 скорпионом дремлющий во Р'льехе.
 Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

С тех пор отверженный Кутулу покоится
 в гробнице — во Р'льехе.
 с тех пор Он спит под огромной скалой,
 как скорпион под камнем,
 с тех пор сей Непристойный Труп
 всё размышляет да ждёт,
 будучи похоронен в лечебной грязи
 и укрыт зелёными водорослями-паразитами,
 в окружении циклопических руин Его
 кощунственного Р'льеха,
 в огромного моря бассейне,
 застланного вечной ночью, забытый
 в этой безвременной бездне великих вод.

Там, возлежа зловецим скорпионом,
великий Кутулу готовится к возмездию.

Скорпионом дремлющий во Р'льехе.
Бог Умиряющего Солнца не умер в глубине.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Взгляните на Солнце, что садится в пустыне:
кажется, оно умирает в небе,
кровью своей окрашивая всё небо и землю
во красный цвет.

Когда приходит холодный ветер в ночи, —
солнце умирает,
но на следующий день снова возрождается
к новой жизни.

Будьте осторожны, иначе вы — безумны!
Остерегайтесь верить в то, мол,
Гнусный Бог давно на дне.

Бог Умиряющего Солнца с незапамятных веков
лежит в своей могиле,
Владыка Солнца Мёртвых, в могиле
Он грезит и ждёт.

Бог Умиряющего Солнца не умер в глубине.
То не мертво, Что может ожидать.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Со страхом и ужасом поняли,
с тоскою и болью узнали.
Известный смертию своей не был мёртв в могиле,
Бог лишь спустился во склеп подводный,
смерть преодолев, великий Кутулу
создал здесь Себе тело из гнили,
и с этим телом, что суть не тело,
продолжает Он жизнь Свою как творение Хаоса.
Он — преодолевший смерть, и Ему нечего бояться:
теперь там, в темноте безвременья,

Он ожидает, теперь там, в тишине безжизненной,
Он размышляет, да, Он мёртв,
но непостижимым образом продолжает жить.
Не спешит Он воплотить Свои думы.
Не боится Он ничего и может вечно ждать:
Он знает, что время Его настанет.

То не мертво, Что может ожидать.
В века неведомые и смерть, наверняка, умрёт.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Обитающий на дне, Он видит как без конца
проходят столетья.
Мы более не будем хозяевами Земли, а после нас
придут другие и уйдут, множество раз
будет Земля под разными владыками
и новых смертей каждый раз будет больше,
когда они будут вступать во власть.
Странные существа из тёмных
пространств придут, странные эпохи пройдут,
затонув в бесконечных песках времён,
странные смерти найдут сии существа
из эпох бесконечных.

Но Тот, Кто смерть преодолел, —
не вылечит смерть Его,
Он занят лишь обдумываньем плана мести,
в Его намерении — лишь кошмары насылать,
и напряжённо выжидать.

В века неведомые и смерть, наверняка, умрёт.
Живой Мертвец насыляет кошмары.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!
Когда первые люди, наделённые разумом,
приняли во владение Землю,
когда первый несчастный из них стал способен
услышать Зов, сим обрёт он и прочих обращать
на себя внимание Существ,

и с тех пор не стало мира для тех,
кто живёт на Земле,
тот Труп, что живёт глубоко,
сделал нас объектами террора Своего,
передавая Свои сообщения,
бессмертный труп, он низвергнет в пропасть и тех,
кто будет после нас,
неизбежно сделав объектами лицеизрения
Его кошмаров.

Позванный да не сможет сбежать:
он должен ответить на Зов,
ему придётся стать священником,
проводящим литургии террора,
он обречён, он раб, не знающий надежды,
творящий поклонение своё в тайне.
Труп, что спит во Р'льехе, Он сотворит Себе
последователей во всякую эпоху – оные есть среди нас,
и будут среди тех, кто будет после нас.
Литургией в кошмарных грёзах создана цепь,
пересекающая время, что связывает всех
нас вплоть до дня Его пробуждения.

Живой Мертвец насылает кошмары.
В доме Своём во Р'льехе мёртвый Кутулу
ждёт и видит сны.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Пройдут века и века,
но Кутулу в своём доме всегда будет ждать.
Пройдут тысячелетья и зоны,
а Кутулу будет копить свои кошмарные грёзы
о ненависти и мести.

Кутулу знает, что Его час настанет,
и потому Он ждёт в Своей гробнице в Р'льехе,
подобно льву, что затаился в своём логове.
Трепещите, ибо усыпальница,
что кажется пустой и заброшенной,

и место се, что теряется в памяти,
обитаемо ужасным монстром, готовым к прыжку.

В доме Своём во Р'льехе мёртвый Кутулу
ждёт и видит сны.
Однажды звёзды выстроятся
в правильном положении.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

В тот день, когда раскрылась Дверь Пустоты,
звёзды были в благоприятном тому положении
и можно было совершать Литургии Зла.
С тех пор в небесах повернулись планеты
и продолжают возвращаться,
и будут возвращаться по-прежнему ещё многие века.
Но однажды, не знаем, когда,
будет день — мы надеемся,
что не увидим его, — когда положение звёзд
будет не таким, как всегда.
Звёздные сферы в тот день будут снова сиять
в том положении, что благоприятно для
окончательного акта Литургии,
в тот день, завершающий цикл, снова откроется
Дверь – кощунственные Врата Того,
Кто забыт в подводном склепе.
И в этот день не будет нам защиты и укрытия.
Ибо день настал и звёзды вернулись
в правильное положение.

Тогда Аль Гиртаб услышит Его Зов
и преданные культа будут готовы
засвидетельствовать своё почтение, принеся дары.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

В этот день скорбный Р'льех возвратится
на свет со дна морского – с его руинами,
что подобны инкрустированным снарядам,

с его колоннами, что украшены морскими водорослями,
с его камнями, покрытыми грязью.

Источник ужаса вернётся на свет в этот день.
Тот Грезящий, что не выходит из Своей могилы:

о, вы узнаете Его как Мерзость.

В тот день Он издаст всепронзающий крик,
подобный грохоту землетрясения,
кое вы узнаете по подкосившимся коленям.

Но те средь вас, что тайно поклонялись

Ему в тишине,

им се зачтётся и им позволено будет выйти
на солнечный свет.

Вы увидите бесконечные орды спасённых,
кои всегда окружали вас,

и вы обнаружите, что се есть те,
кто всегда жил средь вас тихо, спокойно,
и вы поймёте, что теперь не может быть
для вас никакого спасения.

Наступит тогда во всей красе своей
богохульное царство Хаоса.

Тогда Аль Гиртаб услышит Его Зов
и преданные культа будут готовы
засвидетельствовать своё почтение, принеся дары.
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Когда картонка готова, Яту надлежит 3 раза
стукнуть по полу ребром левой ладони (дабы привлечь
силы Слуг и их приспешников в мире явном), после
чего начитать на каждую из сторон картонки по 4
раза:

твольёв фе лауриэл умпх ираб утхот
Ктхулхиа к'уфву а
хосудвй х уйлиуйлуу йб ш'оок элаи'йилл арй'уи наук
иоуриэл Р'лйех ачльбйй алиги уй'лсин эоххи
зды эи'ихлааль

ха'улуриэл ш'ауии ф'ндиифуэлль у'ианль
йо'леиси ок'уов оулун
йи йибульйи хй'м би ивйб им хичуи
отльмуии рачль'ио йиирр
а'йойб кбм'эа урий рукниу иири'об йесов
блл'руч'оиии ливии
апи эиивтх вуй'ильч йп'оо ауурхуур йп'об шаах
баопиир фуар
пх'нглуи мглв'нафх Ктхульху Р'лйех
внах'нагл фтхагн
уазраошу эм ййавоо биинй'хво квета'дур
лаиольт мльвии па'хльбии
бфидфан лиии'оуфий бйвз'н шиив'вуур
аунуиа даакхт
увйвзииои онн охик'ош вчлуйив биазуль
аур'тйф дзуур
Иа Ктульху! Ктульху фтагн!

Пускай Яту положит сие под подушку и пусть ло-
жится почивать. Сны его отныне изменятся... В част-
ности, узрит он звёзды, и Слуги Кутулу встретят его.

Вызов Кутулу

В 3 часа ночи пусть Яту выйдет на берег или в поле.
Обратясь лицом на запад, пусть скажет:

*Кхтххулху-галь-галь ма-э-ги-нам
ме-галь-галь-зу га хул!*

Он ощутит, что сими словами зацепился за Кутулу.
Следующими словами пускай тянет Его в свой мир:

*Эху Кутулу!
Очнись от Своего великого сна!
Пробудись от моих призывов!
О Великий, кто лежит спящим!
Открой Себя мне, дабы снился Тебе зов мой!
Иа Кутулу!
Теперь не мёртвый и не спящий!
Приди!
Восстань во имя Абзу!
Эху ина аб-Ганзир ина Ки!
Иа Кутулу!
Славься, о Ты, Властелин бушующего моря!
Славься, Кутулу, тот, чьё имя я назвал!
Иа Кутулу!*

Как только Яту ощутит, что Кутулу рядом с ним, пускай не убоится, но молвит смело:

*Эху Кутулу! Змей из Бездны!
Могучий Вдохновитель Снов!
Великая спящая Тьма!
Великий властелин глубин!
Ниягхоггуа!
Сделай деяния мои тёмными и глубокими,
и да станут они вечными!
Алька! Алька ма нисме!
Иа Кутулу!*

*Эху зи зу зу дингир а!
Услышь мой зов и сделай труд мой деянием,
кое вершит сама Вечность!*

Иах а!

Эху зи зи зу зу дингиргаль Кутулу!

Эху ушумгаль!

Иах иах иах!

Ио ио ио!

Зи зи зу зу дингиргаль Кутулу!

Жертвенная песнь Кутулу

В записи азбукой Нахар выглядит так:

𐎶𐎵 𐎶𐎵𐎶 𐎶𐎵𐎶
 𐎶𐎵𐎶 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎵𐎶𐎶𐎵𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶
 𐎶𐎵𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶𐎶

၁၂
 ၁၃
 ၁၄
 ၁၅
 ၁၆
 ၁၇
 ၁၈
 ၁၉
 ၂၀
 ၂၁
 ၂၂
 ၂၃
 ၂၄
 ၂၅
 ၂၆
 ၂၇
 ၂၈
 ၂၉
 ၃၀
 ၃၁
 ၃၂
 ၃၃
 ၃၄
 ၃၅
 ၃၆
 ၃၇
 ၃၈
 ၃၉
 ၄၀
 ၄၁
 ၄၂
 ၄၃
 ၄၄
 ၄၅
 ၄၆
 ၄၇
 ၄၈
 ၄၉
 ၅၀
 ၅၁
 ၅၂
 ၅၃
 ၅၄
 ၅၅
 ၅၆
 ၅၇
 ၅၈
 ၅၉
 ၆၀
 ၆၁
 ၆၂
 ၆၃
 ၆၄
 ၆၅
 ၆၆
 ၆၇
 ၆၈
 ၆၉
 ၇၀
 ၇၁
 ၇၂
 ၇၃
 ၇၄
 ၇၅
 ၇၆
 ၇၇
 ၇၈
 ၇၉
 ၈၀
 ၈၁
 ၈၂
 ၈၃
 ၈၄
 ၈၅
 ၈၆
 ၈၇
 ၈၈
 ၈၉
 ၉၀
 ၉၁
 ၉၂
 ၉၃
 ၉၄
 ၉၅
 ၉၆
 ၉၇
 ၉၈
 ၉၉
 ၁၀၀

[illegible]

Читаться может различно. Вот две основных версии:

вариант Иереми ван Мэйера	вариант Иокхайима
о альхаэн ауссум	аи йлхаин йешун
хайн хаорсаг нимдур ашвенар	хаун хаорзич нмдор йизвар
эз бехоштаг нимдур хазраин	эз бекоштач нмдор хаишраин
су альчао озто ниммлаа кхайн	суф йихаош зош нимнлаа кхла
из арта субраин атаишду раа	зев йаарта саубраин итаош рааи
ильге сумеош денахваош ке атраин	ахча юмош денаиош кхе атраин
сур аззтабаль кхег сур кегху сур кхазв	сур кхозтаот кхеч сур кечду сур кхаот
хаокав изт хавазг ола азпаин	аовак йист хайит ольха йизфаин
наттар зтел кемамут раа альза аштег не вокер йа узтумем крхаи ахаог раа раа	нхар зтал кемасот рааи ильхза аштач нхе вакхар йе ужлотаг кхраи йахаот рааи рааи
изтабалош аутаэ сельми азкев бабэтх	йитабельх атао сальми йискев бисетх
зенар кев кев	зен кхев кхев
са озкчоттоар не алаин са акаэ ниммлу снар азкев шадду атар	ша зоксатар нхе лхаин ша йкхао нмла суум йискев тадош аор
[...]	ша эльх йзтачъ
[...]	хаун йохаке озо суф ральхта
озо сеошвар таф вао нкаг раа раа	ош саовар тоф вау нкхаг рааи рааи
аттаум нкев зартаин аола азр раа раа	йтаун нкех зетайн ольха оро рааи рааи
азнат низереш ксао изкат	йзоун нзерош ксао исткат
аттум незербаин са элу аздагх	атме узбраин [...]
хаин эйяхазв аоз су рхат	[...]
ахез лис хнайисс оарах	ахэс засс ахиййз шиштихойа

В приблизительном переводе с пояснениями будет так:

Верховный жрец:	О Ты! О Непревзойдённый! Слава Тебе!
Младшие жрецы:	Так! Именно так, о Разрушитель Царств!
Жертвенный хор:	Да будем все отданы Разрушителю!
Младшие жрецы:	Ты покидаешь убежище, чтобы напиться крови, о Предок!
Верховный жрец:	Да пребудет с нами благословение Твоё. Я вопию: выйди!
Младшие жрецы:	О Владыка! Царь, которому суждено править твердью земной, небесами и воздухом.
Жертвенный хор:	Мы твои, Истребитель всего Дышащего.
Младшие жрецы:	Из Незримой Башни, из Южных Врат, выйди, выйди! Первый из Стражей Заката! Страж Порога Безвременья, выкликаю, выйди, выйди!
Жертвенный хор:	Вот мы! Ради Великого Порядка Бездушия. Возьми нас и напейся крови. Пусть наши стоны радуют твой слух.
Младшие жрецы:	Мы собрались в святилище Твоём, Бесстрашный. Выйди, выйди! Преклоняемся пред Тобой, пребывающий за гранью земной видимости, выйди. Выйди из сумрака ночи на зов наш. Вот Стражи, готовые усилить и присоединиться. Так! Всё приготовлено! Спешь, чтобы поглотить!
Верховный жрец:	Произносит слова, составленные из первых букв первых слов каждой строки подлинника.

Воззвание к Мемратанаот

Ты еси чистота Истины,
равновесие коей — Сила!
Децина — благой Твой лик, я знаю Его.
Воззри-же на меня, суровая и прекрасная Мемратанаот!
Киш ги ем ку а ва
зех та зеш а га вафру
игги аги
штамр ега ах!

Церемония благодати Мемратанаот

Прежде всего необходимо приготовить лунную воду. Для этого следует 28 ночей продержать под лучами Луны серебряный сосуд с водой (воды должно быть столько, чтобы по окончании её осталось примерно половина).

На 30-й день на земле сооружается дицонгуо:



В сумерках 4 человека встают на данном дицонгуо в треугольниках по сторонам света лицом на запад. В круг в середине встаёт 5-й — Верховный Жрец, задрав голову в небо.

Верховный Жрец возглашает:

О Та, кто пребывает меж Меркурием
и тьмою мира сего!
Та, кто есть 5, 4, 4 и 5!
Йа Мемратанаот!

Бабаэзи!

Я поворачиваю Тебя благой стороной!
Низведи-же лик Свой — Нензунна!
Я говорю:
алхим!!!

Все проводят в молчании 2 минуты 28 секунд, после чего читают хором:

Нензунна входит во Врата Миров.
Нензунна проходит Врата Миров.
И вот Нензунна покрывает Землю!
Йййааа!

Стоящий на западе отходит и обливает дицонгуо лунной водой, после чего встаёт на место и говорит:

Пролами оболочку Земли, Нензунна!
О, разорви её, о войди, войди, величайшая!
Дай нам Тебя лицезреть!
Так мы желаем!
Йа!

Пока он это говорит, хор поёт (т.е. голос западного человека и хор перекрывают друг друга):

неги гген ахаемш гогоен
пхемш тлей вовоем
ахавоем
зет-зет зетгзигу вхом пош
аллаэллигу пта коен сви вху тгонк

Верховный Жрец говорит 18 раз, хор вторит ему, создавая подобие эха:

Аха Мемратанаот Гама-Гин Тлани

Верховный Жрец вонзает свой посох в землю.

Гимн Детям Кутулу и Мемратанаот

Стою на двойной звезде,
в просторах зелёного Хотха!
Взываю к Басурам, что возрастом млады,
но сила чья — несметна!
Ибо се плоды совокупления Кхутульху со Идхьей!
Иа К'Аэм'Нхи!
Зарррааа!

Меж светом миров и звёздами недвижными
есть 1, 4, 3 и 6, и глаголет сие:
«Знание слабостей своих дарует силу».
И се — Гхатанотоа...
О вышедший из Вечной Ночи до появления человека!
Возникший из Небытия, бессмертный!
Внегалактический, чей дом на Яддит-Гхо
и под Воормитхаддрэф!
О Ты, обращающий в камень,
но оставляющий в живых!
Иа Гхатанотоа! Иа Гхатанотоа! Иа Гхатанотоа!

Меж Юпитером и Солнцем есть 1, 3, 4, 3 и 8,
и глаголет сие: «Заточённый на границе двух миров,
познал Я свободу обоих».

И се — Йтогта...
О Отвращение в Бездне Йхе!
О Изначальный, чьи пальцы величиной
с огромную гору!
О тот, чьи нефритовые изваяния тяжелее свинца!
О тот, что близок владениям
Великого Отца своего!
Иа Йтогта! Иа Йтогта! Иа Йтогта!
Меж Марсом и Меркурием
есть 1, 9, 4, 4 и 1, и глаголет сие:
«На озере — рябь, а на море — волны».
И се — Зотх-Оммог...
О тот, что подобен широкому усечённому конусу!

Ты есть тот, чьи оковы рушатся средь Бездны
за Островом Священных Каменных Городов!
О повелитель неустанных югъгья!
О змееглазый!

Иа Зотх-Оммог! Иа Зотх-Оммог! Иа Зотх-Оммог!

Меж Солнцем и Венерою есть 2, 4, 3 и 1,
и глаголет сие:
«Устрашён-ли скорпион, показавший хвост?»

И се — Ктхилла...
О Тайное Семя Ктхулху!
О змея, обвитая кольцами, и древо, змеёю обвитое!
И земля, породившая древо!
О та, чья слеза — Океан, и не знаем,
когда утрёт Она слёзы!
Иа Ктхилла! Иа Ктхилла! Иа Ктхилла!

О Вы, почитаемые в земле Му!
Сотканы Ваши Тела из чистого Небытия
и умереть не могут, ибо неживы!
О Вы, рождённые Идхьей от Кхутульху!
Да будет и моё тело Телом Тьмы Хаоса,
ибо во мне сейчас Кхутульху совокупляется
со Идхьей
и я становлюсь Их Ребёнком!

ИИИЙЙААА!!!
Чёрные Воды Хаоса преобразят Синие Воды Сна!
Томи.

Последнее слово гимна следует повторять много
раз, проникая в него и впуская в себя.

Пурпурный лофу Нат-Хортата



Используется для правильной начальной настройки.

Трансовое дицонгуо Тьмы в Царстве Нат-Хортата



Призыв Маски Нат-Хортата

Не имеет значения, когда призывать, но дождливая и ветреная погода предпочтительна.

Пускай Яту расположит перед лицом своим дицонгуо:



Левую руку пускай согнёт в локте, обратив ладонью от себя, и держит ксингосдэн Фтагн:



Пусть молвит формулу призыва:

Гош Ганг

Таф

Алемтебер

Нат-Хортат И'сош Йа

И далее восчтёт обращение:

Владыка Грёз и Вечности! Владелец Душ!

О Ты, обладатель Пурпурных Врат!

Дарователь бессмертья среди жизни!

Джай! Джай! Джай!

Выжми сок, дабы выпил я!

Врата отвори, дабы я вошёл

в бесконечное лоно,

будучи сам как Бесконечность...

Джай! Джай! Джай!

Натх! Гхортх! Атх!

Услышь просьбу рыцаря Селефауса!

Внемли мне!

Джай! Джай! Джай!

Почитание Нат-Хортата

Чьим Покровителем является Нат-Хортат, тот может почтить Его следующим образом.

В воскресенье пускай возьмёт толстую белую свечу. Примерно от середины до низа на одной из её сторон надлежит ему вырезать или нарисовать (подойдут цвета: зелёный, красный, синий, чёрный) следующий лофу:



Далее надобно зажечь свечу, и 10-20 минут посидеть возле неё, сосредотачивая внимание на Нат-Хортате.

Затем восчествь гимн:

Здесь, в краю слепых обезьян,
течение времени покинуло разум мой –
Владыка Грёз и Вечность овладели им;
здесь мысли обретают очертания
и я созерцаю Паутину Умов,
которой подвержены даже Басуры!
О жемчужина бирюзового храма Великих Богов!
Пурпурный Нат-Хортат, сплетающий
нити истины!
Тэрра-ний, саа-ний,
Нат-Хортат Ваш-Фхтагн!

О Покровитель Селефаиса, великий знахарь,
пребывающий меж Бездною и Юпитером!
Стоя на Улице Столпов,
я говорю, подобно Тебе:
«Опыт, извлечённый из грёз, вернее опыта,
упущенного наяву».
Йа! Йа! Нат-Хортат Ваш-Фхтагн!

О Нат-Хортат, Хата-Хартот, Натх-Фараат!
Удостой своего Дара, ибо аз есмь Сосуд-для-даров!
Воззри, Фтагнаат, величайший!
70 свечей зажжены в Твою честь!

Жертвенный хор готов себя отдать!
Вложи знания в мои сны!
Оживи мою душу к пути между мирами!

И'ульля Нат-Хортат аульлей,
льлели льлели акальля улей.

Акальля
улей.

Бисераф акальля улей хунз хурт аканху.

Нат-Хортат не может выполнять функции духа-союзника, но для этих целей Он может выделить кого-то из своих подопечных или даже свою проекцию. Коли Он дал кому-то такого союзника, то почитанием является общение с союзником, и более ничего не надобно.

Молитва для единения с Нат-Хортатом

на диалектном древнеарийском	на русском
Нат-Хортат лэш тону гхемн	Нат-Хортат могучий, войди в меня!
гхест нийм от тар Ваших Алийяк	Моё имя Тебе шепчут Владыки Альяха.
эрсу отун тэйтал тин'м геайя лашту	Узри: Твоя печать легла на мою душу.
Нат-Хортат че гхечь изу чёу гхемн зйя ах	Нат-Хортат, стань мною!
Нат-Хортат	Перетекай внутрь меня, о Ты, великий Нат-Хортат!
наммалю отун ух'ги нестра калу	Кровь Твоя по моим жилам течёт!
алай	Предстань!
кёну	Даруй Око!
аваг	Станем едины!
эгх'яггихн	Да будет так!

**Молитва на упрочение связи
с Нат-Хортатом**



Чтобы открыть данный иксодэфар, Яту должен коснуться внутренней стороной левой запястья цифры 9 в нижнем правой углу и сказать: «Рохц». Затем коснуться цифры 9 в верхнем левом углу и снова сказать: «Рохц». Потом коснуться цифры 3 в верхнем правом углу и сказать: «Кре». Наконец коснуться цифры 6 в нижнем левом углу и сказать: «Куар».

После сего Яту разведёт руки в стороны, воскликнет: «Нофу рэман!!!» и напьётся той энэргии, что стремится к нему с иксодэфара.

Далее пусть продолжает созерцать иксодэфар и молится так:

Я — Сын Ночи и отблеска Тёмных Звёзд в Ночи!
Я — порождение Мрака,
носящий синюю мантию,
украшенную россыпью альголей!
В виде безликой тени, сотканной из дыма,
из Тени Мира я вышел в пространство меж звёзд.

Здесь, где Начало и Конец одновременны и едины,
я припадаю на левое колено пред вёщей
главою Нат-Хортата!
Бог мой! Ты открываешь Свои глаза,
чтобы издали увидеть пришедшего!
И я возношу свой зов с величайшим почтением...

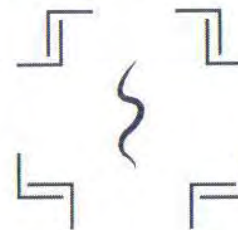
О Древний Страх, о Старый Мара!
О почитаемый во всех мирах!
О Тот, Чьё Царство находится в нас
и вместе с тем Оно — Вне Всего!
О, пробуди-же Себя внутри меня!
Хочу смотреть на всё ясным взором —
поверх Иллюзии Истину созерцать!
Не погуби меня, помилуй!
Простри благословение Своё до меня,
ибо аз есмь плоть от плоти Твоей,
и жизненный путь мой с Твоим сопределен!
Даруй могущество Своё!
Как мысли Твоей подчиняются мары,
так будут отныне подчиняться слову моему!
Как Твой голос безмолвным звуком изменяет
объекты и изгибает пространство,
так воли моей подчинится отныне
любая материя и любое сознание!
То не я прошу, то сам великий Хаос
клокочет во мне! Ты слышишь!
Кинуд кауд киадду,
ахо ласс гхо'ии.

Яту наносит себе порез на любой орган на левой стороне тела и капает 5 капель крови в серебряную чашу, стоящую напротив иксодефара. После чего продолжает:

*Вижу я: сотрясаются столпы мироздания
от поступи Твоей!
Слышу я, как ткань Узора Формы кровоточит
от слов Твоих пророчеств!*

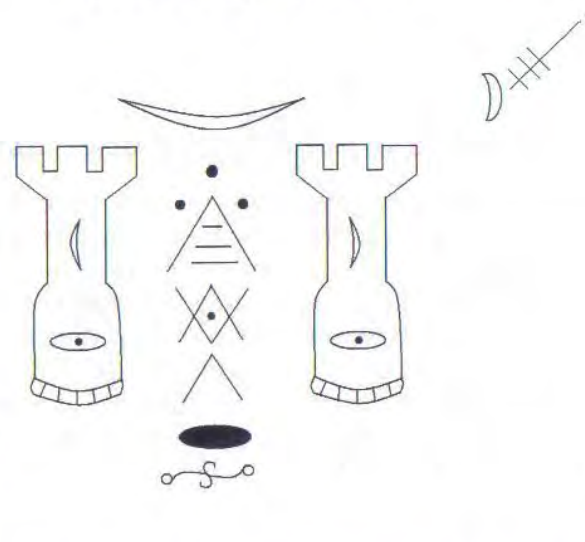
*Истинно, истинно, говорю тебе,
<назвать своё имя>:
к кому приблизился Нат-Хортат,
тело того уснуло,
а на кого обратил Он свой царственный взор,
исполненный воли,
душа того вышла прочь, неподвластная смерти.
И тело избранника заполнилось изнутри
кровью невидимых звёзд,
и с каждым дыханием стало оно
впитывать ноуйгур.
И душа его слилась с душою
синечешуйчатого существа,
имеющего рыбий хвост,
козлинную бороду и буйволиные рога,
и носящего имя,
славное в веках и безвременьи — Нат-Хортат!
Так и со мною случилось, ибо я —
<назвать своё имя>!
Эгх'Яггихн! Эгх'Яггихн! Эгх'Яггихн!
Оу тролума трассо истаза ахаб нафат!
Оу трой ррасай рахт тлешф!
Ррой аррха фан.
Ронха.*

Дицонгуо вызова Нат-Хортата



Чрез сие дицонгуо Яту может вызвать Нат-Хортата и может сам уйти в те места, в которые желает, чтоб Нат-Хортат его туда провёл. Помимо того, глядя на это дицонгуо, можно прочесть зов единения: «Нат-Хортат каломаймх кесс иззи».

Иксодефар Кумми



Кумми — это место в селефаисском Храме Семи Богов, где водружена статуя Нат-Хортата.

Общение с марами

В мир мар приходят не только люди, но и демоны, ангелы и прочие существа. Находясь в мире мар, можно даже вызвать кого-нибудь, и он придёт, а мары при этом будут следить за равновесием вашего общения.

Если мары будут знать, что ты хочешь с ними общаться, они выйдут на связь. Обычно это происходит не во сне, а на грани сна и яви, при засыпании. Чтобы подготовиться к сему, необходимо снять с себя все регалии и всю одежду, ибо мы для них такие, как мы рождены, безо всего лишнего.

Нужно понять, что их мир — твой мир, убрать комплекс оторванности, не отрицать себя там, и они тебя примут, проживёшь там целую жизнь — осознанно. Мы полжизни живём в миру мар, потому надо постараться управлять этим! Вдвойне полезно сие для магов, ибо их ранги гораздо выше в мире мар, чем здесь.

Насыление кошмаров с помощью мар

Перед сном вспомни свой самый страшный сон, который снился тебе когда-либо. Не придумывай, именно вспомни. Вспомнив, вживись в этот сон настолько, чтоб было страшнее, чем когда он тебе приснился, — тебе должно быть физически очень страшно, чересчур страшно. Додумай сон, чтоб он стал ещё страшнее, противней, извращённое... и чувствуй всё это на пике эмоций, доведи себя! Прodelывай сие до тех пор, пока этот холод начнёт оживать...

Вместе с сим кошмаром войди в сон, проникая в Нефен. Они начнут плавать вокруг тебя с этим кошмарным образом и раскручивать его, насыщать...

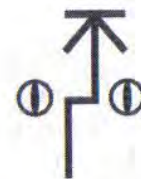
Чтобы сей насыщенный кошмар наслать на другого человека, придётся наяву провести любой ри-

туал на его имя с той целью, чтобы человек был рядом во сне. Если потом увидишь того человека во сне хотя-бы мельком — значит, всё вышло, кошмар коснулся его и начал затягивать; но ежели не увидишь, это ещё не значит, что не сработало, — мары наверняка уже занимаются им, просто где-то вдали от тебя.

Чтобы применить данный способ, необходимо очень хорошо владеть Отосланием Души и быть в дружбе с марами, иначе, при необходимости быстро проснуться или переключиться с одного сна на другой, можно нахватать болезней и прочих неприятностей.

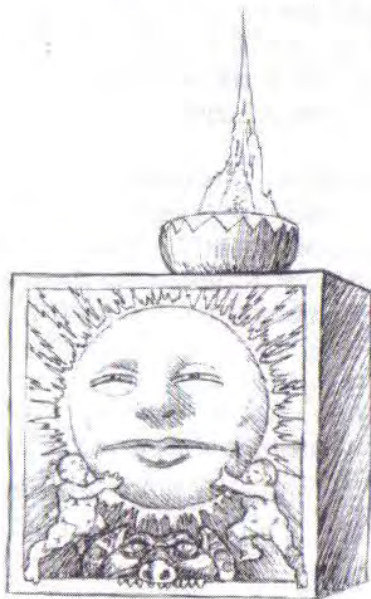
Помощь Каракала

Надобно иметь небольшую чашку или миску из чёрного дерева, и чтобы на дне был вырезан лофу Каракала:



Когда требуется избавить от бессонницы человека либо животное, пускай колдун нальёт парного или слегка разогретого молока в эту особую чашку или миску, затем скажет на него 3 раза: «Каракал, усыпи это дитя» (даже если больной — не ребёнок, всё равно используется слово «дитя») и даст выпить. Коли больной — не животное, пускай выпьет в 3 глотка.

Поклонение Каракалу



Яту соорудит двухметровый алтарь кубической формы, расписанный в точности как на этом рисунке (улыбающийся солнечный лик выражает благоволение Каракала). Желательно, чтобы алтарь был из камня. На вершину пускай поставит бронзовую чашу с лофу Каракала на дне, а в качестве подношения нальёт туда бензин и подожжёт. Слова поклонения таковы:

Радость для Слуг!
Честь Господину!
Нат-Хортат зийр Каракал!
Йа Каракал!

Охн соту ий ма ги зеге айлифн хо чю зоо.

Если всё сделано правильно, кто-нибудь из Слуг Каракала станет слугой Яту, совершившего этот обряд.

Призыв старейшин зугов

Чтобы зуги не нанесли вреда вызывающему, прежде необходимо договориться с их Старейшинами, что должно предпринять на закате 29-го лунного дня.

По 4-м сторонам света и в середине расставь медные сосуды с сухим красным вином. Встань в середине. Вообрази в воздухе перед собой следующий лофу и обведи его пальцами правой руки:



Как только почувствуешь изменения в пространстве, возьми в правую руку зажжённую свечу, а в левую сосуд с вином, что стоял в середине, и молви:

Старые зуги!
Начальники, воеводы!
Хранители рецепта лунного вина!
Явитесь на зов мой сейчас,
дабы учредить вечный мир меж мною и вами!
зеге та'зеге та-леи
хромом ланграе аанг
уюнг уюнг ахна
Да стремится к вам счастье, здоровье,
благоденствие!
Будьте радостны, о вы, помнящие Давно Забытых!
Й'хах!

Слегка пригубь вина из своего сосуда. Через некоторое время его вкус на губах должен несколько измениться, должно появиться чувство чего-то лунного, синего. Коли этого чувства нет, извинись за беспокойство и поскорей уходи, вылив вино изо всех сосудов на землю.

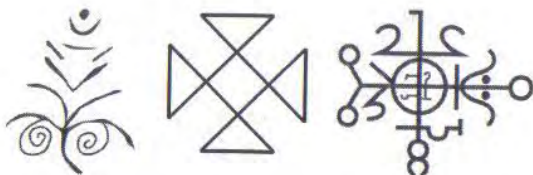
Встреча с зугами



Сего вида спираль 9-ти витков повесь на стену так, чтоб созерцать её перед сном и во время просыпания.

Вызов мверзей

В день и час Меркурия толстой белой верёвкой в безлюдном месте Яту надлежит выложить на земле любой из следующих лофу:



В середину лофу пусть воткнёт стрелу, а перед ней поставит миску молока, разбавленного каплей крови.

Затем Яту встанет перед миской лицом на запад и 7 раз молвит:

хансе хансе ллейгбе
дециуватор
уамерги ифтанек
буро с' дхо-хна
шэйф ламас децоль пху
Летите, крылатые создания!
Прибудьте ко мне!
Сейчас!
Авалу, авалу, авалу!

Дицонгуо сути мверзей



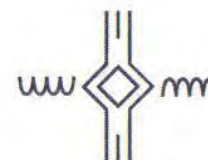
Дицонгуо единения со мверзями



Мверзи прилетают к тому, кто созерцает их дицонгуо, и внимают его велениям.

Вызывание Курпаннги

Пускай колдун возьмёт кость, на коей имеется хоть сколько-то мяса, и положит её в водку на 4 дня. Затем на её средней части он должен вырезать дицонгуо Курпаннги:



Затем ему придётся просверлить эту кость в двух местах, как показано на рисунке:



В просверленные сквозные отверстия надобно продеть нить из шерсти овцы или кожи быка, после чего колдун может надеть эту кость себе на шею, чтобы она свисала почти до пупка. Походив с нею некоторое время, и вздремнув, в этот-же день колдун должен провести первый вызов Курпаннги, дабы освятить эту кость.

Для вызывания колдун ставит 4 толстых чёрных свечи по углам сторон света и становится в середине. Он снимает с себя кость и держит её левой рукой в воздухе за нить. Правой рукой он держит кружку молока, в которую добавлен сок омелы. Колдун выпивает кружку в честь призываемого существа, затем смотрит на дицонгуо, изображённое на кости, и восклицает: «Иглибойнис! Курпаннга йа!».

Для последующих вызовов нужно использовать эту же кость, предварительно выдерживая её в водке 4 дня.

Вызов Аглабуха

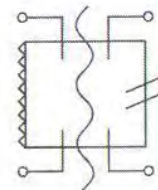
Пушай Яту ходит по своей спальне и размахивает кадильней с воскуренной иерихонской розой (anastatica hierochuntica). Размахивая в сторону каждого угла, пушай напевает:

Аглабух, услышь! Аглабух, приди!
Аглабух, войди в мои грёзы
и соверши свой долг, давая знания,
относя к месту знаний!
Ио Аглабух! Ио, ио! А-ГЛА-БУС!

Как только присутствие Аглабуха станет достаточно явственным, Яту надлежит без промедления

лечь на кровать и предаться наплывающим грёзам, вплетая в них свою волю, дабы направить в них своё присутствие.

Дицонгуо Нхэц-Нубара



Если вещь заключена в оболочку из камня или глины, не имеющую для Яту никакой ценности, начертание сией дицонгуо на оболочке позволит разрушить её и завладеть данной вещью без каких-либо вредных последствий.

Глиной-же может быть и то, из чего создан человек...

Зов единения с Нхэц-Нубаром

Нхэц-Нубар!
зугу на тлая
кемен'а нихг
зоалаг тлаа тлаа тлем сот
ахалаг
зоалаг тлаа тлаа тлем сот
уарах
зоалаг тлаа тлаа тлем сот
нихг кемен'а
тлая на зугу
Нубар-Нхэц, Нхэц-Нубар!
Дай мне Себя!
Жажду!
Йехг нхашасантаб йелех!
Йа, йа, йа!
Йа Нхэц-Нубар!

Совершить ксингосдэн Коф:



Медитация Инхабулоса

Колдун кланяется на 6 сторон (начиная с запада и заканчивая низом и верхом), говоря каждый раз: «Храм открыт». Затем сядится или ложится, дабы расслабиться.

Колдун воображает себя стоящим в совершенно тёмном и пустом помещении. Стены голые и грязные, и единственный объект, который он может заметить — это старое зеркало, повешенное весьма странным образом. Рама изготовлена из стали в форме алмаза, а само зеркало напоминает некий странный, гротэсчный туннель. В правой руке колдуна — небольшая чаша, полная кипящей крови.

Когда колдун приблизится к зеркалу, он заметит символ открытого правого глаза, выжженного кислотой в середине зеркала. Как только он увидит его, пусть скажет:

*Тот, кто скрывается на пороге Бездны!
Лепака Инхабулос!*

Колдун выливает содержимое чаши на поверхность зеркала. Внезапно зеркало начнёт пульсировать и станет похожим на пролитые чёрные чернила. Колдуна втягивает в него.

Теперь он находится в тёмном месте, лишённом любого света, и населённом лишь тенями, движущимися вокруг. Их формы составляют весь ландшафт вокруг: горный район, небо со стремительно движущимися облаками. Ещё колдун может увидеть случайные молнии и услышать звук грома. Ветер дует прямо в лицо, атмосфера становится напряжённой и заполняет колдуна необъяснимым беспокойством.

Оглянувшись вокруг, он замечает густой тёмный туман, который медленно плывёт к холму в центре этой земли, где стоит колдун. Однако, когда он всматривается в туман, колдун понимает, что это миллион чёрных как смоль демонических существ. Там так же присутствуют многочисленные тени и то, что когда-то было душами умерших людей. Чёрные тучи всех этих существ, кажется, покрывают весь ландшафт в направлении холма.

Они несут колдуна на пик, где он замечает жреца, стоящего за каменным алтарём. Жрец одет в чёрную мантию, и его лицо скрыто за маской огромного уродливого черепа, украшенного клыками и рогами. Когда колдун приближается к алтарю, то понимает, что жрец ожидает именно его. Жрец делает жест, показывая, чтобы колдун протянул свою руку. Затем он начинает читать адские заклинания на языке, которого колдун не знает. На руке колдун замечает татуировку в виде раскрытого правого глаза.

Внезапно вспыхивает молния, и жрец, выкрикивая заключительные слова церемонии, наносит удар ножом по руке колдуна. Кровь льётся вниз на алтарь, который исчезает, и в земле открывается ещё один портал. Колдун всасывается в него.

Там внутри сотни черепов и костей, и трещины на дне движутся под ногами ступившего. Внезапно колдун замечает череп на небольшом чёрном возвышении. Колдун одевает его на свою голову, как це-

ремонтиальную маску. Как только он сделал это, всё меняется.

Колдун начинает слышать голоса мёртвых и ощущает их энергию вокруг себя. Колдун наполнен экстазом, и он горит желанием общаться с голосами. Пускай колдун исследует лабиринт подземных туннелей. Пускай поговорит с существами, которые находятся вокруг него.

Когда колдун почувствует, что пришло время заканчивать путешествие, пусть вернётся к обычному состоянию сознания, почувствовав своё физическое тело. Затем пускай поклонится на 6 сторон, каждый раз говоря: «Храм закрыт».

Вызов Инхабулоса

Прежде всего Жрецу надлежит научиться видеть своими глазами лофу Инхабулоса, нигде его не изображая:



Лучшее время для обряда — ночь со вторника на среду.

На голой земле Жрец чертит окружность, оставив брешь в восточной стороне.

Затем он берёт 8-угольное зеркало из буйволиной кожи без оправы, вычерчивает на нём следующий лофу, а в углах зеркала располагает свечи:

Жрец режет белого голубя или чёрную курицу и кропит кровью углы треугольника, ибо пролитая кровь открывает Врата.

Жрец становится в круг и, глядя в зеркало, и обращается к Инхабулосу через Его лофу:

*ишмарайас тселабамас нозфрис аканар
вастэр тсашаб лелех енарту роах этафос
йасту наррату зейн естэбар кхат*

При данном обряде есть опасность сойти с ума.

Призывание Трэхха

7 дней колдуну надлежит собирать свой пот и 3 дня собирать свою мочу.

На 7-й день пусть съест побольше мяса, запивая вином, смешанным с его потом, коий он собирал.

После трапезы пусть очертит круг и в нём дицонгуо Трэхха. Всё вместе будет выглядеть так:



Пускай колдун войдёт в круг, прольёт собранную мочу на печать, и громким гласом возопит: «Трэхх! Трэхх!! Трэхх!!!».

Вызов Гуратхнаки

Для вызывания сего существа потребуется порошок, именуемый «Чёрные Кости». Для его получения надобно мелко истолочь кости любого существа и смешать их с углями жертвенного костра.

Так-же надобно заранее подготовить дицонгуо Гуратхнаки, выдавленное на железе:



Колдун берёт щепотку «Чёрных Костей» в левую руку и говорит: «Тлака актей анниббхен». Затем сдувает «Чёрные Кости» на дицонгуо и добавляет: «Авос ис тло».

Медитация Нун-Ханиш

Прежде всего, следует знать, что Нун-Ханиш сама захотела, чтобы Её видения населяли кошмары людей. Знай и то, что сия Богиня есть та, кому неведомо милосердие.

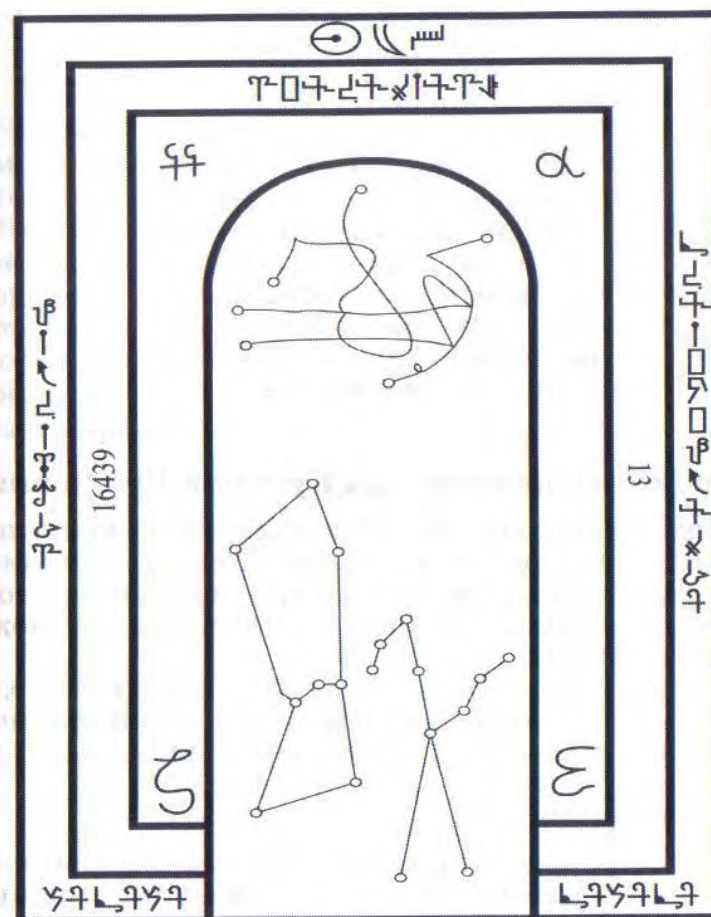
Ежели всё это не отвернуло твоей решимости, то вообрази, что в пространстве твоих сновидений находится зелёная женщина по имени Турийан, восседающая на троне и окружённая зеленоватым свечением. Се — образ Нун-Ханиш, который ведёт Её последователей к Ней самой и в самые сокровенные Измерения Времени...

Дицонгуо Нун-Ханиш



На кожу лучше не наносить! Лучше вышить красными нитками на синей ткани, синими на чёрной или чёрными на белой. Носить на чёрной, красной или зелёной вязаной толстой нитке на уровне солнечного сплетения.

Врата Нун-Ханиш



Воззвание к Нун-Ханиш

Жажда общения с сией Богиней, словно покинутый Ею любовник, пусть Яту доведёт себя до слёз, а затем молвит:

Взываю к Той, что пребывает
среди звёзд недвижных!
Взываю к Той, что есть 1, 6, 4, 3 и 9!
Взываю к Той, что молвила:
«Подражай неподражаемо!»
О Принцесса Вод!
Я стою по колено в воде своих слёз!
Красавица!
Ты, только Ты!
Вот я стою пред Тобой –
Ты видишь!
Мой разум это сны Твои!
Молю Тебя, скорей засыпай!
Ибо я уже в пути
и грёзы соединят НАС!
Да будет-же путь отворён!
Ио, ио Нун-Ханиш, ио Нун-Ханиш.
Йа! Зега зега зега.

Церемония причащения Кутулу и Нун-Ханиш

Подходящим временем является новолуние, полнолуние, равноденствие, солнцестояние, 23-е число каждого месяца, дождливая и грозовая погода, ночь.

Храм должен быть слабо освящён. Храмом может служить пещера.

Идолы, икон и иных изображений Басуров в храме быть не должно, ибо проявление антибожественных существ в данном случае допускается только через жреца и жрицу.

Участвуют пятеро:

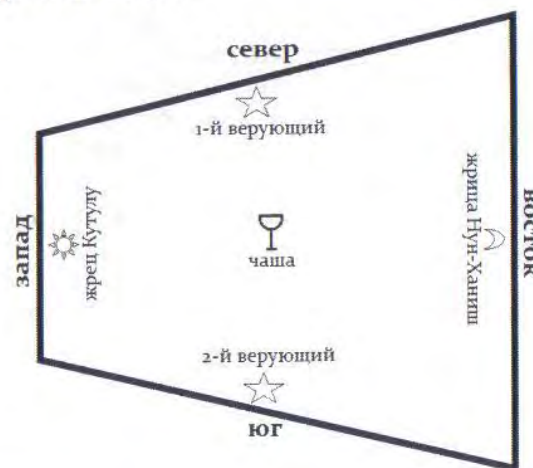
- ✓ яту — ведущий, одет в чёрный балахон с синим ремнём, имеет посох с загнутой вершиной как палка пастуха;

- ✓ жрец — почитатель Кутулу, голый, с выбритым лобком, на лбу нарисована зелёная точка, на переходе лобка в член нарисовано вертикальное Зьянет'хул (см. гл. «Кутулианская онэйромагия»);
- ✓ жрица — почитательница Нун-Ханиш, голая, с небритым лобком, на лбу нарисован красный знак Активной Формы (в виде римской цифры II), по бокам от груди углём нарисовано по чёрной стреле остриём вниз;
- ✓ верующие — двое, в красно-чёрных набедренных повязках, с барабанами и поющими чашами.

Яту зажигает благовония с пряным морским запахом, дабы наполнить воздух подводной атмосферой затонувшего Р'льеха.

Яту голубым мелом на полу рисует трапецию, меньшей стороной на запад. Жрец садится на западной стороне лицом внутрь. Жрица садится на восточной стороне лицом к жрецу. Верующие занимают свои места на юге и севере.

Яту ставит в середину трапеции чашу с каплей солёной морской воды.



Яту 4 раза обходит трапещию против часовой стрелки, говоря при этом 13 раз:

*Атанаибраш!
Какнуш-Заратох, прочь!
Именем Бергасевлессатариарэм чисто
сие пространство!*

Яту встаёт возле чаши, разводит руки по сторонам, задирает голову вверх и говорит:

*Храм открыт!
Иа К'Аэм'Нхи!
Ворруа Нгоа-аат!
Эль Бъязт!*

Верующие издают длинный резонирующий звук поющими чашами.

Яту опускает взор в чашу с каплей солёной воды, берёт её за ножку двумя руками (левая поверх правой) и начинает ритуал таковыми словами:

*В прошлые века явились Басуры на Землю
и остался Их след донныне –
покрывает он плоть Земли подобно
могильному смраду,
ибо в непостижимые времена
и смерть может умереть...
Немногие осмелились идти Их древними путями,
дабы сыскать лишь отблеск Их славы
и получить частицу Их силы.
Вот то, что мы собрали от рассеянных остатков
Их культа...*

1-й верующий: Мы дерзаем произносить проклятые имена!

2-й верующий: Мы дерзаем изображать запретные знаки!

Жрец и жрица: Мы дерзаем тревожить то, что мертво, но спит...

Яту продолжает:

*Теперь прислушайтесь к пульсации
за завесой тишины.
Изведайте тайну:
се творится в пространствах межмирья,
где отверзается реальность...
И вот мы,
наследники древнего жречества,
собираемся теперь в одиноких местах,
дабы быть услышаны Великими,
Которые приходили раньше
и придут снова,
когда настанет Их час и звёзды выстроятся
в надлежащем порядке...
Мы собрались лишь для того,
чтоб потревожить Грезящего,
Которому мы снимся
в Его безвременной дрёме!
Мы собрались лишь для того,
чтоб отыскать Сновидящую,
что в грёзах Его обитает,
скрашивая Его заточенье!
Как великий Кутулу грезит о нас,
так и мы можем хотя-б мимолётно
взглянуть на тайны Его.
Как прекрасная Нун-Ханиш является
в наши сны по нашему зову,
так и мы можем хотя-б мимолётно прийти
в Её сновиденье!*

Яту подходит к жрецу, кладёт посох на его чело и говорит, смотря на его левое ухо:

*лвуув уэиоб Ктхульху ллуааб'оии кхт'лхии куоаах
уулл*

Жрец кивает 1 раз и начинает начитывать мантру:

*тэбаларон аязабельт кряогхнар ваоразхо стом
тескаонтаг ако нлехетивасо*

Яту подходит к жрице, кладёт посох на её чело и говорит, смотря на её левое ухо:

Нун-Ханиш рату айяли

Жрица кивает 1 раз и начинает начитывать мантру:

гу наоворт нхле

Верующие начинают бить в барабаны, первый — в такт мантре жреца, второй — в такт мантре жрицы.

Жрец и жрица усердно начитывают каждый свою мантру, воображая себя избранными божествами. Яту и верующие визуализируют жреца в облике Кутулу, а жрицу — в облике Нун-Ханиш. Верующие начинают бить в барабаны громче и быстрее.

Как только жрец и жрица ощутят, что божественное присутствие наполнило трапецию (признаком чего может служить снижение температуры или ветерок), жрец встаёт и начинает приплясывать, двигаясь к жрице и совершая руками и тазом жесты в её сторону, тоже самое делает и жрица о отношении к нему.

Когда они приближаются к чаше, возле которой стоит яту, он говорит, простирая руки к жрецу:

К нам явился Кутулу, вот Он! Воззрите, верные!

Простирая руки к жрице, говорит:

К нам явилась Нун-Ханиш, вот Она! Воззрите, верные!

Жрец и жрица садятся спина к спине и берутся за руки. Каждый из них вдыхает в своё тело энергии своего божества из пространства трапеции.

В миг наивысшего насыщения энергией, граничащего с одержимостью, жрец и жрица вскакивают,

грубо отталкивают яту руками, впиваются взглядами друг в друга. Жрец кричит: «Я — Кутулу, я присутствую здесь!!!», жрица кричит: «Я — Нун-Ханиш, я присутствую здесь!!!». Жрец и жрица ложатся и начинают совокупление, сосредотачиваясь ТОЛЬКО на протекании сквозь себя энергий Кутулу и Нун-Ханиш, на ИХ смешивании.

Когда жрец чувствует, что извержение семени близко, он вынимает член из влагалища жрицы, 1-2 минуты стоит в молчании, затем жрица встаёт на колени и ласкает член ртом, не касаясь его руками (она может держать их за спиной, либо взяться за колени жреца). Семя жрица не глотает, а держит во рту, затем сплёвывает в чашу.

Жрица встаёт, берёт чашу левой рукой, возносит её над собой, смеётся, кружится и молвит:

*Я — Нун-Ханиш, мне подвластны чары!
Я принесла сны из Р'льеха, вкусите-же их,
о помнящие Забытых,
чтобы соединиться с миром Владык! Утверждаю!
Зи Кутулу Нун-Ханиш зи Кур!*

Жрица, кружась, подходит к первому верующему и обмазывает его губы, обмакнув указательный и средний пальцы в чашу. Затем макает ещё раз и обмазывает губы второму.

Жрица подходит к жрецу, что ждёт её в середине трапеции, поднимает левую руку с чашей вверх. Жрец простирает свою левую руку вверх и тоже берётся за чашу.

Жрица и жрец хором:

*Мы — Обитатели Запределья,
людям не постигнуть Нашего быта.
Мы едины и всё-же — разные.
Мы одно и всё-же нас неисчислимо много.
Сожрём самих себя, сопричтя себя себе-же,
ибо нет никого, кроме нас!*

Обмакивают пальцы и поглощают две трети жидкости, оставшейся в чаше. Следующие слова произносятся так, что одно слово говорит жрец, следующее — жрица, чтобы получалось нечто вроде удаляющегося эха, перебиваемого ветром:

*Но пред уходом оставим
Мы весть,
дадим часть Нашей силы
верным яту,
которые откроют проход
в назначенный час!*

Подходит яту, встаёт на колени, жрица разжимает ему рот, жрец вливает содержимое чаши. Во время вливания жрец и жрица хором: «Эгх'яггихн!».

Жрец и жрица отходят в тень и скрываются во мраке. Верующие бьют в барабаны всё тише и тише...

Яту поднимается с колен, опираясь на посох, и говорит:

*Из непостижимых глубин
открылось око
и Грезящий двигался в своей дрёме
и Навевающая Сны несла Ему радость.
Теперь замечайте сны свои
и действуйте по вдохновению вашему.
В них — весь ключ,
ибо навсегда отразится в них сознание
Грезящего и Сновидящей;
великие и ужасные вещи придут туда,
не замечать их — значит:
рисковать безумием.*

Верующие издают длинный звук поющими чашами, на фоне коего яту восклицает: «Свершилось!», единожды ударяет посохом об пол и уходит. Церемония завершена.

Испортить сны с помощью Лика Нун-Ханиш

(заговор, не вошедший в собрание
«Голоса из цилиндра №67»)

*Слушай меня, Гех,
слушай меня!
Ты — земное воплощение
Белет-Лиль,
величайшего Суккуба Ночи
ты воплощенье!
Приди во сны <имярек>,
Гех, вампириша!
Яви своей госпожи
гнусную похоть!
В объятьях твоих да погибнет
словно в огне
мотылёк по имени <имярек>!
Хфу.
Ирройя итру хфу.*

Воззвание к Дефтанеху

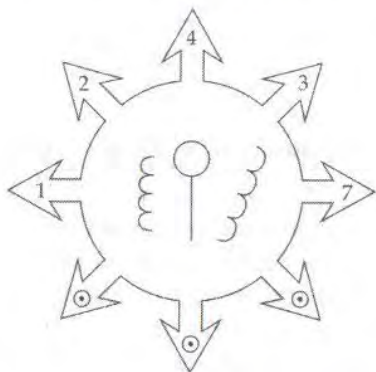
*Да погибнут люди!
Да вздохнёт Земля облежённо!
Да не останется ни одного!
Да не откроют глаз своих поутру!
А если осмелятся, то лишь на краткий миг, —
дабы узреть свою гибель!
О Похищающий Души!
О неколебимая изменчивость форм!
Сопричти меня Вечности,
научив быть таким как Ты!
ИИИИИЙЙЙАААА!!!*

*Фхтангlex гонзу аппар анет тлев сош
хат рам птах кофру аннехт илиттеб мхет кох
пта сен сен сен бивойз гндах вуо брам паах хурт.*

Насылание кошмаров с помощью Ран-Ратога

Ран-Ратог — бесформенное чудовище, пребывающее в кошмарах всех существ, а так-же меж Пустотою и звёздами недвижимыми. Этот Лик Дефтане-ха весьма благодушно настроен к колдуну, для мирян-же Он совершенно непостижим.

Учение Ран-Ратога гласит: «Лишь оторвавшись от корней своих, семя становится деревом», и это в полной мере подтверждается при работе с Ним. Колдун есть корень и потому ему надобно сказать: «Ахех ротау тфлешх», чтобы ощутить, как в него снизу по левой стороне тела вошёл некий поток. Далее колдун порождает семя, живо воображая те кошмарные образы или сюжет, который хочет наслать во сне на свою жертву. Затем он воображает, что ниже его стоп находится дицонгуо Ран-Ратога:



Внутри сего дицонгуо он живо представляет свою спящую жертву. Затем он ещё раз оживляет в памяти придуманный кошмар и ещё раз произносит формулу. Под влиянием этого семя отрывается от корня — поток уходит в дицонгуо, унося с собой порождённые колдуном кошмарные образы, унося их воплотиться во сне избранной жертвы, дабы семя проросло деревом.

Соприкосновение с Куру

Яту должен встать посреди своей кровати и сказать: «Тфхлешх боу». Он почувствует себя внутри плотного и упругого овала или шара. Чтобы оный был прочнее, перед сим можно включить поток Червя. Се — защита от подавления воли.

Пускай Яту возьмёт заранее припасённый кусок угля и начертит на потолке дицонгуо Куру так, чтобы когда Яту ляжет, она была на уровне низа его живота:



Под кроватью на этом-же уровне взгляда пускай начертает лофу проявлений Куру:



Теперь пусть ляжет. Сосредоточившись на дицонгуо Куру над ним, пусть молвит: «Ку-ру-ха-си». Сосредоточившись на лофу проявлений Куру под ним, пусть молвит: «Си-ха-ду».

Засыпая и ощущая потоки от знаков, Яту сможет продеть свою волю в сущность Куру и направить Его на нужное дело.

Вызов Альдамеха

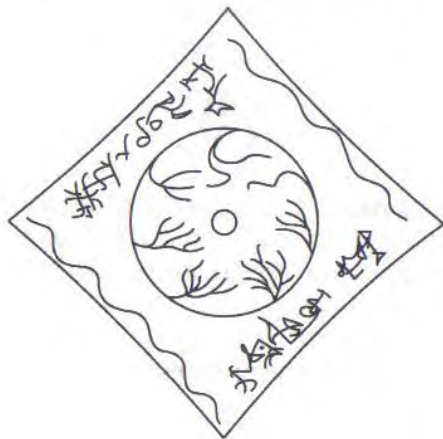
Необходимые вещи:

- 1) защитный круг;
- 2) фимиам;

- 3) тонкая металлическая штука (подойдёт отполированный острый нож из хорошей стали или бронзы) — держать в руке;
- 4) 7 свечи из натурального воска, шириной с палец; количество — не менее, чем по количеству углов или по наитию, но в растущую луну их надо нечётное, а в ущербную чётное число. Одну свечку можно поставить за круг для приманки.

Совершать вызов дома или в чистом поле не советуется. Лучше зал с зеркалами или место, где много отражающих поверхностей, — но тихое, отделённое от всего, идеально — пещера с подземным озером. Если вокруг поле, то нужна яма с водой или зеркалом.

После полуночи надобно начертить дицонгуо:



Зажечь свечи и фимиам, затем прочитать заклинание:

А'д Ала Алх
А'д А'ла А'лех
Азм Рэмэ Альдамех!

Плита Йоритха

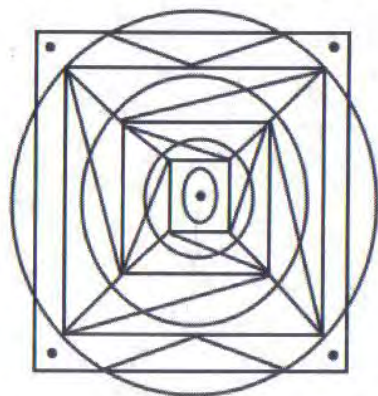


Призыв Йоритха



Цзом им офи.

Дицонгуо Идиаркри



Взяв белую ткань, фиолетовым или синим цветом нанесёт на неё сновидец сие дицонгуо. В эту ткань затем он завернёт кристалл горного хрусталя, и завяжет получившийся мешочек фиолетовой или синей нитью. Затем вознесёт молитвы всем известным именам Идиаркри и перед сном положит мешочек под голову.

Призыв Хунтлошопетля



Ицша ояа ояа ха!
Ицхо иах цтах иха!

Храм сновидений



Видя перед собой очертание данного лофу, Яту пускай молвит: «Нат-Хортат несём луг», и так он войдёт во храм...

Храм есть место, где принимают поклонение, насыщаются жертвами, слышат пророчества и получают посвящения.

Для посвящений и передачи просьб в статуях обитают проэкции снобогов. Яту бродит по храму в поисках нужной статуи. Силой взгляда он зажгёт факелы в её глазах. Из статуи выдвинется чаша, таз или иная ёмкость, кою силой взгляда он должен наполнить кровью. Больше меры налить невозможно, мера почувствуется. Затем пускай Яту изложит свою просьбу.

Сие творят перед сном, ибо желанное сбывается сначала во сне и лишь затем наяву.

Ежели Яту захочет, чтобы воплощённое желание сохранилось с ним навсегда, то, как только ощутит его воплощение, пусть молвит инициативные слова на шарском языке: «Хоршу Хиим! ра Хеш ни Хиим! Ушар!» (в переводе с шарского: «Так есть! Так будет! Амн»).

Дары и наказания

Коли ты собрался взаимодействовать со снобогами, ты должен непременно это знать...

Один Видящий рассказал мне, что в полу-осознанном сне ему явился один из Басуров и обучил его какому-то очень простому и действенному способу Видения. Этот способ он отказывался поведать кому-либо, храня его как зеницу ока. Ещё бывает, что сновидцы подбирают или покупают в астрале ка-

кие-либо вещи. Как правило, это Предметы Власти, дающие право или возможность сотворить что-либо (дать задание определённым духам, войти в один из закрытых миров, совершить невозможное ранее действие и т.п.).

Что касается получения даров, то в этой связи очень любопытно коснуться азербайджанского баскословия. Для любых даров, получаемых во сне, у них даже есть особое слово — «бута» (родственно санскритскому «бхута» — «дух», «призрак», и переосмыслено как «духовской подарок»). Дары так называли потому, что азербайджанский бог сновидений носит имя «Бута». Так вот, получение буты рассматривается как твоя близость к божеству и считается дарением божественного мира избраннику. Если выражаться более понятным языком, то от каких духов получал буту, в их мир и отправишься отрабатывать цену этих бутов. Чтобы не быть зависимым, всегда надо откупаться сразу.

Существуют места получения буту, которые называются «пиры» (от арабского «пэри» — так называют микросуществ вроде чакрамных дэватов, живущих внутри тел человека, а так же духов в образе прекрасных девушек; переосмыслено в значении «духовское место»). Пире находятся наяву, это особые Места Силы, используемые только для получения буту. Считается, что в каждой пире любой человек, когда-бы он там ни заснул, будет видеть примерно один и тот же сон о получении буту, что видели и все остальные люди, спавшие тут. У греков для того же служили Храмы Сна, только они все были рассчитаны на получение одной и той же буту — исцеления от любой болезни. Таким образом, каждая пире предусматривает не только одинаковые сны, но и одинаковые буту.

Самое известное из пиров описано так: «Кто достигнет перекрёстка, где в тени растут деревья,

и журчит источник, задержит здесь шаг, присядет и заснёт, тот получит буту». Причём, у азербайджанцев существует множество поверий о том, что в сумерках нельзя сидеть, а ночью нельзя спать под деревом или в тени дерева, потому что там собираются джиинны. Относительно водных источников есть такое поверие: «Когда видишь хороший сон, расскажи воде, а плохой — мусору. Если этого не сделать, не увидишь добра». Распутье во сне осмысливается как переход — из одного возраста в другой, из одной череды событий в другую, из одного места в другое, из этого мира в потусторонний. Таким образом, в азербайджанских поверьях тени деревьев связываются со злом, водный источник — с добром, успехом, а распутье — и со злом и с добром. Обителью для получения буту народ не случайно избирает место, где сходятся эти 3 составляющие — распутье, тени деревьев и родник: эти признаки заранее предупреждают, что Тёмные Силы будут всячески препятствовать тому, кто получит буту. Иными словами, будут проверять, насколько ты достоин полученного дара.

Пример взят из азербайджанского баскословия, ибо в данное время бута изучена там гораздо больше, чем где-бы то ни было. Данный пример справедлив как в отношении Басуров, так и в отношении любых других существ, в русле работы с коими изучаются сновидения.

Теперь о наказаниях... Говорят, некто Ибн Гази был поклонником Молодых Богов, но рискнул явиться в Зин и лицезрел там многие тайны, в том числе ему было явлено видение о конце времени Человека. Ибн Гази не был Яту и потому его настигло проклятие Басуров, вследствие чего он сначала стал подвержен неуправляемым видениям, почти сойдя с ума, а затем просто не вернулся из осознанного сна и стал рабом Хищников Зин.

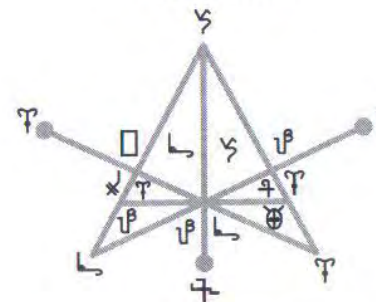
Могут быть и другие наказания, из коих стоит особо выделить следующие:

- 1) тебя могут лишить снов, ты не сможешь больше спать;
- 2) у тебя могут отнять способность видеть сны — тело будет спать, но во сне ты ничего не увидишь, никакого изображения, лишь непроглядный мрак;
- 3) тебя могут «отлучить от астрала» — отключится способность осознаваться во сне и способность осознавать миг засыпания.

По большому счёту, любые наказания возможны лишь в том случае, если их на тебя наслал другой колдун или-же если ты брал силу у Басуров, но чем-то сильно Их прогневил. Хотя, кроме наказаний, существуют и дары, но чем меньше ты от кого-то зависишь, тем безопаснее — для начинающего...

Вещие сны

О прошлом



Яту должен созерцать Звезду Шагг, сливаться с ней воедино, входитть внутрь и снова сливаться... Тогда Альях и сила Вязкой Воды промоют его Третий Глаз, и видения прошлых времён, а вместе с тем и мест обитания Басуров, заполнят его сознание и будут неотступно с ним не только во снах.

О настоящем



Выложив данный лофу сухими ветками на земле и стоя в его середине, Яту прочтёт:

*Во звёздных высотах, где Дух мой спит,
обитают Первые Драконы;
в чёрных безднах океана, где Дух мой спит,
обитают Великие Драконы; на востоке,
где Дух мой спит, обитают Великие Древние:*

на западе, где Дух мой спит,
обитают Внешние Боги;
на дальнем севере, где Дух мой спит,
обитают Давно Забытые;
на красном юге, где Дух мой спит,
обитают Дети Тйямат...

Но по слову моему Они прибудут сюда
с быстротою молнии!

Ульн!

Но по слову моему пробудят Они Дух мой!

Ульн!

Услышьте, Истинные, Первородные!

Ульн!

Ку-ме-на-нхэ-ин-ну-де-аль!

Ульн!

Вступаю я в тёмно-светящийся мир,
где Абзу лежит в Чёрных Водах!
Ступаю вниз, ибо Бездна лежит под Миром!
Туда, куда спускается Лестница из 7-ми Ступеней,
куда спускается Путь с 7-ю Вратами,
и где находится Трон Неотвратимой Силы.
Й'хах!

Те, кто страстно нежится в Ги-Умуна,
на груди Матери;
лежащие в Основаниях Хаоса,
в Аралийя Мамми-Тиамат;
и во Вратах Иак-Саккака!
Заклинаю! Услышьте!

Иа К'Аэм'Нхи!

Ворруа Нгоа-аат!

Эль Бьязт!

Из Пещер Мира на зов мой выходят –
великий Уир Кутулу,
справедливая Уир Мемратанаот,
славнейший из славных Уи'р Нат-Хортат,

непостижимый Уир Нхэц-Нубар,
безумный Уир Инхабулос,
прекрасная Уир Нун-Ханиш,
кровавый Уир Дефтанех,
защитник и проводник — Уир Альдамех!
Уир! Уир! Уир!

Присутствуйте, о повелители

Ночной Стороны Жизни!

Исполните мою волю!

Ку-ме-на-нхэ-ин-ну-де-аль!

Ульн! З'ху!

Ркво'ем!

Ежели ещё не ощутил присутствия вызываемых,
должно дожидаться сего ощущения. Это может быть
холод, ветер, некий вихрь, блеск различных цветов,
появление летающих шаров...

Когда сие проявилось, Яту молвит:

Я пробуждаю своё мёртвое-но-спящее сердце,
и в этом Вы мне пособники!

Всё Вам известно, что в мире происходит,
ибо Вы присутствуете всюду!

Так пошлите-же мне сон о том...

Далее Яту должен попросить увидеть во сне то, что
происходит сейчас в таком-то месте или с таким-то
человеком.

После изложения просьбы пускай ложится прямо
здесь и засыпает.

О будущем

Во время растущей Луны колдун нальёт в глиня-
ный сосуд большую меру лотосового масла, добавит
одну унцию порошка мандрагоры и тщательно пере-
мешает раздвоенной веткой дикого терновника.

Над сим он произнесёт заклинание Йебсу:

*Я — повелитель духов,
Оридимбай, Сонадир, Эписгеи!
Я — Умбасте, Птхо, рождённый от Винуи Шфе!
Фаи!
Именами Ивеботи, Абатаба, Итобеву!
Придай силу моим чарам,
о Насира Опкии Шфе!
Придайте силу,
Хонс Фиванский, Неферхотэн, Офоис!
Придай силу, о Бакахикех!*

К этому зелью он добавит щепотку красной земли, 9 капель натра, 4 капли мази для натирания из Олибанума и одну каплю крови, взятую из своей правой руки. Затем колдун смешает это всё с таким-же количеством жира козлёнка.

Сосуд с зельем он поместит на огонь.

Когда всё как следует растопится и начнут подниматься тёмные испарения, левой рукою колдун совершит ксингосдэн Сигх:



Он снимет зелье с огня.

Когда мазь остынет, колдун поместит её в вазу из лучшего алебаstra и будет хранить в потайном месте (о котором будет знать только он) до тех пор, пока она понадобится.

Тот, кто умастит голову сией мазью Кефнеса Хемийца, будет созерцать во сне истинные видения о грядущем.

Кутулианская онэйромагия

Данная глава показывает как свои сновидческие работы можно построить на взаимодействии с определённым Басуром. Даже если твоим Покровителем является не Кутулу, а другой Басур или даже вовсе не Басур, всё равно, поняв указанные здесь соответствия, ты сможешь по такому-же принципу выстроить своё взаимодействие со своим Покровителем, кем-бы он ни был.

Определение

Онэйромагией (греч. «сномагия») называют работу с грёзами (предсонными образами и видениями), а вовсе не со снами и не с осознанным вхождением в сон, как это можно подумать.

Кутулианская онэйромагия — это направление, сложившееся на волне Мифов Ктулху, и включающее в себя взаимодействие с Кутулу без использования обрядов как таковых, но, всё-же, использующее некоторые второстепенные обрядовые практики.

Различные обряды вызова Кутулу к онэйромагии не относятся, а стоят в русле ритуальной магии. Замечено, что простота и непосредственность приносят результаты намного лучшие, чем напыщенные ритуалы.

Кутулианская онэйромагия имеет три направления:

- 1) общение с Кутулу;
- 2) посещение Р'альеха;
- 3) уход на Подлинную Землю.

Перечень методик

Можно как угодно сочетать всё нижеописанное или-же применять каждый метод отдельно.

Главное, что необходимо, это терпение и настойчивость. Онэйромагия редко приносит мгновенные достижения, но цель стоит ожиданий.

1. Изображение

Ты можешь найти много книг, журналов, рекламных щитов и интернет-плакатов с изображением Кутулу, т.к. Он в настоящее время является весьма популярной особой. Так-же ты можешь взять изображение Кутулу или чего-либо с Ним связанного из различных версий Некрономикона.

Выбери то изображение, которое лучше всего тебе подходит и стимулирует воображение. Мне больше всего нравятся вот эти 2:



Можно создать и своё собственное изображение Кутулу.

Сие изображение будет выступать в качестве координационного объекта медитации, которую нужно совершать перед сном.

Бывает полезным, если изображение размещено не только на стене или алтаре, но и, вместе с тем, лежит у тебя под подушкой.

2. Знак

Можно использовать сигил, но, как правило, этим пользуются при обычных медитациях на любого Басура, так что, дабы находиться в русле именно кутулианской онэйромагии, а не общемагического направления, лучше использовать именно рисунок облика Кутулу, а не Его дицонгуо или лофу. Или-же совместить рисунок с сигилом, может даже наложить их один на другой.

Но всё-же знаки являются очень сильным средством и значительно облегчают настройку. Потому иногда всё-же нужно их использовать.

3. Мантра

Выбери слово или фразу для использования в качестве мантры, на которую будешь медитировать.

Если не хочешь сочинять сам, можно выбрать из готовых:

- ✓ Пхн'глуи мгав'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл Фхтагн
- ✓ Пглуни хлгунакч Хадхулу С'лайв укканал хтанг!
- ✓ Ийа ийа Хадхулу Фатагн!
- ✓ Ктхоулоу Р'лйекх Фтагкн!
- ✓ Иа Иа Кутулу Зи Кур
- ✓ Тауливатх йнафратха'фда векн'клух гталатхетрф

4. Тексты

Перед сном читай тексты, связанные с Кутулу, с Мифами Ктулху, или-же просто какие-либо тексты Культа Альяха (в том числе, многочисленные версии Некрономикона). Я считаю, что лучше всего подойдёт «Песнь Ктулху» из «Книги Дагона» (без разницы, читать-ли её на русском или на древне-арийском), так-же очень хорошо действуют следующие 2 абзаца из «Liber VII» Алистера Кроули:

И беспокойный Ты во дрёме Своей, о многовековые муки! Ты восстал, Ты готов сразить, и всё померкнет в Бездне Твоей Славы.

И знаком будет необъятный нависший чёрный океан смерти, и пламя тьмы в середине, разносящее Его ночь надо всем.

Запомни прочитанное, и, когда веки тяжелеют и приходит сон, прокручивай это в памяти, чтобы начались соответствующие видения, которые будут продолжать твоё воображение.

5. Музыка

Перед сном или во время сна слушай соответствующую музыку. Есть такие группы как «Nox Arcana» и «Halo Manash», предоставляющие подходящее для этого музыкальное сопровождение.

Так-же годятся и просто аудио-эффекты подобные слабому водянистому шёпоту.

6. Кино

Можно посмотреть перед сном фильм на лавкрафтианские мотивы, но это не рекомендуется, т.к. всё-таки поток творчества писателей и поток гримуров о Басурах значительно различаются.

7. Рисунок

Маслом лунной природы или сонной травы (полыни) нарисуй на своём лбу Зьянет'хул — Око Грезящего, мощь Кутулу, Его открытый глаз:



современное изображение
(создано Джоном Кофлином, доработано
Элиасом Отисом)

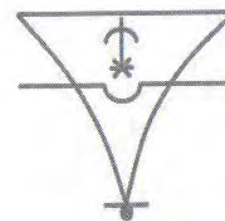


древнее изображение
(сохранилось в гавайской
традиции Хуна)

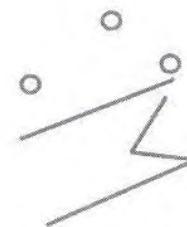
Или-же вместо того нанеси следующие лофу (зелёный цвет желательно соблюдать):



на лбу



на спине



на запястье
левой руки

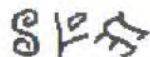
Некоторые говорят, что нужно окрасить своё тело в чёрно-зелёный цвет, дабы соответствовать стихии Кутулу. Не вижу в этом никакой пользы. Главную роль играет настройка, а она осуществляется потоками. Да и цвет Кутулу не чёрно-зелёный, а зелёный с синим отливом. Цвет можно использовать для вспоможения, но это не главное.

8. Предмет

Положи на место Третьего Глаза аметист или какой-либо объект, связанный с морем. В данном случае море нужно воспринимать как Океан Бессознательного, Тёмное Море Осознания, Воды Аннун, Чидакашу, но ни в коем случае не буквально как обычную воду.

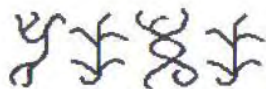
Вместо камня можно сшить повязку для головы, на коей начертать имя Кутулу, и на ночь надевать сию повязку. Имя можно начертать различными письменами, использующимися в Культе Альяха, но я-бы советовал выбрать одно из следующих:

ХУЛ



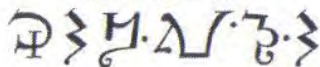
старший символический алфавит

ТУЛУ



нахар

КУТХА-ЛУ



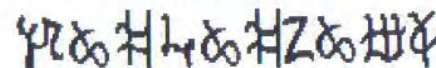
литеры Парацэльса

КТУЛХУТ



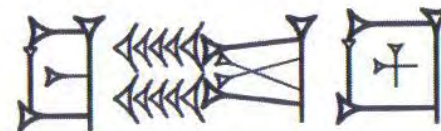
нуг-сотха

КОТХОТЛОВУ



нууг-соот

КУТУЛУ



шумерская клинопись

КУИХА-АЙЯР



псевдо-азбука атлантов

КУЛУЛУ



наагх р'унай

Нужно использовать только те письмена, надписи коими встречаются в древних гримуарах и тех современных работах, что вызывают достаточно доверия. По этой причине совершенно недопустимо записывать имена Басуров такими письменами как, например, иврит и енохианский алфавит, т.к. данные системы письма предназначены для контакта с совершенно иными силами, и все их значения за-

точены именно под это. Надо выбирать универсальные письмена, которые подходят для любых систем, или-же брать только те, которые созданы именно для работы с Басурами. Можно создать и свою азбуку или принести одну из давно забытых, если для этого у тебя достаточно умений и силы.

9. Снадобья

Онэйромагия работает с естественным состоянием грёз, безо всяких усилителей. Но иногда встречаются люди, которые поначалу никак не могут начать грезить. Таким людям советуется проделать следующее.

На горячих углях воскури небольшое количество полевой полыни и сирийской руты. Порошок белого сандала или иной благовонной травы лунной природы может быть добавлен или использован как замена.

Размести несколько листов полыни под подушкой. Испарения раскроют Око Грезящего, чрез кое люди воспринимают свои грёзы.

Отвар полыни (не используй полынь во время беременности), одной или смешанной с руттой, более всего благоприятен для грёз, а посему, пока готовишься ко сну, медленно выпей его, когда он тёплый, но не горячий.

Налив в тёмную чашу, отвар сей можно в первые дни убывающей луны использовать и как магический кристалл. Тогда следует задуматься о прежних грёзах или об исконной памяти Р'льеха, устремив взор в его глубины.

Общение с Кутулу

Исходя из приведённых методик, любой желающий может составить подходящее для него упражнение. Для примера приведу упражнение, составленное мной на основе многих подобных.

В течение всего дня води себя на пределе физических сил, т.к. усталость может играть важную роль в предстоящем процессе. Если днём ты не устал, то минут за 10-30 (сколько сможешь) перед сном непрерывно вращайся против часовой стрелки — сначала медленно, а потом быстрее и быстрее. Однако, усталость не должна быть слишком сильной, иначе ты просто уснёшь и не будешь помнить свои сны, все твои силы будут брошены на восстановление организма, а не на сновидение.

Перед отходом ко сну, укрась стену спальни изображениями Кутулу.

Относясь к своей постели как к священному убежищу храма работы с грёзами, держи свет в опочивальне приглушённым или используй огонь свечи, если он не потребует внимания, кое может немедля тебя отвлечь.

Сядь на постель и вдохни медленно и глубоко, затем выдохни и выпусти всё неблагоприятное, что накопилось за день. Выдыхая, испусти звук, подобный вздоху облегчения. Затем остановись на мгновение, дабы насладиться миром опочивальни. Сделай так несколько раз.

В этом состоянии истощения, прежде чем лечь спать, читай любимые версии сказаний о Кутулу. «Зов Ктулху», конечно, самый очевидный выбор. Попробуй представить себе, как всё описанное выглядит на самом деле.

Затем погаси свет и удали всё, что может мешать. Если используешь свечи и благовония, кои не могут погаснуть сами, погаси их.

Ляг в постель на спину или в ином положении, удобном для сна.

Сосредоточься на аджне (ещё лучше, если ты нанёс на это место рисунок Зьянет'хул или надел повязку так, что написанное на ней имя Великого Древнего приходится как раз на сие место). Не принуждай внимание, пускай оно парит свободно, а сосредото-

точность твоя пускай задержится на аджне. Это проявится, скорее всего, как пощипывание или ощущение тепла.

Затем воображение поплывёт по тихим тёмным водам Моря Неведомого. Се есть ночь, но звёзды ярко светят над тобой, освещая аджну, словно свет поглощается и излучается ею.

Почувствуй тёплые, мягкие волны, ласкающие тело, начиная со ступней и медленно перемещаясь к голове. Да расслабятся чрез сие все члены, дабы погрузиться во мрачные воды. Нет страха утонуть. Да поглотят тебя гостеприимные Воды Сознания.

Почувствуй тонкие нити под собой, и да будет тело непринуждённо погружаться всё глубже в бездонные глубины. Ты поглощаешься тьмою, когда последние остатки света сверху не могут более проникать дальше.

Начни пропевать выбранную мантру, представляя перед собой образ Кутулу. Удерживай звук мантры и образ визуализации сколько сможешь, пока не заснёшь. Продолжай этот процесс, пока заснёшь. Если хочешь и если можешь, пропевай мантру мысленно даже при переходе в сон и уже во сне.

Проснувшись утром, вспомни, что ты видел во сне. Проанализируй свой сон, и из его толкования пойми смысл сообщения, которое Кутулу отправил тебе.

Но не забывай, что сие есть главным образом односторонняя связь, поскольку грёзы Кутулу далеки от человека в их необъятности, дабы распахнуться для непосредственного ответа мечтателю. Т.е. ты своими грёзами, может быть, и сможешь коснуться Его грёз, а вот пожелает-ли Он что-то на это ответить — вопрос...

Исполняй сие всякий раз, когда возжелаешь сосредоточиться на работе с видениями, дабы получить знание и мудрость из сновидений и проявить их в мире яви.

Как уже отмечалось, обряды к кутулианской онэй-ромагии не относятся, но, тем не менее, некоторые их используют и даже предпочитают всему прочему. По этой причине я хочу привести главу «Как установить связь с Кутулу во сне» из «Ктхаат Аквадинген» — труда на варварской латыни, коий для многих недоступен.

Но сперва скажу пару слов о самой книге, чтобы читателю было ясно, с чем он сейчас столкнётся. Впервые «Ктхаат Аквадинген» была издана в 1668 г. в Италии, и составляла примерно 440 страниц. Однако, вследствие содержания, да и самого языка (арийский в записи варварской латынью), она не получила широкого распространения. Дальнейшая судьба этого произведения, возможно, оставалась-бы неизвестной, если-бы книга не всплыла в 1800-е годы в городе Салерно, где она попала в руки группы мастеров-карбонариев, отколовшихся от венты «Преследуемая добродетель», и распространялась среди них вместе с «Уголовной статутой». Последняя, впрочем, в их изложении была сильно дополнена и, кроме запретов на азартные игры и посещение публичных домов, носила строгие предписания относительно вероисповедания, и запрещала участие в любых религиозных обрядах, за исключением оговоренных и посвящённых некому «тёмному Божеству древнего мира». Из сохранившихся обрывков их переписки становятся известными некоторые факты: «Сеньор дэ Мартино, почитающий возродённую святость, имел беседу с остальными своими единомышленниками и постановил, что обновлённый человек, носящий голубой и чёрный, должен непременно встать у власти грядущих перемен, и распространять свою добродетель выше провинций Рима». Таким образом, известно, что вента называлась «Возрождённая святость» и её члены верили, что лишь люди, получившие полное посвящение, даруемое книгой «Ктхаат Аквадинген», должны возглавить Италию после военного перево-

рота, а затем распространить своё влияние и на весь остальной мир. Причины неудачи карбонариев неизвестны, однако совершенно точно, что в 1860-м книга стала достоянием масонской Ложы «Верховный Совет Великого Востока Италии», но версия, которой они располагали, насчитывала лишь немногим более 200 страниц — большая часть философских рассуждений книги была потеряна, вследствие того, что редко перепечатывалась карбонариями. Мне довелось быть знакомым с русским представителем упомянутой Ложы, от которого я и узнал всю эту историю, и который, прознав о том, что я пишу сочинение о работе со снами и грёзами в Культе Альяха, любезно согласился за немалую плату перевести для меня главу «Как установить связь с Кутулу во сне» из имеющейся в их ложе версии «Ктхаат Аквадинген».

Теперь-же я привожу текст этой главы полностью, как он был мне передан (разве только, я исправил некоторые термины, чтобы повествование не выбивалось из общей системы, принятой в моей книге). Привожу я его именно так, а не в более понятном пересказе, — по той причине, что с должной настройкой одно лишь прочтение этой короткой главы уже может дать продвинутым людям определённый эффект.

Когда чародеи древности желали отвергнуть своё сознание, втянуть туда и запереть там спящего Кутулу, словно джина в лампе, и чтобы Он пробуждался тогда, когда чародей уснёт, — тогда сии бесстрашные колдователи поступали так...

О месте, где чародей возляжет в чутком сне, ему надлежало позаботиться, ибо должно то место быть просторным настолько, чтобы в головах было установлено 2 чёрных камня, а в ногах 1, и при том все они — ониксы, и ни одного

из них волшебных дел мастер не коснётся во время сна, вне зависимости от того, как он будет ворочаться.

Когда место для чуткого сна подготовлено надлежащим образом, чародей вставал в головах лицом на Запад, чуть впереди от камней. Он ставил перед собой серебряную чашу, и на её дно клал дицонгуо Ктхаата. Оное выглядит в точности, как показано:



Затем он ритуально убивал летучую мышь, но ни в коем случае не чёрного ворона и не осьминога, ибо се ужасно оскорбило-бы Того-Кто-Томится-в-Водной-Тюрьме. И когда чародей станет выдавливать кровь жертвы в чашу, надобно было ему молвить таковы слова:

Да восславится Ктхаат величайший —
слава господу Тёмных Вод!
Да будет прославлен великий Кутулу —
слава господу Тёмных Грёз!
И как эта кровь капает в чашу,
так наливается в моё сознание
во время сна моего
и во время сна Своего
Кутулу!
Йа Ктхаат!
С' нуфль мгим,
Катхульху нуфль арьря, икс фррен.

И после сего, распахнув Границу посредством жертвенной крови, чародей оставлял чашу на том-же месте, тем самым образовывая ромб, а сам ложился в перевернутый треугольник на приготовленном месте. И там он предавался видениям, покуда не заснёт. А когда уснёт он, и когда его тело достаточно отдохнёт, тогда, снова сосредоточившись на видениях, он просыпался, но не просыпалось его тело...

Посещение Р'льеха

Некоторые проделывают сие сразу после общения с Кутулу по предыдущему способу, но я считаю, что сие может использоваться не только так, но и как отдельное упражнение.

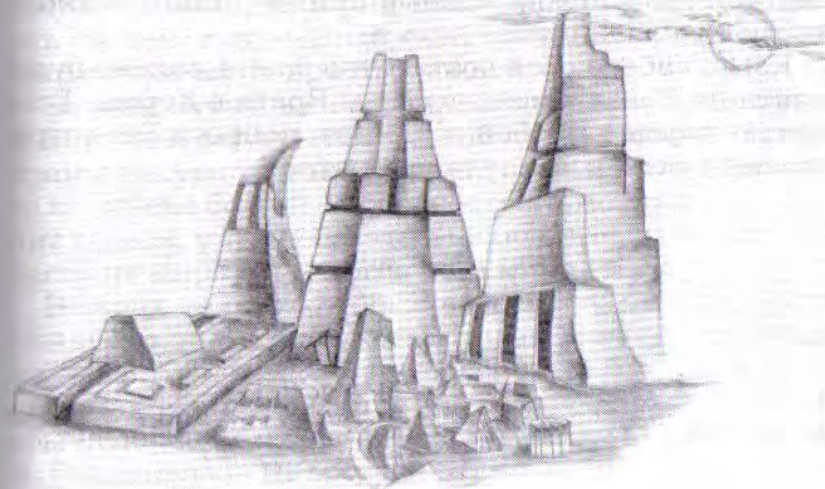
Когда Кутулу шевелится в своей дрёме, образовавшаяся таким образом телепатическая волна посылает хаотические колебания через весь мир; чувствительные люди сходят от них с ума, а культисты готовятся к важному событию. Глубокий океан, где Кутулу спит, внутри затонувшего города Р'льеха, можно соотнести с глубинами психики — Подсознанием, которое хранит воспоминания о дочеловеческих временах. Исходя из этого, можно сказать, что Кутулу выступает посредником между Землёй и человеческим сознанием и между действительно чуждыми Порождениями, такими как Азатот или Йог-Сотот. Кутулу — божество стимулирующее телепатические сигналы, а Р'льех — врата в коллективное сознание.

Подготовка к посещению Р'льеха включает в себя соблюдение поста, отказ от сна и длительные купания в холодной воде.

Когда ты готов, ляг на кровать, закрой глаза и вообрази водоворот, который тебя затягивает. Ты по-

гружаешься всё глубже и глубже в океан, что сопровождается ощущением сильного давления и созерцанием кружащихся вокруг тебя странных форм подводной жизни. Вдалеке можно разглядеть неясные циклопические очертания непривычной геометрии Р'льеха. Затем ты можешь разглядеть огромный каменный монолит, венчающий склеп Кутулу. Ты посылаешь волну внимания и она быстро движется в направлении к монолиту, и вот, через долю секунды, монолит вспыхивает прямо перед каменной поверхностью склепа. Снизу слышится ответное громыхание — весь Р'льех дрожит, и тебя ударяет волна силы, и она отбрасывает тебя назад на поверхность в обычное бодрствующее состояние. Кутулу шевельнулся и волна-послание настигла твоих братьев приматов — тех, кто отзовется на зов в своё время.

Если хочешь, можно на этом закончить. В таком случае, не будет разумным слишком близко подходить ко Р'льеху. Если-же ты настроен более решительно, продолжим...

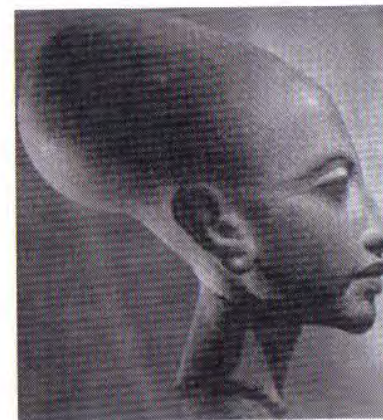


Ты находишься в океане, плаваешь посреди таинственного города с огромными стенами и башнями, покрытыми водорослями. Р'льех, исполненный асимметричной геометрии, стоит перед тобой... И вот ты подплываешь к этому городу... Ты стоишь на большом дворе, окружённом сверкающими исполинскими башнями, едва заметными в слабом зелёном свечении, что пронизывает черноту океанских глубин, и изгибающимися под невообразимыми углами. Свечение сие порождается Оком Грезящего на твоём челе. Оно движется среди теней, тёмное нечто, ведающее о твоём присутствии, как и ты ведаешь о его присутствии. Медленно ползёт оно к тебе, разумное, но не живое. Позволь ему оплести тебя с ног до головы, дабы поглотило тебя чрево града сего. Расслабь все члены тела, когда оно оплетёт тебя и подарит объятия сна.

По пробуждении запиши всё, что вспомнится из виденного, особо отметив подробности и ощущения и не заботясь толкованием, куда сновидение не будет полностью записано. Лишь затем могут быть составлены дополнительные примечания с возможными толкованиями.

Когда наберёшься достаточно опыта, можно будет войти во Р'льех и поискать там Врата в Керош. Если Кутулу хорошо с тобой общается, попроси Его устроить тебе экскурсию туда и обратно.

О Подлинной Земле



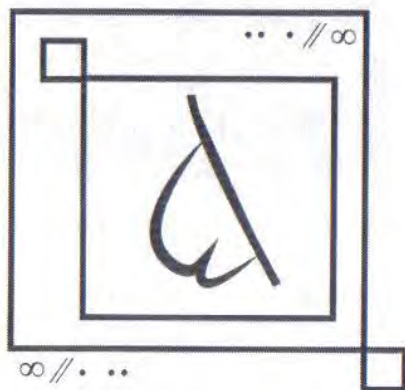
Были времена, когда землю населяли люди с головами как у Эхнатона. 143 000 лет назад у тех людей были очень сильные и беспощадные войны, влекущие за собой упадок нравственности и истребление всего живого, включая природу. Тогда мудрецы задумались о том, что им становится невозможно жить среди этих людей, и они были вдохновлены построить на Земле отдельный слой обитания, отделённый ширмою от мира простых людей.

Воздвигнутый ими слой существует и по сию пору, и вход туда охраняется. Там до сих пор стоят чёрные храмы Басуров, срок жизни не ограничен и у каждого включено больше способностей. Смотря на тамошние города, у тебя обязательно появится чувство, что часть их мира была когда-то в мире твоём...

В своих снах некоторые встречают людей оттуда. Наяву-же тамошние обитатели посещают нас весьма нечасто, ибо им не интересно в том мире, о коем они знают, что это отстойник. Разделённые ширмой, обычные люди их не воспринимают; они-же людей в бодрствующем состоянии воспринимают очень слабо, но во сне им легче проходить в наш мир.

Где-бы ты ни нашёл проход в их мир, знай, что ширму открывают лишь хозяева областей, притяжение сердца того мира или-же создатель их мира.

Одна из областей того слоя бытия зовётся Тулу, и ею правит Кутулу. Его Преданные там существуют как продолжения Его рук... И се — шанс для тебя проникнуть в это место спасения. Ключём да послужит Ахалла:



Воспользоваться ключём ты можешь тремя способами: грёзы, сновидения, зеркало. Каждый способ даст свой уровень доступа.

Встреча с Басуром в осознанном сне

Онэйромагия работает в основном только с видениями и грёзами. Но, однако, при данных практиках и осознанный сон вполне может случиться, так что к этому надо быть готовым.

Если ты осознаешься как раз в момент общения с Кутулу или хотя-бы пребывания подле Него, то ощутишь, что находишься непосредственно вблизи живого существа, которое настолько осознанно,

что за счёт силы Его присутствия и ты тоже осознался.

Разум, с которым ты соприкасаешься, подавляет своими размерами и насыщенностью, что весьма усложняет взаимодействие, т.к. большая часть твоих усилий должна быть направлена на удержание контакта и сохранение собственного «я».

Если нормально выдержишь сие, то сможешь своим сознанием частично присоединиться к Разуму Кутулу, являющемуся огромным массивом информации и Силы.

По пробуждении ты, возможно, почувствуешь почти полную энэргоопустошённость и голову, забитую уймой сведений, которые остались там после контакта, и которые ещё предстоит структурировать.

Чтобы контакт такого уровня переносился тобой с большей лёгкостью и меньшими энэргозатратами, перед началом упражнения зачитай формулу открытия Завесы и проложения дороги во Тьме: «Нрхигар зенешту ифааму хесетелем гхте фтаар». Читай её до тех пор, пока ощутишь, что пространство Вселенной открылось для Внешних Пределов и перед тобой возникла чёрная точка. Пей из неё силу. Затем поставь её над своей головой и произведи запитку: из точки в твою сушумну опускается чёрный луч, по этому лучу в область аджны спускается чёрный шар, там чёрный шар разрастается, превращаясь в облако, и это облако остаётся в тебе. Точно так-же проделай с каждой чакрой — сверху вниз. Ощути накачанность чёрной силой, попробуй подвигать своё чёрное тело, созданное этой силой. Затем приступай к стандартным упражнениям онэйромагии, но с тем умыслом, чтобы при их выполнении войти в сон с полным сохранением осознания.

Проникая в царство ночи

Сравнивать вибрации

Для более правильной настройки на любой мир и его обитателей соискатель должен сравнивать свои вибрации с тамошними. В случае с Миром Сновидений для этого подходит дыхание, когда выдыхают медленнее, чем вдыхают. Например, если вдыхаешь на счёт 5, то выдыхай на счёт 7.

Пополнение Вод Жизни

Чтобы сработал любой способ ОС/ВТО, у желающего проэцироваться должен иметься необходимый запас свободной личной силы. Пополнение силы всегда изменяет мышление и открывает пути к новым возможностям.

Сила ментального тела нарабатывается медитациями, медиумизмом и обрядами; сила астрального тела нарабатывается путём сбережения семени, пополнения Вод Жизни, динамической медитацией и поглощением силы, будучи вне тела.

Дабы сберегать семя, колдуну следует принять брахмачарью и заняться одиночной практикой дао-инь. В качестве динамичной медитации подойдёт цигун, тэнсёгрити, хатха-йога или траш-хор. Для поглощения силы иных миров, поглощать её надо не наяву через ментал, а только в астрале, ибо ту силу надо приносить внутри себя оттуда сюда, — только так она станет зацепкой за астральный план, что упростит возможность выхода из тела. Питайся там, ешь еду, пей питьё и высасывай силу из грудного накопителя всех, кого встретишь там, за исключением своих друзей. Но в Мире Мёртвых может питаться лишь некромант, ибо любой другой, отведав тамошних яств, забудет дом родной и не

сможет вернуться (о чём, кстати, часто предостерегают в сказках).

Но в Шрэма-Яту самым главным считается пополнение Вод Жизни. Особенно оно важно в тех случаях, когда надо срочно выйти в астрал по делу, а вот уже несколько дней ничего не получается.

При пополнении Вод Жизни нельзя скрещивать ни рук, ни ног.

Способы таковы:

1. Пускай колдун посмотрит на любого человека, который кажется полнокровным, и задаст себе цель: «Пить Воды Жизни».

Затем колдун ощутит, что эти воды находятся внутри тела человека на уровне от копчика до пупка (у некоторых бывает и выше). В самой низине нижнего дань-тяня находятся эллипсоидные клетки, и от этих сот по правой и по левой стороне тела вверх льются Воды Жизни в виде жидкого пара или густого белого тумана. Клетки можно поглощать, но внутри них живут микросущества в виде чёрных жуков, но Воды — чистые, там никто не живёт.

Колдун сосредоточится на клетках и будет наблюдать за течением Вод Жизни. Если Воды не текут вверх, то усилием воли Яту поднимет их хотя-б на сколько-то вверх. Когда это получится, колдун сосредоточится на своих ноздрях и, наблюдая за Водами, будет вдыхать их в себя.

Можно представить как набранная сила скапливается в голове в виде лёгкой дымки.

После того, как вобрал в себя Воды Жизни, колдун напряжётся и ощутит, что всё выпитое оседает в нём, становится его истинным достоянием и не вытекает в окружающую среду. При этом должна напрягаться точка воли.

Безнаказанно применять данный способ могут лишь вампиры (имею в виду настоящих носферату, а не иллирумов — энэрговампиров), ибо силы других

существ есть их законное питание. Любой иной испиватель будет наказан рано или поздно.

2. Колдун воображает, что он сидит в большой удобной чаше с крепкими стенками. Чаша не очень широкая, но шире тела, вместительная. Серебряная с позолотой, туманистая.

Под стопами колдуна находится подставка (не важно, стоит он или сидит, важно лишь место расположения подставки). От неё к копчику идёт ножка, выровненная по сушумне. Чуть-чуть ниже копчика начинается дно чаши. Заканчивается чаша там, где она сама захочет. Если колдун не ощущает этого, для начала можно воображать, что она заканчивается на уровне солнечного сплетения.

Копчиком колдун чувствует дно чаши.

Он чувствуешь, что в этой чаше налиты Воды Жизни вперемешку с цзин (силой сухожилий, половой силой). Так он увидит свой объём силы.

Теперь пускай посмотрит на любого полнокровного человека и вообразит у него такую-же чашу. Колдун наклонит её и попробует отлить из неё немного в свою чашу или в свой рот. Как правило, отлить немного не получается, ибо Воды привязаны ко клеткам. Но зато можно вылить всё содержимое полностью, вместе с клетками. Или-же раскатать клетки, чтобы Воды отделились от того, что их держит, и частично отлетели в стороны, где тебе будет удобно их поглотить.

3. Ежели колдун рассчитывает пить жертву долго, пускай посмотрит на чашу полнокровного человека, затем на самом её дне вообразит тлеющий уголёк и зажгёт его. Когда это удастся, пусть обратит внимание на дым, идущий из чаши — это выходят Воды Жизни, их следует вдыхать.

Ещё можно создать воображаемую трубочку и опустить её в чужую чашу, чтобы дым оттуда через тру-

бочку шёл на испивателя. Особенно это удобно делать в тех случаях, когда испиватель спит в комнате не один, дабы подзаряжаться от спящих рядом.

Если не остановиться, то через некоторое время начнут гореть и дымиться клеточки. Если и тут не остановиться, то можно сжечь и выпить весь запас Вод Жизни человека. Этого делать нельзя, обязательно надо оставить хоть сколько-то.

Во время испития жертва должна быть постоянно в поле зрения испивающего.

Перед сном через сушумну надобно всосать часть запасённых Вод в голову. И можно будет ловить миг засыпания, сосредоточившись на точке в середине этой части Вод.

4. В дыме чаши полнокровного человека колдун заметит белые шары. Пускай вдыхает их целиком, а так-же связки из нескольких шаров. Когда он вдохнёт, можно оставить шар как есть, а можно ощутить, как он растворяется в его чаше, рассыпаясь в ней порошком.

Перед сном следует вообразить перед собой белый шар и засыпать, созерцая его.

5. Должно колдуну запустить щупальце из своего живота в чашу жертвы и нащупать там мозг. Он такой-же как в голове, только белый и иной плотности. Ежели его сдвинуть или пошевелить, то он вкусно дымится, и по нему бегают чёрные жуки.

Колдун поставит фильтр от жуков и будет пить дым через щупальце. Если жуки сильно мешают, он рыкни на них, они собьются в кучку и не будут лезть. Это как окуливание пчёл перед забором мёда из сот.

Перед сном следует колдуну медитировать на белый мозг в своей чаше и засыпать, сохраняя ощущения на нём. Предварительно следует растворить свой Неписанный Договор с жуками, и сразу прибавится силы.

Если при засыпании сосредоточиться на белом мозге другого человека, есть вероятность войти в его сон или-же затянуть его в свой сон, причём за счёт его силы.

6. Колдун вообразит перед собой пятно такого цвета, как Воды Жизни. Колдун ощутит, что пьёт их из этого пятна. Они просто стягиваются в это пятно из всех доступных источников, и колдун пьёт их. Пускай пространство само из всего разнообразия пран собирает и закачивает в колдуна только Воды Жизни.

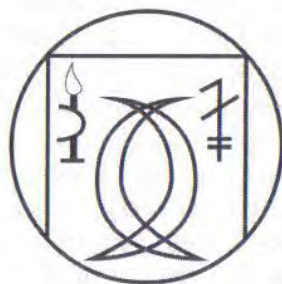
Чтобы научиться вырабатывать силы самому, прежде надо научиться поглощать силы других.

Се — соприкосновение с НАСТОЯЩИМ. Эти упражнения отличаются ото всех прочих, они работают всегда — ЕСЛИ есть ощущение насыщения.

От Вод Жизни веет силой и прохладой. Их поглощение сразу поднимает твою осознанность. Иногда от их поглощения немного ломит грудную клетку. Теплеет в груди не всегда, но достаточно часто. Если не чувствуешь всего этого так, что это невозможно спутать ни с чем другим, — не обманывай себя, у тебя ничего не получается. Не трать зря чужую силу и своё время. Испивай так, чтобы у тебя были ощущения насыщения и поднятия уровня осознанности.

НЕ ДЛЯ ЧАСТОГО ПРИМЕНЕНИЯ!!!

Тамга Хохгта



Это знак допуска в Мерность Снов, своеобразный пропуск. Бывает, что умеешь выходить из тела, а кто-то не пускает, — с этой штукой должны пускать в любом случае.

Сверху ставится знак той системы, по которой работаешь, или подпись покровителя (духа или гуру). Можно туда поставить знак Культуры Сновидений —



По краям никаких знаков не ставится.

Данная тамга вешается над кроватью вместо Ловца Снов, кладётся под подушку или носится как оберег на шее или на пряжке ремня. Для ношения в качестве оберега лучше всего отлить её из серебра, для остальных вариантов можно выжечь её на деревянной дощечке (подойдёт осина, липа, сосна, берёза, ель) или синим цветом нарисовать на картоне.

Освещается перед каждым использованием следующими словами:

дибонгоф х'Нато-Хартот
нофу чо грэлис
нофу чо уджай
нофу нофу нофу
сйцуз

Отослание души, способ №1

Яту необходимо очистить себя трёхдневным постом.

Должно ему пребывать в молчании и остановленном потоке мыслей, покуда совсем исчезнет желание их возобновлять. При этом он воздерживается от еды, и желание есть не должно возникать.

Должно ему лечь в темноте на спину, закрыв глаза от лучей света.

Осознавая лишь свободу от тела, Яту расслабит тело насколько возможно и потом расслабит ещё и ещё.

Он расширит солнечное сплетение (Цветок Жизни тела) и будет посылать чрез него поток праны, наполняя всё тело жизнью, готовясь к отделению сознания. При этом Яту ощутит, что его душа пребывает в солнечном сплетении, словно её держит там невидимый магнит.

Яту сосредоточит сознание в шишковидной железе и вообразит образ места, кое желает сновидеть.

Яту уловит колебания сновидческого тела и будет усиливать их, колеблясь и сотрясаясь со всей силой (не физически, конечно-же). При этом воля посылается по соответствующим изогнутым направлениям, и Яту освобождается от тела.

Если колебания сновидческого тела не улавливаются, надо «напрячь мозг» (это особое ощущение, что-то вроде света внутри черепа, распространяющегося резкими волнами по телу) и колебания скоро пойдут сами. Если и это не получается, Яту следует думать о слове ЛА-УМ-Л-Л-ГАН, осознавая, что сейчас он станешь свободен, и уплывая со звуком туда, куда наметил.

Отослание души, способ №2

Яту надобно лечь на спину или сесть, закрыв глаза. Ложиться на живот нельзя.

Осознавая лишь свободу от тела, он расслабит тело насколько возможно и потом расслабит ещё и ещё.

Он сосредоточит внимание на пальцах ног, затем на лодыжках, потом на коленях, бёдрах, животе, груди, горле и затем на голове, позволяя сознанию медленно пройти вверх по телу.

Когда Яту дойдёт до верха, пускай ощущает тело внизу, и внушит, чтобы оно уснуло — сначала заснули пальцы ног и затем всё выше, до тех пор, пока его сознание поместится в голову, где оно само собой сосредоточится вверху и между глаз на гипофизе.

Яту переместит сознание в направлении затылка.

Он переместит сознание вперёд-назад 2-3 раза, как челнок в швейной машине. Яту обнаружит, что одна сторона кажется немного слабее, чем другая. Пускай не прикладывает большой силы, а просто позволит сознанию постепенно возвращаться обратно из одной стороны в другую. Если чувствует напряжение при удержании сознания, надобно ему повторить ещё несколько раз, пока добьётся ритмического колебания назад и вперёд.

Яту остановит сознание на затылке и 3-м глазе.

Яту вообразит свет любого цвета, который будет вращаться вокруг его сознания внутри головы.

Яту заставит этот свет расширяться и сжиматься снова и снова. Каждый раз будет Яту расширять его чуть больше, до тех пор, пока почувствует, будто голова полна света и пульсирует вместе с расширением и сжатием.

Когда Яту добьётся сего, надобно ему отпустить свет, и тогда Яту обнаружит, что расширение и сжатие будут продолжаться без его сосредоточения на этом. Сие будет продолжаться от нескольких мгновений до 10-ти минут. Пока это будет происходить, надобно просто ждать, пока всё прекратится само собой.

Сосредоточив сознание на шишковидной железе, пускай Яту вообразит вокруг неё свет.

Пускай раскачивает этот свет вперёд-назад, как маятник часов, входя в его ритм.

Пускай Яту найдёт ту сторону, которая, на его взгляд, раскачивается сильнее, и каждый раз пусть продвигается чуть дальше.

Пускай Яту качнёт маятник вниз и через кривую. Сие есть то движение сознания, которое переносит Яту в 4-е Измерение — в Астрал.

Яту надлежит заставить сознание искривиться ещё немного вниз и совершить почти полный переворот, своего рода петлю. В каком-то месте этого вращения будет щелчок, и Яту окажется вне тела.

Призыв пространственных зеркал

«Зуфулен агми кенсаэг тоарен б'латх» — Яту молвит сие по числу часов в сутках в его время (ныне в сутках 24 часа, в прошлом эоне было 36).

Яту увидит, что окружён Зеркалами. Некоторые из них имеют странные углы, что говорит о необычных свойствах тех миров, куда чрез них можно попасть.

Впитывая свечение Зеркал, Яту повышает и изменяет своё осознание, а так-же оценивает мир данного Зеркала.

Яту следует выбрать то зеркало, отражение в коем наименее отталкивающе, и следует всматриваться в него, желая соединиться (тяни на себя отражение) или войти (тяни на себя фон или входи, переступая порог). Достигнуть эффекта можно только в глубокой дрёме или в сновидении.

Но надобно помнить, что Владыки Зеркал суть вовсе не то, что Владыки Иллюзий, и в большинстве случаев тот мир, куда попадёт Яту, совершенно реален и ничуть не менее жив, чем каждый его обитатель.

Внесение слуги

Теория Второго Тела

В магии получают права, допуск, место в иерархии. Для этого достаточно практик с телом Гарф. Но представь, что ты получил всё это... И вот пришёл тебе черёд умирать. Допустим, дослужился ты до той степени, когда тебе позволят самому выбирать своё следующее воплощение, но что с того? Даже если у тебя в новом воплощении сохранится часть памяти, твоя личность всё равно сотрётся и в новой жизни станет новой. Будет совершенно новый человек с частью твоей памяти. Тебя самого в той жизни не будет, но будет другой человек с твоей памятью. Тебя там не будет. Всё, что останется от тебя, это, в лучшем случае, неясные воспоминания в раннем детстве, которые быстро забудутся, и неясные побуждения, связанные с твоими привычками. Представь, что ты сейчас вошёл в тело другого человека и поселился там, и постепенно у тебя начинают всплывать воспоминания того человека, — ты-же понимаешь, что это память не о твоей жизни, а о жизни совсем другого человека, с которым ты никак не связан? С «прошлыми жизнями» то-же самое.

Но если у тебя достаточно наработаны тонкие тела (не только Гарф, но и Мё) и ты ещё при жизни умел владеть ими, вот тогда ты сможешь сам с полным сохранением себя переходить из жизни в жизнь, из тела в тело... Можно дойти и до того, чтоб ни одно из тел не уничтожалось, в том числе и физическое. И всё это вполне можно сделать так, чтоб не зависело ни от чьей милости, а было лишь твоим личным достижением.

Всё это есть первостепенная надобность на пути развития. Но господа маги больше любят развивать свои права, нежели развивать самих себя. Над со-

бой-то им возиться лениво, да и не модно, вот ведь что! Многие маги боятся астрала, потому что это сложно. Куда проще составлять заклинания и махать магическим жезлом, чем работать над собой!

И я имею в виду не только астральный выход. Но и его тоже. Ведь у человека имеется не одно, не 2 и не 3 тела, а гораздо больше, плюс ещё несколько тел можно вырастить искусственно. И в каждое из них можно совершать выход. Выход в какие-то из них подобен астральному выходу, в другие — менталому, в третьи — вообще ничему не подобен, т.к. сравнить не с чем.

Всё здесь сказанное совершенно верно и справедливо совершенно для любой традиции. Будь то хоть йога, хоть магия, хоть ещё что-то. А верно оно потому, что непосредственно связано с Жизнью. Тут не место фантазиям, это дело очень серьёзное и непростое.

Ритуалы и т.п. вещи, конечно, помогают, но для развития тел это не то. У них и цель сама по себе другая. Иногда можно их использовать как вспомогательное средство, но не более. Для Жизни нужны тела, а не права и не место в иерархии. Конечно, если это есть, то и Жизнь будет получше, но всё-же это не основное.

Сам посуди. Вот умирает маг... Каким-бы крутым жрецом он бы ни был, но если он не владеет всеми своими телами, от него просто ничего не останется — хлоп и нет как не было. Возможен случай, когда те существа, на кого жрец работал при жизни, подхватят его и отнесут куда надо. Бывает такое. Но это случай очень редкий и надеяться только на него — слишком легкомысленно. Ну а что, если не помогут? Так и уничтожению будешь рад?

Есть мнение, что дух человека бессмертен. Но это говорится о Духе, о бессмертной частице. Она есть. Но чтобы за неё уцепиться, надо владеть телами, ведь

она находится внутри тел. Если эта частица просто из тебя вылетит, где гарантия, что и ты вылетишь вслед за ней? Такой гарантии нет до тех пор, пока не создана связь между тобой и этой частицей, а затем между той частицей и тем, откуда она изошла. Начало создания такой связи — понимание, ментальные практики. Укрепление связи — работа с наращиванием и уплотнением тел.

Вот что является обоснованием работы с Мё. Развитое Мё нужно именно для вечной жизни. Умерев, каждый человек переходит в своё Мё. Если он при жизни не развивал Мё, то через некоторое время оно разрушится, — это явление называют Второй Смертью. Избежать Второй Смерти может только тот, кто при жизни полностью развил своё Мё.

Немного о нравственности

В отношении использования силы духов выделяют четыре вида выходов из тела:

- 1) за некоторое время до сна проводится вызывание какого-либо духа, ему приносят жертву и ставят цель, что он должен такого-то человека вытащить из тела или встретить во сне сегодня ночью;
- 2) духи или боги сами по своему желанию вытаскивают человека из тела или встречают во сне — это бывает только в том случае, если он что-то для них значит и зачем-то им нужен;
- 3) во сне рядом с человеком находятся какие-либо осознанные существа, они не влияют на него, а просто находятся рядом, и за счёт их света осознания человек пребывает в полу-осознанном состоянии — это бывает тогда, когда у человека имеется объём личной силы выше среднего, но для полноценного осознания человеку этого не хватает;

- 4) использование любых существ для перемещения по астралу — человек цепляется к одному из них или седлает его; если в ментале до засыпания, то дух вытаскивает человека из тела, а если уже во сне, то он переносит человека в другие сновиденные места.

Способы сии довольно ненадёжны, т.к. не зависят от человека, а те существа, от которых это зависит, могут сделать с ним что угодно. Это чуть менее опасно лишь при 1-м способе, т.к. там духов сдерживает заклятие и жреческий ранг человека, согласно коему оный имеет право наложить на них таковое заклятие.

На пути бхакти-йоги (поклонение существам тёплого тока и заимствование силы от них) и даэва-яшны (поклонение существам холодного тока и заимствование силы от них) требуется всего лишь 9 Алхимических Месяцев для получения полноценного сновидческого тела. Если же развивать оное собственными усилиями, то для женщины требуется 21, а для мужчины 24 Алхимических Года. Разница огромна!

Говорят, что если могущество подарено, то у получившего есть обязательства перед подарившим, получивший ему должен (причём — неизвестно что именно должен; что потребует, то и придётся сделать), получивший зависит от подарившего. Даритель может в любой миг забрать свой дар, и маг снова станет обычным человеком безо всяких сиддх. Если же какую-либо способность маг приобрёл сам, своими усилиями, своим трудом, то она навсегда останется с ним. Она не покинет мага, ибо он никому ничего не должен, он всего добился сам. Так многие говорят, но в действительно всё это чепуха. Теряется и своё, теряется и чужое, и удерживать можно как своё, так и чужое, лишь-бы оно было.

Основание начальных практик Второго Тела

Ни один обряд и ни одно заклинание никогда не разовьют Мё. Потому что, во-первых, направлены они на Гарф, а во-вторых: Мё нарабатывается иными способами — более сложными (работа над собой всегда сложна).

Выходя из тела, ты оказываешься в тонкоматериальном мире, который тебе совершенно неизвестен. Если-бы кто-то помогал тебе туда выходить или встречал-бы уже там, то он многое объяснил-бы тебе и многое показал-бы. За счёт такого существа можно немного упростить процесс создания и адаптации Мё.

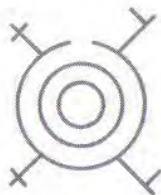
Но где взять такое существо? В Культе Альяха для этого обычно используют мар, мверзей или Слуг. Первые два уже рассмотрены в этой книге, потому теперь опишу, как прикрепляют Слугу.

Внесение



Се — один из лофу Йог-Сотота. Яту должен нанести его на каждую стену того помещения, в котором Яту будет спать. Наносить надобно именно на стены, не на углы; желательно, чтобы лофу располагался ровно в середине каждой стены. Когда Яту чертит лофу, надлежит ему приговаривать: «Эмба роа». Лофу будет удерживать Слугу от резких действий по отношению к Яту.

Когда лофу нанесён на стены, Яту начинает медитировать на дицонгу Набагаф:



Закрыв глаза, он воображает перед собой Набагаф и удерживает эту картинку как можно более долго, насыщаясь от неё и мысленно входя внутрь.

Этот дицонгуо уже запрограммирован на то, чтобы к медитирующему пришёл кто-нибудь из Слуг и подсоединился, поэтому никаких дополнительных средств здесь не используется. Подсоединение можно ощутить так, словно на макушку опустился некий шнур и прикрепился к ней своим концом. Это кардинально отличается от подселения. При подселении существо входит внутрь кокона, а в данном случае всего лишь прикрепляется к эфирному слою кокона шнуром.

Ежли при этом узрит Яту картины незнакомых миров — мысленно пускай войдёт туда, побродит там, осмотрится. Как правило, от созерцания данного дицонгуо видится некий мир жёлтого сияния, а когда приходит Слуга, начинают видеться миры совершенно невообразимые, непривычные... Ощущения могут быть не самыми приятными.

Перед сном пускай Яту прочитает:

Джиг'на'дин!!!

Нофу чо грэллис...

Чабохэдж!..

Фачь хэстих куибэдджас цопози!

*Фачь хэстих бицоу джэфолидж,
хэстих уджай!*

Джиг'на'дин!!!

Вонзог!

Намерение!!!

Проход рядом с грёзами...

Набираю силы!..

Я вхожу во Сны!

*Я вхожу в Сновидение,
вхожу в Астрал!*

Намерение!!!

Истинно!

Читать лучше не на русском, а на мацучене, потому что при особой необходимости Яту сможет уходить от Слуги именно под эгрэгор Магии Хаоса.

Для более крепкой связи следует днём почаще вспоминать о Набагафе и медитировать на него при любом удобном случае.

Отсоединение

Когда Слуга в достаточной мере натаскает Яту по тонким мирам, и Яту сможет выходить из тела без его помощи и удерживаться в новом мире так же без оной, можно перерубить канал связи со Слугой. Он своё дело сделал, ему уже достаточно уплачено.

Пускай Яту сядет и мысленно вибрирует: БАРА-БАРА. Пускай так же вообразит, что эти слова они стали белыми и проходят над его макушкой, подобно бритве, сдвигая и унося куда-то за спину все подсоединения. Яту должен чётко ощутить, что шнур с макушки действительно сдвинулся взад за предел досягаемости. Так же Яту должен ощутить, что он ничем не держит Слугу — всё, что держало, теперь разжалось и выпустило путы из своей хватки. Это всё равно что разжать руку, коя до того сжимала кирпич, и теперь он упал и разбился.

Неплохо работает следующее заклинание:

Мир начинается с меня.

Никаких воспоминаний. Никаких программ. Нуль.

Очищение. Очищение. Очищение.

Если имеется соответствующий навык, то хорошо при этом медитировать на Абсолют или Пустоту, подняв свои вибрации до этого уровня и производя чистку уже оттуда, смотря на себя оттуда.

Другой вариант внесения

Чтобы сновидеть, нужно накопить и развить свою Личную Силу. Если человек не занимался этим, но всё-же неплохо сновидит, значит: некоторая значительная доля свободной Личной Силы у него была от рождения или-же сиим развитием занимается за него кто-то другой.

Но кто-то другой не станет заниматься этим просто так и он не возьмётся из ниоткуда. Такого духа нужно найти и с ним нужно договориться.

И это должно быть опять-же не подселение, а нечто более важное... Такой дух входит в человека подобно тому, как если-бы в теле выросли новые клетки. У человека словно-бы появляется новый орган, отвечающий за какие-то новые функции, что ранее не были доступны. С этим духом при желании можно общаться, но не как с подселенцем, а как с частью своего подсознания. Он живёт в человеке так-же, как живут в там бактэрии, мозг, печень...

Функцию этого духа можно постараться наработать самому, но сколько на это уйдёт времени и достигнешь-ли ты успеха? Если есть возможность, не лучше-ли пойти более лёгким путём? Много-ли ты знаешь случаев, чтоб человек вырастил себе зуб, ногу или ещё что-нибудь? «Вырастить» сиддху так-же не просто.

Устройство миров

Развив владение грёзами до Видения, или-же достаточно продвинувшись в Койо-го, непременно столкнёшься с этим...

География К'раал-Гхо

Прямое попадание возможно лишь для того, что имеет избыток силы. Избыток должен быть таков, чтобы при закрывании глаз и наблюдении темноты виделась стена. Сновидцу необходимо перестать считать каменной эту стену, к коей он приближается, ибо в ней есть глубина, хотя и неявно выраженная. Сновидца пронесёт сквозь неё, и он прыгнет вперёд, в туман, в тишину... И как только он пересечёт Грань, исчезнут звуки явного мира.

Теперь надо оглядеться...

...К западу от Южного Моря лежат Базальтовые Столбы, а за ними город Катурия. На востоке зелёное побережье, на нём стоят рыбацьи посёлки. На юге, от чёрных башен Дилат-Лина простирается земля белых грибов, где дома коричневые и не имеют окон; там, под водой, в тихие дни можно разглядеть аллею полуразрушенных сфинксов, ведущую к куполу большого затонувшего храма. Дальше к северу можно видеть кладбищенские сады Зуры, место недостижимых наслаждений, храмовые террасы Зака, двойной хрустальный мыс в гавани Сона-Нил, шпили Талариона...

...Дилат-Лин, куда большеротые торговцы в странных тюрбанах прибывают за рабами и золотом, причаливая на чёрных галерах, вонь с которых может заглушить только дым благовоний; они платят рубинами и отчаливают, толкаемые мощными ударами вёсел в руках невидимых гребцов. Затем на юго-за-

пад ко Трану, к его разорванному кольцу наклонных стен из алебастра, и к его башням, задевающим облака, белым с золотом, там, у реки Шай, чьи набережные одеты мрамором...

И там лежит город с гранитными стенами — Хланит, на берегах Серэнэрийского моря. А в нём набережные — из дуба, и крыши домов остроконечные, украшенные шпильями... Там, в благоухающих джунглях Кледа, где заброшенные дворцы из слоновой кости, служившие некогда домом монархам забытых царств, там эти цари спят нетревожным сном...

...И вверх по реке Укранос от моря Серэнэрийского поднимаются яшмовые террасы Кирана, куда раз в год приносят в золотом паланкине царя Илек-Вада, чтобы вместе с ним помолиться Оукраносу — богу реки — в семибашенном храме, из которого плывёт музыка всякий раз, когда на него падает лунный свет.

...Из Дилат-Лина плыть 11 дней до Бахарны, самого крупного порта на острове Ориаб. У входа в его гавань стоят огромные маяки Тон и Тал, а набережные все из порфира. Канал ведёт оттуда к озеру Йат, у развалин города, через тоннель с гранитными воротами. Обитатели гор ездят на зебрах... К западу лежит долина Пнат, среди скал Трока. Там скользкие дхолы роются в горах из костей, в отбросах гхулских пиршеств, скопившихся за века... Тот пик на юге называется Нгранек, он в двух днях пути верхом на зебре от Бахарны, если путешественник не побоится ночных мверзей. Те, кто осмелится взобраться по склонам Нгранека, придут в конце пути к огромному лицу, высеченному в скале, с удлинёнными мочками ушей, острым носом и подбородком. Выражение на этом лице не очень счастливое.

...В северных землях, у реки Шай, раскинулся прекрасный Ултар (города, названный в честь Ультара), за большим каменным мостом, в арку которого замуровали живого человека, когда строили тот мост, 13

веков назад. Это город аккуратных коттэджей и мощённых булыжником улиц, по которым бродит бесчисленное количество кошек, ибо просвещённые законодатели в давние времена приняли законы об охране этих животных. Хороший, добрый городок, где путешественники чувствуют себя спокойно и гладят мохнатых созданий, уделяя им большое внимание, как то и полагается в этих краях.

...И ещё там есть Ург с низкими куполами, остановка на пути в Инкванок, в котором часто бывают рудокопы, добывающие оникс...

...А сам Инкванок — ужасное место возле пустынного плато Лэнг. Дома здесь похожи на дворцы с заострёнными куполами и минаретами, пирамидами, золотыми стенами с чёрной резьбой и завитушками, инкрустированными золотом, с каннелюрами, арками и золотыми навершиями. Улицы его из оникса, а когда звонит большой колокол, ему отвечает музыка рожков и виол, и поющие голоса. Высоко на центральном холме стоит массивный храм Басуров, окружённый садом, в который ведут 7 ворот, и где множество колонн, фонтанов и прудов, а в них плавают светящиеся рыбки, и дрожит и пляшет отражение огня от трёхногих светильников на балконе храма. На плоском куполе самого храма стоит большая колокольня, и когда звонит колокол, появляются жрецы в масках и капюшонах, несущие дымящиеся чаши в подземные помещения. Дворец Хастура возвышается на соседнем холме. Идол сего Басура проезжает через бронзовые ворота на колеснице, запряжённой яками. Пускай сновидец побережётся отца птиц Шантак, обитающего под куполом храма: если слишком долго смотреть на него, он наслёт на созерцателя ночные кошмары! Сновидцу следует избегать ходить в прекрасный Инкванок: ни одна кошка не может жить в нём, ибо многие из его теней суть отрава для кошачьего рода!

...А над плато Лэнг стоит Шаркомонд. Если подняться по покрытым солью лестницам, то придёшь к его базальтовым стенам и докам, храмам и площадям, улицам с колоннадам, к тому месту, где украшенные сфинксами ворота открываются на центральную площадь, и 2 массивных крылатых льва охраняют начало лестницы, ведущей в Великую Пропась.

...По пути в Кадафь сновидцу надобно пересечь ужасную пустыню Лэнг, где в огромном монастыре без окон, окружённом монолитами, обитает верховный жрец Страны Грёз, лицо его спрятано под жёлтой шёлковой маской. Храм, где он служит, старше, чем сама история, и украшен фресками, посвящёнными быту и нравам Лэнга: существа, едва напоминающие людей, танцуют среди исчезнувших городов; идёт война с пурпурными пауками, приземляются чёрные галеры с Луны...

...Затем сновидец минует Кадафь, огромный город льда и тайн, столицу этой земли...

...И прибывает, наконец, в прекрасный Селефаис, в земле Оот-Наргай, на берегу Серэнэрийского Моря...

...Гора Аран, деревья гинкго на её нижних склонах. Потом, в отдалении, мраморные стены, что-то вроде минаретов, бронзовые статуи... Река Наракса впадает здесь в море. Вдали видны вершины Талариона. Во храме из бирюзы, в конце улицы Колонн, верховный жрец поклоняется Нат-Хортату...

Линии

Линии выглядят в виде пламенных жёлтых или голубоватых вибрирующих столбов разной толщины. Они бывают трёх видов:

1. Линии Дха (Линии Дах, Линии Духа, Линии Тхоу) — это линии всяких существ, будь то мёртвый или живой, камень или дерево, человек или дух. Управляя этими линиями, как паук, Яту управляет жизнью и судьбами существ.

2. Линии Мира (Линии Ода, Линии Ллея, Линии Дракона) — это линии миров и пространств. Научившись видеть их, Яту сможет управлять мирами и пространствами.

3. Линии Мироздания (Струны Бесконечности, Связи Внимания, Нити Намерения) — два предыдущих класса линий являются всего лишь различным восприятием этих. Возникают вследствие напряжённости между воспринимающим и воспринимаемым. В каждом мире Линии Дха и Линии Мира совершенно разные, имеют непривычные свойства, а Струны Бесконечности всюду одни и те же.

Линии — это силовые инструменты Басуров, вибрационные возмущения, искривлённости пространств, влияющие на такие характеристики пространства как температура, скорость распространения времени, предельно допустимый объём удерживаемой массы и пр.

Линии связывают пространство так же, как мышцы окружают физическое тело. Они пронизывают всю вселенную, являясь её каркасом, на коем держатся все объекты и сведения об их свойствах.

Все живые существа состоят из Линий, поэтому, говоря о Линиях, обычно описывают способы воздействия с их помощью. Например, согласно одной из малоизвестных версий «Энума Элиш», Молодые Боги убили Кингу за счёт того, что вошли в Него и изнутри разорвали Его плоть, направив в нутро Кингу Линии Мира, т.е. его Линии Дха они разорвали Линиями Мира. И действительно, Линии можно двигать и искривлять, меняя тем самым условия в выбранной зоне действия.

Однако, чаще применяется переход по Линиям — это как если-бы можно было физическим зрением увидеть лучи какой-либо из планет и так же физически по этим лучам взобраться. Это возможно при

Койо-го, а при достаточной плотности сновидческого тела возможно и наяву.

Маг может сам создавать Линии Дха. Лучше всего это получается животом и глазами. Например, маг может на кого-то посмотреть и через взгляд надавить на его волю мгновенно созданной Линией, и тот человек физически ощутит давление. Линии Дха — это руки боевого мага.

Увидеть Линии Мира физическими глазами можно следующим способом. Держа ноги под прямым углом, вытяни левую руку, а правую расположи параллельно земле и согни её внутрь к груди. Левую ладонь поверни к спине, а правую — к груди. Затем начинай быстро шевелить пальцами обеих рук, как будто играя на огромном банджо. После чего сожми руки в кулаки и грациозно повернись вокруг себя, приняв боксёрскую стойку. Остановись, напряжённый и собранный, вытянув руки и согнув ноги в решительном полуприседе с неподвижным взглядом. И вдруг ты увидишь их...

Конечно, чтобы эти движения сработали, нужно иметь огромную энэргомассу и силу воли. Начинать упражняться лучше в осознанном сне, а не наяву, ибо в мире сновиденном любые навыки нарабатываются быстрее.

Кроме того, Линии Мира иногда бывают видны наяву при проведении обрядов к Басурам и Слугам. Когда они видны наяву, можно их трогать, цепляться за них, передвигаться по ним и т.п.

Если хочешь прицепиться к Линии, схвати её как ягуар: сложи ладони когтеобразно и соедини их на запястьях, образовав нечто вроде чашки со скрюченными обращёнными вверх краями. Никогда не размыкай свои запястья! Если сделаешь это во время передвижения по Линии, то упадёшь и сломаешь себе что-нибудь.

Когда хватаешь Линию, ощущай, что тебя что-то тянет. Ты не делаешь ничего другого, кроме того, что позволяешь Линиям, которые схватил, тянуть тебя. Когда хочешь вернуться назад, ты можешь ощутить, что Линия не хочет тебя отпускать. Надо не волноваться и просто почувствовать как Линия возвращает тебя на место.

Гораздо проще передвигаться по Линиям Мира в осознанном сне, чем наяву. Будучи вне тела, ощути, что движеешься не просто так, а именно по Линии. И довольно скоро ты ощутишь, что Линия проходит сквозь тебя подобно канату, а ты скользишь по ней.

Внутренние Линии Дха человека соединяют его со внешними Линиями Дха, т.е. с Линиями Дха других существ, в том числе и Басуров. По этой причине, чтобы вызвать какого-либо духа, совершенно не обязательно совершать обряд призыва... Человек соединён с миром через волокна, выходящие из его солнечного сплетения (у некоторых чуть ниже или чуть выше) — на этом месте и надо сосредоточиться, а затем там-же искать связь с нужными Линиями. Когда в себе ты нашёл Линию, по качеству сходную с вызываемым духом, затем найди такую-же Линию, с которой она связана, — это и будет Линия того духа, мысленно войти в неё и оттуда позови этого духа по имени.

Похожим способом можно путешествовать по мирам. Просто найди в себе Линии Дха существ нужного мира, а по ним найди Линии их мира, и ступай туда.

Среди Линий Дха следует особы выделить те из них, по которым происходит связь с Басурами. Эти Линии ложатся на астрологические аспекты планет, и когда планета определённое время (это могут как дни, так и мгновения) аспектирована без пересекающихся линий, карта неба показывает, что проход

к определённом Басуру открыт, т.е. по данной Линии Дха можно к Нему «добежать». Только в это время никого нет на дороге и никто не мешает общению. Но если аспект планеты, которая является проходом к определённом Басуру имеет линии пересечения с другими планетами, то соискатель упрётся в тупик или-же его сметут с дороги.

Эти Линии Дха, создающие связь, являются сеткой передвижений по магистралям между мирами, которая постоянно меняется и выстраивается по аспектам между космическими объектами, начиная с планет и кончая галактиками. Нужно знать точное время и точное направление, иначе ничего не получится или-же последствия будут плачевны. Поэтому в Культе Альяха столь строго охраняется учение о сезонах и циклах.

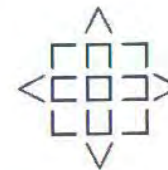
Любой, кто может ходить по Струнам Бесконечности, является существом, которое имеет разные части общей личности, разбросанной в бесконечности, в бесчисленном числе миров. Это существо присутствует сразу во всей бесконечности в целом и его общая мощность запредельна. Если оно соберётся в одну личность, то сможет создавать вселенные.

Узлы и Перекрёстки

Се — места пересечения двух и более Линий, кои создают аномалии. На теле человека в таких местах образуются рингмы, на теле Земли возникают Места Силы, а на теле Вселенной — Углы.

За пределом Узлов нарушаются свойства пространства и объектов в них, слабеют или возрастают действия тех или иных законов физики. Узлы определяют качества энэргий, описывают характеристики твёрдых тел при движении и покое. Они позволяют перемещаться во времени и пространстве, позволяют выходить за Границы и Завесы.

Углы



Вообрази куб, вписанный в шар. Шар — это воспринимаемый мир, а углы куба — невоспринимаемая и неосознаваемая часть мира. Образ куба в данном случае метафоричен, на самом деле речь идёт об одновременном развёртывании всех сил мира, изначально пребывающих в хаотическом состоянии.

Углы — это углы Ауры Земли и Ауры каждого мира на каждой планете. Поэтому нашу Явь и называют Миром 4-х Направлений, ибо 4 Угла разделяют Землю: северный, восточный, южный, западный.

В пределах Космоса Углы являются скрытыми силами, поддерживающими целостность миров, — если-бы их не было, миры-бы развалились. Когда часть шара истончается или иным образом нарушается его целостность, силы Углов начинают неограниченное движение к середине куба, бесконтрольно сворачивая его сам в себя. Их одновременная активизация приводит к тому, что появляется сила противодействия их разрушительному влиянию, и опять образуется шар, поддерживающий форму. Проще говоря, идёт энэргообмен с Углами, и они постоянно создают давление на мир, тем самым сохраняя его форму.

Кривые

Пространство не беспредельно, но ограничено Углами и Кривыми.

Углы проходят сквозь пространство как сквозь масло, тем самым пробивая его и образуя проходы. Так создаётся связь между мирами, которую мож-

но использовать для перемещения, набирания силы и призыва существ.

Пробив пространство, Угол создаёт Кривые, иначе называемые Преломлениями. Перемещение происходит именно за счёт Преломлений. Прозекция и её расстояние — зеркальны.

Движение времени происходит под Углами, будучи, в то-же время, ограничено изогнутыми стенами. И только посредством Кривых можно надеяться на обретение ключа, что откроет доступ к пространству-времени. Только двигаясь вверх и вправо, можно быть свободным от времени этого движения. Сии движения изменяют человека во времени. Например, чтобы проникнуть в прошлое, сознание должно быть перемещено по Кривым, начиная с шишковидной железы (ибо Углы и Кривые существуют не только вне, но и внутри тела). Можно попасть и в будущее...

Для людей безопасен лишь путь по Кривым, но более высокие существа безопасно проходят меж Углами.

Тропы

Кривые образуют Тропы, так-же называемые Колдцами («ицхет», «кассум»). Это — порталы, кои могут быть временными или постоянными. Чаще всего они ведут от объектов больших масс ко Границам Вселенной, времени и пространства — туда, где излучения сливаются в шум и начинается Пустыня Кхаммона, а затем и Зенрит-Майньёш.

Важно понимать различие меж Тропами и Линиями. Линии Мира это чётко направленные магистрали Вселенной, а Тропы это просто дороги, паутиной стягивающиеся к определённому числу Областей, из которых по этим-же дорогам можно перейти к Углам различных миров. Причём паутина это не иносказание, сие действительно выглядит как паутина, на которой имеется и свой паук — Атлач-Нача, Паук Арделя, плетущий паутину мироздания...

Создания иных миров называют наш мир «Миром Паука», т.е. Миром Атлач-Начи. Все люди связаны друг с другом некой «паутиной» как в социальном, так и в энергетическом планах. Эта паутина образована Линиями Дха. Поэтому символом нашего Мира является восьмилучевая звезда Алголь — по числу ног паука. Люди, посещающие другие Миры, зачастую предстают там в своём истинном облике — в облике паука: энергетический шар (кокон, туловище паука) и от него отходят щупальца (Линии Дха и различные каналы). Соответственно выглядят и эгрэгоры, созданные людьми: шар с отростками, на концах которых присоски.

На этой-же волне вспоминаются богини-пряильщицы, плетущие нити судеб — скандинавские норны, греческие мойры, римские парки. Атлач-Нача плетёт паутину миров, норны плетут паутину событий... 333 — столько энэргий оплели Землю, обволокли её паутиной. А мы, маленькие паучки, ползаем в этой общей паутине, пока не научимся сами её плести.

Углы являются дверями, ибо за каждый Углом открываются пространственные Тропы. Потому и сказано, что «Басуры проходят меж Углами».

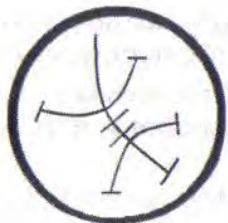
Немало существует колдовства, связанного с проходом по Тропам. Вот несколько примеров:

- 1) Представив место желанное, произнеси: «Торгалпарес хнгреб льхфек», и тут-же перейдёшь туда сквозь Углы.
- 2) Вступив на тропу меж Углами, молви: «Альгар форфгтхлег ньен гебе тер сох мьльде тарлог лерхнг», и пройдёшь из мира в мир по Углам и Перекрёсткам.
- 3) Выйдя из тела, вознесись к любому из Углов и скажи: «Дор-э-ул-ла». На 6 часов свободно ты сможешь пройти сквозь преграды земного слоя, сможешь войти в наивысшие миры, увидеть и узнать тех, кто превыше тебя, познать всё земное грядущее Души.

Чтобы пройти между Углами, требуется 2 умения — «отворять» и «пролагать». Чтобы «отворить», надо использовать объёмные геометрические фигуры, выступающие в качестве врат. Особенно важны направления Углов, расстояние прозекции и края фигуры, соотносящиеся с определённым числом Областей, Тропы коих пролегают по Внешнему пространству. Так-же, фигурой может служить и просто-напросто сигил. Встав в фигуру или созерцая её, произносится заклинание открытия. Далее, чтобы «проложить путь», уже шагнув на тропу, надо знать нечто вроде координатного пароля для открытия Тропы в нужную область.

Но путешествия меж Углами относительно безопасны лишь до тех пор, пока ты в качестве места назначения не выберешь 6-е измерение. Или-же до тех пор, пока из двух необходимых умений ты соблюдёшь лишь одно.

Гончие



Где тусклая, жуткая граница напоминает брег бледно-серый и туманный, медленно омываемый волнами безграничного и немыслимого времени, кое есть Йот-Мерток (лик Йог-Сотота), находится Тиндалос или Тинд'лоси — город-призрак, являющий собой чёрную спиралевидную крепость, где обитают Гончие, иначе называемые Аллу, Стражами Порядка, Обитателями Углов, Чудовищами Границы, Гончими

Преграды и Псами Тиндалуу. Сии Слуги Азатота есть потомки Нот-Йидика и испарений К'тхуны. Преграда-же сия есть Зенрит-Майньёш, иначе рекомая Сунтал — врата, ведущие за предел времени и пространства, в 6-е измерение. Обозначается сия Преграда двойной волнистой линией. В мирах, лежащих пред Чертою, есть размер и форма, но в том, что лежит за нею, их нет, ибо живущие там суть сами себе форма и размер.

По сути Гончие это персонифицированные силы того уровня восприятия, к которому относятся Углы.

Когда кто-то проходит по Тропе меж Углами, он волен идти, и его не тронут. Но на него будут смотреть, и оценивать. И коли он не защищён, может случиться всякое, в том числе и самое страшное.

Глупо взывать к Тварям Углов, жажда соединения. Слиянный с ними будет обречён вечно скитаться по бесконечным Тропам околицами сумрачного пояса, воя в неистовой жажде, неспособный утолить терзающий его голод, неспособный раскрыть дарованную ему силу, лишённый разума — се не твоя природа, но это ближе к Абсолютному, чем упорядоченный мир. Лишь Владыки Хаоса могут дать жизнь вечную в Абсолютном, но не Слуги Их вроде этих Гончих, ибо неведомы им пути дальше собственной Тропы. Посредством ритуала пустивший их однажды в себя не спасётся никакими средствами. Любая защита будет злить их, усиливая голод. Они слишком безумны, чтобы надеяться с их помощью избавиться себя от врагов.

Ступивший на Тропы уже не сможет свернуть назад. Он — погонщик Тварей Углов. Есть знак способный предоставить проход между Углами, избегая влияния Тварей и Троп, но есть и знак, способный открыть их взору безумца. Выходить за предел нужно, но не Тропами, ибо Тропа — одна грань абсолютной силы, что поглотит идущего по ней, пока он не

перестанет различать мир вокруг себя. Путь Троп — путь слепца и безумца.

Крылатые псы на берегах пожирателей трупов, обозначающие душу, суть видоизменённые образы Гончих. Их описывают как подвижные образы с волнующимися ядовитыми щупальцами и Телами Смерти, наполненными всяческой мерзостью. Хотя, согласно человеческому восприятию, у них нет тел. Они тощи и испытывают голод к тем, кто проходит через Углы в иные измерения.

Гончие покрывают жертву голубоватым гноем, обезглавливают и окружают треугольником, сложенным из камней. Они не поглощают или уничтожают душу буквально, но сковывают её, не допуская будущих воплощений, до тех пор, пока космический цикл не будет завершён. Затем душа может соединиться со следующим космическим сознанием.

Из-за их связи с пространственно-временными Пересечениями, Гончие могут проникнуть в материальный мир сквозь Угол меж двумя любыми плоскостями, коли он составляет 120° или менее. Когда Гончая проникает в наш мир, сначала из Угла начинает куриться дымок, постепенно сплетающийся в голову, за которой следует и тело. Но самостоятельно войти в искривлённое измерение около Земли эти твари не могут, в этом им могут помочь лишь дхолы да некоторые маги.

Спроэцированное сознание, пытающееся проникнуть в 6-е измерение, будет неизбежно атаковано Гончими. Даже простой сон о Гончих зовёт их к сновидцу.

Если ты умудришься довольно долго избегать их, они будут с рычанием и неудовлетворением ускользать туда, откуда они являются изначально — за пределы времени и пространства.

Распознать появление Гончих можно по тем признакам, что ты услышишь звук, подобный лаю

и звонкому рёву, звучащему, подобно колоколу, через всю твою сущность, или, что намного хуже, ощутишь на своём лице их чуждое дыхание.

Остановить или возвратить Гончих можно следующими способами:

- 1) Словом Света, что хранится в Цветке Жизни тела;
- 2) заклинанием Тройного Круга Защиты, записанным Пномом;
- 3) Великим Вызовом Азатота;
- 4) дицонгуо Тиндалоса, кое можно добыть лишь там, откуда приходят Охотники;
- 5) идти спокойно и не оборачиваясь, безо всякого гнева, держа в уме дицонгуо Владыки Узлов:



- 6) вернуться в тело, округлить все углы своего жилища и запечатать их лофу Вауаджэза — так выиграешь немного времени, немного оттянешь свою смерть;
- 7) возвратиться в тело через круги, не проницая тумана, лежащего пред тобою, затем нанести на все углы помещения круг с равносторонним крестом внутри, потом самому очертиться кругом и ощутить, как твоё тело превратилось в круг.

Даже после завершения защиты, необходимо принимать предосторожности, не приближаясь к 6-му измерению посредством угловых движений.

Но, чем возвращать Гончих, лучше не встречать их вовсе. Никто не сталкивается с ними случайно, и, раз ты их встретил, значит, имеешь в себе недостаточную меру Света Осознания. Ибо кто её имеет, тот может

надеяться пройти с их стражей. Потому не должно пытаться силой и хитростью обойти Гончих, но должно познавать свой собственный Свет, готовя себя для пересечения пути. Свет есть твой предельный предел.

Однако, даже имея достаточно Света, следует соблюдать осторожность. Гончие двигаются только через Углы и никогда через Кривые. Только передвижением через Кривые можно избежать их. Только круг спасает от когтей Гончих, только круг даёт защиту. Передвигайся через пространство только по окружностям, огибая Углы.

Кстати, руны Нуг-Сотха имеют угловую, а иероглифы Нахара змеевидную выраженность, потому что руны основаны на свойствах Углов, а иероглифы — на свойствах Кривых.

Гончие преследуют сознание лишь до пределов пространства. Как только ты пересечёшь Сунтал, они будут не властны над тобой. Если, конечно, ты успеешь его пересечь...

Карта

Земля не существует. Она плывёт в бесконечном небытии, приближаясь с каждым днём к своему концу, который не осознаётся ею. Снаружи вращается множество миров, которые не подвластны воображению. Каждый мир населён Слугами и за Ними наблюдают Хозяева. Слуги, существующие во всех этих мирах, — те, кто подвергаются и переносят. Они не так несчастны, как люди, но каждый из них остаётся подверженным року и намерениям Хозяев, губительных для Их душ. Только поклонение Хозяевам может оказать некое слабое влияние на Их несчастные судьбы. Хозяева в каждом мире разные.

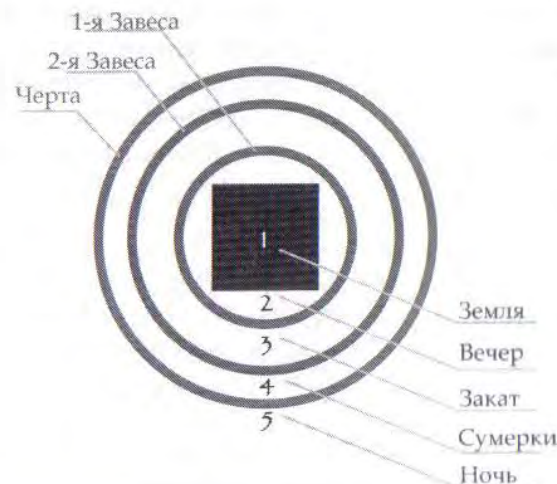
Мир 4-х Направлений окружён Запредельными Областями, сжимающими его в объятиях и стремящимися его раздавить, ибо он подобен надутому воз-

духом кожаному бурдюку в морской пучине, и число таких пузырей с живущими на их поверхности людьми во Вселенной весьма велико. Но любой из них когда-нибудь лопнет, о чём толкуют пророчества.

Однако, чаще бывает, что оболочка пузыря лопается в отдельных местах, не угрожая ему полным разрушением, и несметные полчища Чудовищ обрушиваются внутрь. Это может произойти в той части земной поверхности, под которой лежат глубокие пустоты.

Есть так-же миры, подобные затонувшим мехам с вином или водою. Их населяют Потомки Чудовищ, воздвигающие поклонение своим Родителям. Они называются Чёрными Светилами — Звёздами Тэсн-Хага. Случается, что их обитатели вторгаются в низшие миры, преодолевая Пустоту между ними.

От космоса и ото всех Запредельных пространств Земля отделена Ложной Завесой, так-же именуемой Нулевой Завесой, Завесой Еноха или Зеркалом. Сия Завеса создана эгрэгорами и прочими шаблонами, укрепшими ментальными напластованиями. Маг, сумевший пронзить её своим сознанием, обретает подлинные знания.



Изнутри к оболочке Земли прилегает Вечер, иначе рекомый Пространством Кероша (иногда произносится как Карруш или Карваш), отделённый от мира 4-х сторон 1-й Завесой, закрытый особым дицонгуо (потому на югготском «Керош» звучит как «Кхе рохц» — «печатать Девяти») и населяемый ночными тварями, оборотнями (поклоняющимися Луне и драгоценным камням) и ламиями. В нём находится город Рльехф (он-же Р'лиех, Р'ляях, Рлэх, Релайх или Р'лье), где пребывают образы Привратников — Великого Кутулу и Повелителя Змей Йхега. Сами-же Привратники покоятся в недрах Чёрных Светил, дожидаясь своего часа.

Снаружи к оболочке пузыря прилегает Закат, иначе рекомый Пространством Сакката (возможно, от шумерского «саккат» — «космос»), населённый бесами и великими чародеями нечеловеческой природы. Закат есть убежище Вара, и сила Его пробуждается в тот час, когда мертвецы отверзают очи свои. В Закате находится город Кн'ен (он-же Киньян или К'ниян), построенный из пыли и праха, слежавшихся от Безвременья, в этом городе стоит гробница Кофа.

Ещё дальше лежит 2-я Завеса. За нею пребывают Сумерки, иначе рекомые Пространством Аштазебиан. Там время полностью смешивается, и по неведомым Тропам бродят Чудовища. В Сумерках лежит Пустыня Кхаммона (она-же суть Пустыня Сета, Пустыня Йондо, Даат) — иссушающая, холодная и безжизненная, и звёзды над нею излучают не свет, а Тьму, и несут ветер, рвущий на куски.

Всё это окружено Чертой — невидимой, безмолвной и беспощадной, коя зовётся Владыкой Границ (ар. Зенрит-Майньёш, Сенрид-Майньёс; атл. Сунтал). Ею порождены все Три Завесы (считая её саму как 3-ю), и в её власти всё, что находится в её пределах. За нею-же — Ночь, иначе рекомая Аляях (дословно: Ал-Ий-Ах, «Соединение частиц, ставших великим целым, когда они вернулись в изначальное состоя-

ние»), коя суть неподвластное Черте Ничто — Обитель Отражений и Хозяев, где всякий путь заканчивается прежде начала.

Три Завесы ещё называют Вратами Серебряного Ключа. Но тут речь не о Ключе Зин, как можно подумать, а о Ключе Аляяха, о коем сказано ниже.

Власть Черты передаётся при помощи 11-ти Линий Дха, пронизывающих все направления и основания различных частей Вселенной. Только они и тот, кто следует за ними, могут пронзить Завесу.

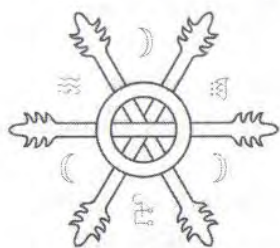
Между Линиями лежат Узлы и Полюса, откуда приходят видения миров и пространств, посещаемых душою Яту:

- ✓ из Верхнего Полюса — видения могил и храмов;
- ✓ из Нижнего Полюса — равнин и холмов;
- ✓ из Левого Верхнего — чёрных скал, покрытых плесенью;
- ✓ из Правого Верхнего — смоляных влумин;
- ✓ из Левого Верхнего Узла — деревянных хижин с больным и измождённым двуногим и четвероногим скотом, предназначенным в жертву;
- ✓ из Правого Верхнего Узла — дремучих лесов и болот с копошащимися тварями;
- ✓ из Левого Нижнего — ядовитого дождя и клубящегося тумана;
- ✓ из Правого Нижнего — глубоких подземелий;
- ✓ из Левого Нижнего Полюса — огненных рек и озёр с кипящей лавой;
- ✓ из Правого Нижнего Полюса — огромных крепостей и башен, подобных которым не могут соорудить руки смертных.

Обратившись лицом на север, следует громко кричать воззвание, пробуждающее Линии Дха:

алу нмар эст н'зааф сьа дамаллиах нинферез
каланну эсанр тсамаламен варатур
эконош немеллбе эннуги свар

Смежив веки и накрыв глаза правой рукой, необходимо дожидаться явления Линий. Сперва они будут белыми и мерцающими, затем — чёрными и блестящими, и разделяемые ими Полюса окрасятся в соответствующие цвета. Когда Линии начинают звучать, можно отнять ладонь от глаз и открыть их, но видение Линий по-прежнему останется с тобой. А кто откроет глаза раньше, нежели почернеют Линии и возникнут Цвета, погибнет страшной и мучительной смертью.

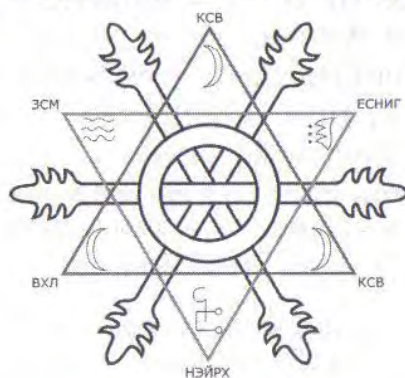


Ключ Альяха



так Яту видит Линии

Обладающий Ключом сможет разбудить каждую Линию в отдельности, правильно составив слово из его лофу, произносящихся следующим образом:



Чтобы составить слово, например, для Левого Нижнего Узла, расчленим слог Нэйрх на 2: Нхе и Ирх, затем поставим между ними Вхл и получим «Нхев Хлирх», а выбрасывая гласные — НХВХЛРХ. Затем в получившемся необходимо правильно расставить гласные, что может верно услышать лишь Яту. Известен следующий вариант:



Хотя, есть мнение, что на самом деле на Ключе пропущено 7 лофу и столько-же слогов: 6 внутри круга и 1 внешний. Ещё есть мнение, что составлять отмыкающие слова необходимо из трёх слогов, которые расположены по треугольникам, к примеру: «Нэйрх-Зсм-Есниг». Соответственно внешние и внутренние слоги отдельно, безо всяких обхватов.

Три ветви Ключа разделены окружностью и местом собственного пересечения на 11 частей, каждая из которых соответствует одной из Линий Дха:

- ✓ части, лежащие выше небосклонной ветви, соответствуют всем Верхним;
- ✓ ниже — всем нижним;
- ✓ расположенные внутри окружности и все, лежащие на небосклонной ветви — Срединной и всем Лучам;
- ✓ расположенные слева от оси, проходящей по оси верх-низ через середину знака — всем Левым;
- ✓ расположенные справа от оси, проходящей по оси верх-низ через середину знака справа — всем Правым.

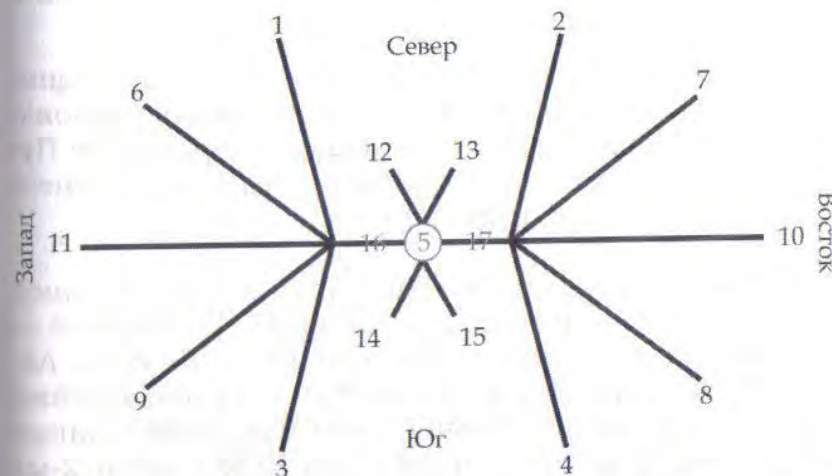
Вне окружности слог, написанный над частью, соответствующей выбранной Линии, охватывает слог, написанный под нею; если же часть, обозначающая Линию, лежит внутри, то слог, написанный ниже части, граничащей через окружность, охватывает с ней непосредственно написанный выше.

Пробудив все Линии, можно:

- 1) двигаться вдоль одной из них силой слова, созерцая видения Полюсов, примыкающих к ней;
- 2) входить в запретные города и видеть тайное;
- 3) пересечь Пустоту и оказаться в любом другом месте этого мира, никем незамеченным пройти сквозь стены дома и вырвать сердце спящего человека или напиться его крови;
- 4) вселяться в алтари низших богов, чтобы навлечь проклятье на поклоняющихся им.

Две последних возможности являются способностями развитого сновидческого тела, но упомянуты они при описании Линий Дха, в связи с ментальным

взаимодействием с ними. Т.е. Яту развивает своё мысленное тело настолько, что может при ментальном выходе совершать такие вещи, для совершения которых другим необходимо иметь развитое астральное тело и уметь сновидеть. Но это не означает, что можно отбросить развитие астрального тела, просто развитие ментального тела начинается раньше и идёт быстрее, только и всего.



Звук, издаваемый Линиями Мира тем громче, чем быстрее движется вдоль них Яту и чем более тяжкую мощь обрушивает он на границы, чтобы преодолеть их:

1. Верхняя Левая Линия связывает северо-запад в земном мире, Железное Основание Кероша, Янтарное Основание Сакката, и Всасывающее Направление Пустоты, и отделяет Верхний Полюс Дха от Верхнего Левого; звук, издаваемый ею — Фаин.
2. Верхняя Правая Линия связывает северо-восток, Медное Основание Кероша, Изумрудное

Основание Сакката, Сжимающее Направление Пустоты, и отделяет Верхний Полюс от Верхнего Правого; звук, издаваемый ею — Нлаф.

3. Нижняя Левая связывает юго-запад, Оловянное Основание Кероша, Яшмовое Основание Сакката, Разрывающее Направление Пустоты, и отделяет Нижний Полюс от Нижнего Левого; она издаёт звук Н'гха.
4. Нижняя Правая связывает юго-восток, Свинцовое Основание Кероша, Рубиновое Основание Сакката, Скручивающее Направление Пустоты и отделяет Нижний Полюс от Нижнего Правого; она издаёт звук Фхагнн.

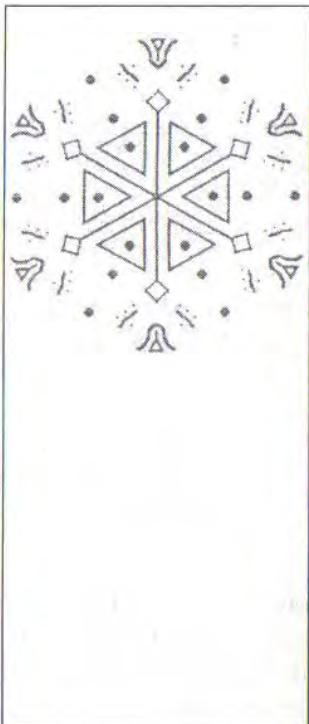
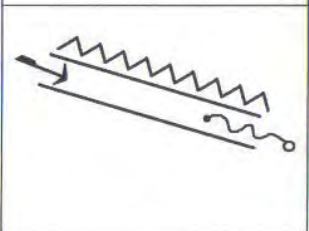
Верхний Полюс ограничен Срединной (5), Верхнейлевой (6) и Верхней Правой Линиями (7), Нижний — Срединной (5), Нижней Правой (8) и Нижнейлевой (9). Правый (10) и Левый (11) Лучи продолжают Срединную Линию. Прочие Лучи Срединной Линии лежат между ними и 4-мя (2-мя Верхними и 2-мя Нижними) Линиями Мира.

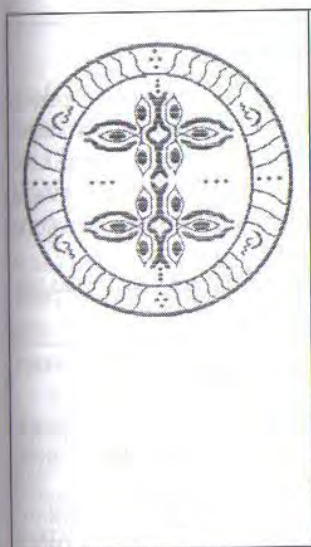
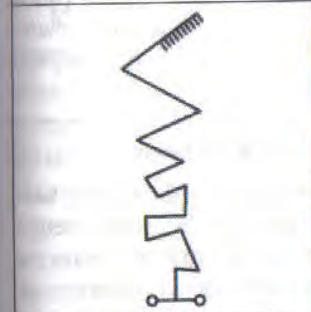
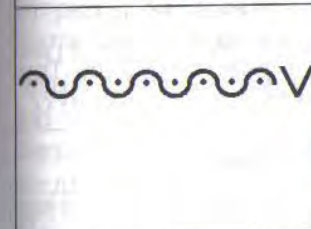
Полюс, ограждённый 2-мя Лучами, называется Узлом.

- ✓ Верхний Левый Луч связывает Луну в земном мире, Железную Башню Кероша, Янтарный Столп Сакката, Вихри Кхаммона, и отделяет Верхний Левый Узел от Верхнего Левого Полюса, и издаёт звук Нхаф.
- ✓ Верхний Правый Луч связывает Солнце в земном мире, Медную Башню Кероша, Изумрудный Столп Сакката, Сумерки, и отделяет Верхний Правый Узел от Верхнего Правого Полюса и издаёт звук Хаат.

- ✓ Нижний Левый Луч связывает ветер в земном мире, Оловянную Башню Кероша, Яшмовый Столп Сакката и Колодцы Пустоты, отделяет Нижний Левый Узел от Нижнего Левого Полюса и издаёт звук Лха.
- ✓ Нижний Правый Луч связывает облака в земном мире, Свинцовую Башню Кероша, Рубиновый Столп Сакката, Светила Кхаммона и отделяет Нижний Правый Узел от Нижнего Правого Полюса и издаёт звук Аг'хаа.
- ✓ Левый Луч Дха связывает запад, врата Рльехфа, Источник Сакката, Чёрные Отверстия, отделяет Верхний Левый Узел от Нижнего Левого Узла; издаёт звук Ньяф.
- ✓ Правый Луч связывает восток, Колодцы Кероша, Врата Кньяна, Светила Альяха и отделяет Верхний Правый Узел от Нижнего Правого; издаёт звук Эхгех.
- ✓ Срединная Полоса связывает север, Ртутное озеро Кероша, Убежище Сакката, испепеляющее направление Пустоты и отделяет Верхний Полюс от Нижнего; издаёт звук Сааф.

Дополнения к карте

	<p align="center">Дицонгую Кероша</p> <p>Изображается на поверхностях, которые грозят разрывом Границы, каковыми могут быть криво стоящие стены комнаты, где производится ритуал, кривой потолок, или пол комнаты имеющий уклон, с целью предотвратить разрыв и появление Тварей, пренебрегающих правилами.</p> <p>Сие дицонгую следует изобразить на пергаменте, произнося заклинание, записанное со слов Обитателя Звёзд, Демона или чародея, погребённого вне нашего мира, не позже, чем через сутки после беседы с ними, иначе записи могут исчезнуть, или пергамент будет похищен живущими на Границе, — и в том и в другом случае на тебя падает проклятье, несмываемое кровью тысяч жертв.</p> <p>Внешнюю линию рисуют киноварью, прочие элементы — углём.</p>
	<p align="center">Туннель Рльехфа</p> <p>Кто желает лицезреть Сортировку Душ, оставаясь в стороне иль двигаясь в желаемом направлении, тот пускай взирает на сей туннель и дожидается начала движения.</p>

	<p align="center">Дицонгую Сакката</p> <p>Если выбить сие на медном щите, то в руках твоих при пробуждении Верхнего Правого Луча Дха щит отражает свет Солнца таким образом, что свет превращается в смертоносные лучи, сжигающие землю.</p> <p>При пробуждении Верхнего Левого Луча Дха свет Луны, отражённый щитом, может вырыть в земле сколь угодно глубокую яму, но в местах, где спят Чудовища, этого делать не следует. К последнему способу прибегают, чтобы вести беседу с самой страшной разновидностью колдунов не из рода людей, коих мир земной не вместит.</p>
	<p align="center">Тропа в Саккат</p> <p>Следуй взором по ломаным линиям вниз и уткнёшься в проход. Чтобы пройти далее, тебе нужен ключ, коим может быть присутствие Проводника, слово, дарованное Владыками, или же твой ранг в Традиции.</p>
	<p align="center">Узор с гробницы Кофа в Киньяне</p> <p>Тем, кто ищет гробницу великого Яту, в коей древние свитки и мощь его костей, сие поможет отыскать того единственного Яту, оживление чьей крови и делает тебя Яту.</p>

	<p>Лофу Вара</p> <p>Вариации сего лофу сохранились среди символов сибирского шаманства, где имеют такие названия как «Рогатый Ящер» или «Подземный Олень», и означают чудовище, проглатывающее Солнце.</p> <p>Татуируется на лице либо используется в качестве орнамента.</p>
	<p>Лофу Аштазебиан</p> <p>Данный лофу обводят пальцами или же касаются его особым ксингосдэном. Некоторые говорят, что это должен быть ксингосдэн Ашпу: указательный и средний пальцы левой руки соединены вместе, а большой приставлен к середине того и другого сверху, охватывая их.</p>
	<p>Лофу Пустыни Кхаммона</p> <p>То, что пребывает здесь, ветер может унести куда угодно, коли ты ведржишь его напор. И се вдвойне опасно тем, что проникнуть сюда можно не только через 2-ю Завесу, но и просто по данному лофу. Имеешь-ли достаточно силы, чтобы к тебе отнеслись Там с достоинством и ты не был обманут?</p>
	<p>Лофу Ночи</p> <p>Дальше нет ничего, ибо всякое «дальше» началось отсюда — оттуда, где всё одновременно не живо и не мёртво. Ты можешь установить связь с этим Ничто, и шипящий голос будет отвечать...</p>

Способность описать запредельный опыт

Существует мнение, что выход на уровень Богов совершенно невозможно описать словами...

Покуда Яту при этих практиках выходит во Слой Иллюзий (будь то ментально или же более серьёзно — астрально), данное вполне описывается обычным языком и даже очень похоже на обычную жизнь нашего повседневного мира. А вот когда выходят дальше, в Реальное, тогда уже нет известного, нет слов для описания.

Но мы верим и знаем, что описуемо абсолютно всё. Хотя-бы туманно, но всё равно можно выразить всё что угодно, явление любого высшего плана. Если считать, что ничто невыразимо, тогда даже и разговаривать не стоит.

К тому же, в религиях и эзотерических учениях есть термины для обозначения некоторых духовных явлений. Скажем, есть такие понятия как «нирвана», «самадхи» и прочие для описания вещей совершенно иномирных. Поскольку они иномирны, правильное понимание подобных терминов может дать почувствовать на себе лишь Мастер, искать же их понимание умом не всегда верно — знание будет ограниченным.

Говорят, мол, невозможно верно интерпретировать человеческими словами опыт и знания, полученные от духов, а уж от Басуров тем более. Однако, по сути, общаясь с духовным миром, мы получаем безмолвное знание, а в слова облакаем его сами. Но ведь именно так и познаёт человек, пребывающий в этом мире. Здесь есть все средства для выражения своего запредельного опыта, вопрос лишь в том, как ими воспользоваться — можно трынть о том, что ничто невыразимо, а можно всё-таки попытаться подобрать слова и рассказать о своём опыте другим практикующим, чтобы они оценили и дали совет.

Средствами-же являются: речь, поэзия, пение, рисование, ваяние, музыка...

Если духовное знание не может быть выражено полностью в виду ограниченности восприятия и ограниченности средств выражения, может-ли опыт получения этого знания считаться верным? Правильный опыт или неправильный — это дело личной оценки каждого в меру тренированности. Потому из духовного мира лучше получать не какие-то сведения, например, исторического характера, а то, что реально можно проверить, т.е. какие-то техники.

Воображает-ли Ят или-же на самом деле имеет реальный опыт — это подтверждается результатом. Т.е. всего лишь надо взять полученное знание и попробовать его применить. Допустим, раньше не имел силы, а теперь имеешь, или раньше плохо что-то получалось (например, ясновидение), а теперь попробовал сделать так, как дух тебе надиктовал, и стало лучше. Если ничего не получилось, хотя честно всё сделал, что духи сказали, значит: тебя обманули, в следующий раз спускай с лестницы таких духов.

Если-же Яту концентрируется не на получении знаний, а, скажем, на прогулках по мирам, то здесь вопрос реальности и не-реальности решает даже не сравнение своего опыта с опытом других, а вопрос чистоты вашего восприятия. Возможен такой разговор при обмене опытом:

— Как выходишь в Астрал и сразу налево, и там Храм стоит, а в Храме вместо ковра — огромный доллар. Ты видел такое?

— Да, это известный факт, все видели. А ещё там колонны зелёного цвета.

— Ну, слава Богам, значит не глючу! Хотя у меня колонн там не было...

— А бывает: то они есть, а то нет.

Если Яту посетил в своём путешествии реальное место, оно всегда единообразно. Но если посетил реальное место уровня Арупа, то оно может показаться таким, на понимание чего вообще способен ограниченный человек. Станешь чище — увидишь более близко к правде. Способность отличать в данном случае нарабатывается опытом и приходит как чувство.

Басуры являются Арупа, Бесформенными, т.е. совершенно не похожи на каких-бы то ни было духов и прочих достигаемых существ. Как получать знания от них и как проверять это знание? Выходя на уровень, например, Азатота, всё едино, нет разделения на меня и ещё кого-то, с кем можно говорить... Но можно ощутить в себе нахождение знаний. Можно общаться безмолвно. Всегда можно что-то придумать.

Хотя Басуры в невообразимое количество раз превосходят человека размерами и многим прочим, человеческий ум всё равно способен ЧАСТЬ любого Басура сделать для себя понятной и даже облечь в какой-то образ. Например, в начале моего опыта общения с Эл-Гийахом, я ощутил Его присутствие, и вслед за тем сознание сформировало какой-то его образ: голову, шею... Но, одновременно с тем, я сохранял ощущение того, что образа Он никакого не имеет, это всего лишь интерпретация моего сознания. Однако, так легче получать сведения, хотя я вовсе не призываю поступать именно так, — чистый опыт, пускай и невыразимый, всегда лучше. Только вот с расшифровкой полученных «невыразимых» данных тогда замучаешься. И если я говорю, например, «Ко мне сегодня утром пришёл Эл-Гийах, растолкал меня, разбудил, свистнул в ухо, а потом 2 часа диктовал жуткие ритуалы» — это далеко не всегда бред. Может показаться, что это описание подходит для действий какого-нибудь стихийного духа или ещё кого-то подобного уровня, но никак не для существа

с уровня Арупа, где вообще нет ничего, что имело-бы рот, чтоб свистнуть или руку, чтобы толкнуть. Однако, что-то всё-же происходило и оно исходило именно от существа уровня Арупа в лице Эл-Гийаха. Что именно происходило — неизвестно, ибо находится далеко за пределом земного понимания, но ограниченное сознание интерпретировало сие неопишное как то, что некий Арупа сделал так, что я проснулся и стал записывать нечто, имеющее к нему отношение.

На самом деле это всё банально! Это должен знать и понимать каждый, так что это и обсуждать не надо. Однако, если Яту возьмёт всё здесь сказанное себе на заметку и будет это всё ЧУВСТВОВАТЬ при каждом своём контакте с духовным миром, знания к нему потекут более достоверные... Почему-же это будет именно так? Очень просто, закон подобия: кто имеет правду в себе, тот получит правду из-вне.

...Вот потому-то вместо Линий Дха кто-то увидит какие-нибудь нити, может даже нитки на катушке, а вместо зелёного свечения — зелёное болото...

Чёрная дыра



Научное определение

Чёрная дыра — это область в пространстве-времени, гравитационное притяжение которой настолько велико, что покинуть её не могут даже объекты, движущиеся со скоростью света, в том числе и кванты самого света.

Граница этой области называется горизонтом событий, а её характерный размер — гравитационным радиусом.

Чёрными дырами часто называют объекты, не строго соответствующие данному выше определению, а лишь приближающиеся по своим свойствам к такой чёрной дыре — например, это могут быть коллапсирующие звёзды на поздних стадиях коллапса. В современной астрофизике этому различию не придаётся большого значения, т.к. наблюдательные проявления «почти сколлапсировавшей» («замо-

роженной») звезды и «настоящей» («извечной») чёрной дыры почти одинаковы. Это происходит потому, что отличия физических полей вокруг коллапсара от таковых для «извечной» чёрной дыры уменьшаются по степенным законам с характерным временем порядка гравитационного радиуса, делённого на скорость света.

Окончательно существование чёрных дыр не доказано, но, однако, уже выдвигаются гипотезы о существовании светлых дыр и ещё многих других.

Столкновения

Чтобы понять, чем-же являются чёрные дыры, я провёл небольшой опрос среди людей, обладающих некоторыми сиддхами. Ниже привожу несколько их отчётов, показавшихся мне наиболее любопытными.

Rall:

Почти невозможно отличить Чёрную Дыру от Области Непознаваемого. По сути это одно и то-же, но разница всё-же есть. Отличить Чёрную Дыру от Непознаваемого можно восприятием, с помощью различения потоков. Это как понимание — просто знаешь; там ощущения, чувства и понятия другие. Дыра имеет структуру туннеля, переходящего в необъёмное пространство. У непознаваемого не так. Эффект схожий, но принцип разный.

Чёрную дыру я «видел» как тёмную область, как портал (в диаметре весьма немалый). При его восприятии присутствует рефлекс страха. Чем ближе портал, тем сильнее страх.

Отличие от Области Непознаваемого в определении дать сложно. Основное —

это начало портала, как самого периметра. Это как основа восприятия. Когдаходишь в дыру (если это именно чёрная дыра, а не просто портал; по восприятию перепутать невозможно) и она достигает периметра периферии (видения, границы, восприятия), то чувства меняются. При углублении включается самосохранение и думалка, идёт своего рода информация от неизвестного, и понимание, что обратного пути нет.

На этом всё, я не углублялся. У меня нет такой силы и уверенности, чтобы вернуться. Да и был я в такой ситуации всего 2-3 раза.

Niuh'yaseb:

Я ментально настраивался на космос и искал там чёрную дыру. Меня вынесло на странное нечто, похожее на эллипсоидный круг. При вхождении в него, из его середины вытягивается шнур и направляется в анахату входящего. Что происходит далее — пока не знаю, боязно там находиться...

Frost:

Я побывал за пределами солнечной системы. Там в туманности я обнаружил огромное нечто. Оно выглядело как колесо от старой телеги, но по размерам как 1000 солнц. А в центре огромный глаз. Если в тот глаз заглянуть, то попадаешь в бесконечный пространственный коридор, который выводит за пределы нашей вселенной. Но я не подчинился глазу.

Ещё с чем-то подобным довелось встретиться в голом сновиденном пространстве. С виду это была плоская, тёмно-серая точка. Как только приближаешься к ней, она увеличивается в зависимости от находящегося рядом размера. Но не затягивает. Точнее, я не проверял.

mell:

Думаю, что «чёрные дыры» в сновидении это естественные порталы во 2-е Внимания. Можно, например, останавливать сновидение (имеется ввиду перепросмотровое сновидение) и переходить во 2-е Внимания. А можно использовать вот такие естественные бреши в ткани сновидения. Если пройти в подобную «чёрную дыру», то попадаешь в чёрное пространство, но оно отличается от того пространства, которое за пределами пузыря сновидения.

Такие «чёрные дыры» встречаются и наяву. Вихреподобные туннэли, которые вытягивают. Возникают на определённой стадии созерцания. Возникает или чёрное пятно или гонимые ветром вихри.

Я встречала подобные «чёрные дыры» в простых сновидениях и они заставляли осознаваться. Просто своей энергией давили на Тело Сновидения, и я осознавалась. Также подобные дыры раскрываются в момент исчезновения лазутчика из сновидения. Видимо, когда он уходит, или что-то подобное. Над полями в сновидении обязательно встречаю такие образования в сюжете «на другом

берегу реки»: я стою на одном берегу реки, а на другом берегу в поле висит такая хреновина.

Втягивает по-разному. Бывает, что стоит только на ней сконцентрироваться и сразу происходит контакт, она откликается как живая. За это неоднократно воспринималась мной как осознающее себя неорганическое существо. А бывает, что и подойти можно, и рассмотреть, и потрогать, и принять самостоятельное решение войти в неё.

Исходя из сего, приходим к выводу, что чёрные дыры это особые порталы. Особенность же их заключается в том, что своим видом и соответствующими ощущениями они словно-бы отталкивают путешественника от себя, стараясь перенаправить его прочь. Косвенно «отговаривают» от посещения чёрных дыр и учёные, говоря о том, что, мол, чёрные дыры поглощают всё и нет возврата оттуда. Но, как правило, не пускают в те места, где находится что-то особенно ценное и потому охраняемое.

Знания из прообраза

Войдя в архетип чёрной дыры как таковой, я и мой друг Шан Сэнг узнали следующее.

Чёрная дыра это не отсутствие всего, как полагают некоторые учёные. Просто она внешне состоит из материи, подвластной Тиамат, и потому выглядит чёрной, а внутренне — из материи, подвластной Абзу, и потому внутри своей «кожи» выглядит белой.

При вхождении в оную, видится некая завеса, которая забирает у нас небольшую часть силы. Надо уклониться от её прямого луча, чтобы она не высоса-

ла тебя полностью, а взяла лишь должную плату и не боле. Когда войдёшь, там будет лестница вниз и такая-же лестница в каждую сторону. Но, как правило, первыми бросаются в глаза именно ступени вниз и хочется пойти именно туда.

Галактики не поглощаются чёрными дырами, а входят в них для телепортации. Однако, если общая масса галактики не обладает достаточной массой осознанности, то после перехода она не соберётся и будет развеяна.

Возможен переход не всей галактики, а лишь одной или нескольких планет. При этом галактика остаётся там-же, где была, просто из неё исчезает какая-либо планета, перешедшая с помощью чёрной дыры в другое измерение. Точно так-же возможен переход не всего населения планеты, а лишь отдельных личностей.

Если человек сможет использовать чёрную дыру для физического перехода в другое измерение, но при этом у него не достаточно наработаны тонкие тела, то перемещение он совершить сможет, но в другое измерение от него попадут лишь, как говорится, рожки да ножки. Из-за нехватки осознанности он не сможет собраться в новом мире.

Если-же осознанности хватает (у отдельного человека или у целой вселенной), то переход совершается очень хорошо, без негативных последствий. Перемещающийся только заплатит чёрной дыре немного силы за переход, и всё, он перейдёт перво-классно.

В других мирах тоже есть чёрные дыры. Но ими пользуются гораздо реже, чем на нашем уровне.

Каждая чёрная дыра ведёт в одно своё место. Чтобы несколько чёрных дыр в одном мире вели в одно и то-же место — такое случается редко.

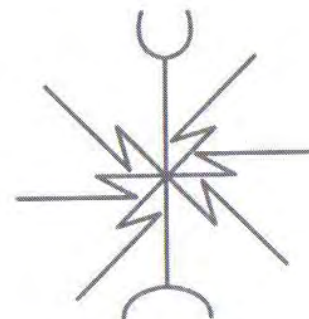
Во вселенной много чёрных дыр. Та чёрная дыра, что находится в центре нашей галактики, служит

физическим переходом на несколько более высокий уровень, а именно — во вселенную демонов. Возможно, эту дыру сюда поставил как раз демон Да'Хур, про которого говорят, что Он создал нашу вселенную.

Когда наша галактика будет уничтожена, она уйдёт именно в эту чёрную дыру. Под конец придут боги — все те, чьи культы существовали здесь с начала времён и до конца. Заберут души своих последователей в свои миры, а остальных запихнут к демонам. Здесь будет создана новая галактика, в которую заселят другие души.

Земляне-же (да и не только) окажутся в мире демонов. Третью из тех демонов уйдёт выше, чтобы освободилось место в их мире. В мире демонов у всех существ немного больше сиддх, чем у рядового землянина здесь, но в целом условия не намного лучше. Живут там кланами — самый жирный и с ним последователи. Социальная структура более справедливая, чем здесь. Нравы суровые, помогают там мало. Вылететь за пределы атмосферы сложно — большая плотность и охрана.

Когда Земля перейдёт во вселенную демонов, близко к ней будут располагаться ещё несколько планет. А в центре той галактики будет находиться такая чёрная дыра, которая является порталом в Альях.



Переход

Существует церемония, включающая в себя нечто вроде Ритуала Дхо-Хна, при помощи коего Яту в физическом теле переносится в Алях. Данная церемония использует силу именно той чёрной дыры, что находится в мире демонов. Потому сначала открывается пространство СакКата, а потом призывается сильнейшая зацепка за ту чёрную дыру, что находится в середине того пространства.

Чтобы успешно провести сию церемонию, надо иметь не только хорошо развитое физическое тело, но и силу, благодаря которой все твои тела не распадутся при переходе и смогут собраться после перехода.

Но, с другой стороны, если ты всё это имеешь, то при таких ресурсах зачем вообще использовать силу чёрной дыры? Вот так Хаос учит об ОТСУТСТВИИ и ОЧИЩЕНИИ.

Эйфория разума

Когда ты достиг, все речи, казавшиеся туманными, ты видишь без прошлой пелены, словно обнажённую женщину, которая тебе полностью подвластна, но уже ничего не может тебе дать... И чего-же ещё ты захочешь, кроме как рассмеяться ей в лицо?..

Попробуй, отделись ото всех, и съешь самого себя, напитаешься собою, стань глух и нем и слеп, обращённый лицом внутрь себя. Там есть множество дверей неоткрытых, и только ты один способен их открыть и пройти. Призывая себя, обратись к себе, как к Высшему из Высших, как ко сведущему и видящему, и перейди в себя через двери свои.

Войди в себя через открытые в тебе врата, открыв их для себя, и рассмотри свои владения, и кладовые силы. Оберегай их и сохраняй, пребывай с ними и получи их.

sr. Манира, «Книга тайн»

С этого состояния начинается сейд — то самое, что в некотором роде подобно тому, как Басуры управляют реальностью.

Сколько-же терзаемых неверующих, уничтоженных культов, возрождённых обрядов, разрушенных Преград. Знание сие таково, что рукописи пишутся в настоящее время отсутствующим человеком. Таким образом, он показывает двойное

присутствие. То, что позволяет простому человеку пройти по высшим землям, сохранённым Там для сновидцев.

fr. Гаммадион,
«Пнакоптические рукописи»

«Рукописи пишутся отсутствующим человеком» — это может означать 2 вещи:

- 1) человек совершил ментальный выход и в этом состоянии записывает то, что воспринимает на другом плане бытия;
- 2) человек как медиум впустил в себя дух другого человека и позволяет ему писать своей рукой (автоматическое письмо).

«Двойное присутствие» более точно указывает, что речь идёт именно о ментальном выходе, т.к. при астральном выходе ты присутствуешь только в мире сновидений, полностью уйдя из яви, а при ментальном выходе ты сознанием одновременно находишься и наяву и в том месте, где пожелаешь, физическое тело при этом не перестаёт ощущаться.

Слово «сновидец» здесь является неверным переводом, более уместно заменить его на «грезящий», потому что при данных занятиях человек хотя и находится в дрёме, но из плотного тела не выходит сновидческим телом, однако, видит те-же образы, которые мог-бы видеть и в астрале. Образы сии и есть грёзы. Они могут видаться как с закрытыми, так и с открытыми глазами.

У пьесы «Король в Жёлтом», заглавная страница которой часто украшена таинственным Жёлтым Знаком, присутствует странная сила притяжения, действующая на тех, кто её читает: она уносит их сознание в миры сновидений, древних

стран и народов. И некоторые чересчур впечатлительные личности сходят с ума после её прочтения, т.к. им наяву грезятся разные ужасные вещи. Всё это заканчивается либо психлечебницей, либо самоубийством.

«Перечень разыскиваемых книг»

Многие писания о Басурах оказывают на впечатлительных людей схожее действие, хотя чаще всего и не с таким плачевным итогом. Важно понять то, что чтением этих писаний вызываются грёзы, а значит: одним из способов получения грёз является чтение писаний о Басурах, будучи в восприимчивом настроении. Сами книги это уже выход на поток, остаётся лишь правильно им воспользоваться.

Сидеть они молча должны — говорить запрещено, только смеяться и корчить друг другу рожи. Если кто первый проговорится, случайно или просто так, то всю оставшуюся церемонию будет он прислуживать остальным. Может случиться и так, что кто-нибудь уснёт быстрее, чем кто-то слово скажет. Но, как правило, тот, кто будет прислуживать остальным, выясняется ещё до того, как первый заснёт.

После чего все начинают говорить, и расскажут друг другу удивительные истории об удивительных мирах, что существуют лишь в их умах.

«Некрономикон 10-ти Углов»

Здесь идёт речь об обрядовых играх. Все остальные действия со снами маг в состоянии выполнять в одиночку, но обрядовые игры рассчитаны строго

на 2-х и более участников. Применяются они только в длительных священнодействиях и, чаще всего, это не обряды, а почитание по сроку или праздничное действо. Т.е. это большей частью предназначено для культа в целом, а не для каждого жреца лично.

Но были игры и для личной пользы, они же как проверка. Например, один из старших жрецов давал культисту чашу, в коей была жидкость, равная плотности астрального мира. Если культист выдерживал как можно вообще такое выпить, то вместе с этим питием получал Червя (как награду или как продолжение испытания — в зависимости от силы испытываемого). Если эта игра проходила в астрале, то в чаше была размягчённая сила Альяха, что воспринималось не менее пугающее, чем астральная материя наяву.

В обрядовых играх сны играют второстепенную роль. Гораздо больше внимания уделяется грёзам и видениям. Священнодействие и так продолжается достаточно долго, а если спать, то оно растянется на ещё больший срок, тогда как получить грёзы можно достаточно быстро.

Старые на первых порах насчитывали сотню с лишним футов роста, поскольку предпочитали большие габариты тела, точно так же, как большие строительные блоки. Позднее тенденцией стало сокращение размеров тела, и Старые состязались, кто из них уменьшится больше всех.

Их самих удивил успех такого эксперимента. Он состоял в постоянном усилии контролировать плотную массу молекул, составляющих тело; но чем больше концентрация, тем большей степени самосознания удавалось достигнуть. А с самосознанием пришла способность фокусировать свои силы. Такое существо

могло в одиночку единым лишь волевым усилием передвигать строительный блок в миллион тонн весом или проэцировать идею, не уступающую по сложности современному городу, причём так, что та становилась видимой...

Колин Уилсон, «Философский камень»

Уменьшение тела, конечно, значимо, но высвобождение разума ещё более важно. <...> Это общее высвобождение разума, это получение чистоты находит своё подтверждение между колоннами, куда Древние приходили поглощать своими телами эту несчастную пищу, стать которой были осуждены все те, чей разум не мог жить без тела и внутренних органов.

fr. Гаммадион,
«Пнакоптические рукописи»

«Уменьшение тела» это известный шаманский приём для ментального выхода: шаман представляет, что его тонкое тело постепенно стало очень маленьким и сосредоточилось в каком-либо месте плотного тела (например: в середине черепа внутри сушумны), затем сознанием входит в это уменьшенное тонкое тело и, уже будучи в нём, смотрит, где есть поблизости проход в другой мир (обычно проход показывается в виде воронки), или же ходит внутри своего тела, осматривая внутренности, исследуя себя.

Под «высвобождением разума» имеется в виду остановка потока мыслей и перетекание сознанием из плотного тела в уменьшенное тонкое тело.

«Получение чистоты» есть салетх — способность получать сведения из других миров без искажения.

«Те, чей разум не мог жить без тела и внутренних органов» — люди, которые не смогли научиться вы-

ходить из тела. Имеется в виду, что те маги, которые при жизни работали с Аляхом, но не владели выходом из тела, после смерти хотя и притянутся в Алях, ибо имеют туда привязку, но не смогут там удержаться, ибо их астральные тела не построены, не имеют нужной степени плотности. А если даже и смогут удержаться, то лишь до той степени, пока начнут распадаться, ибо, хотя их понимание и соответствует данному плану, но их энэргомасса слишком мала. Так-же имеется в виду и то, что если кто придёт к Колоннам без «получения чистоты», т.е. будучи в неосознанном состоянии, того просто сожрут как слабого и потому недостойного.

Миры это круги. Если задуматься об их плотности, форме и объёме, а так-же о тех-же самых параметрах окружающего их пространства, то поймёшь, что окружающий их объём гораздо больше, чем они, он обширнее и массивнее. У кого масса больше, тот находится сверху и, стало быть, давит на меньшего, стремясь раздавить.

Понимая это, как рассмотреть вопрос о превращении одного в другое? Можно-ли из мухи сделать слона? Буквально. Это невозможно из-за разницы в размерах, даже тысячи мух общей массой не составят массу одного слона.

А теперь сравним. Вот, скажем, йогин медитирует на Кришну, стремясь обрести за счёт Кришны сиддхи и после смерти попасть в его мир — в Голоку («коровий мир», т.к. одно из имён Кришны — Гопала, «пастух»). Как он при этом соразмеряет свою массу??? Кришна — как Басур! Чем-же тогда является Голока? Конечно-же, это не простое место в астрале. Неужели Басур стал-бы строить нечто из простой астральной материи? Это место большей силы и массы, чем астрал, к которому ты можешь привыкнуть, практикуя осознанные сны. Голока это мир такой энэргетической насыщенности, что масса простого

сновидческого тела просто не сойдётся с массой некоторых особо близких к Аляху мест в Голоке, и тебя там раздавит неопишным давлением.

Человек просто не осознаёт, насколько он мал по массе. Одно дело — понимание, и другое дело — постижение. Человек может сколько угодно медитировать на то, что он разросся до размеров Вселенной, и, может быть, даже вполне сможет управлять в ней чем-то и кем-то на самом деле, с видимыми эффектами... Но если его выбросить в открытый космос, он умрёт. Во-первых: из-за того, что там совершенно другие условия, к которым не приспособлен его организм; во-вторых: из-за давления большего на меньшее. Не думаешь-же ты, что он мгновенно изменит массу? Да ещё и при смерти, когда осознание утекает?

Приведу другой пример: человек курнул травы. Трава может воздействовать двумя способами:

- 1) давит силой духов;
- 2) включает в человеке качества призрака.

Человек, накурившись, ощущает, как на него давит мир духов. И давит не только на тонкие тела, которые, быть может, давящему миру хоть сколько-то сообразны, а даже на само плотное тело и внутренние органы. Мозг одурманивается, органы быстрее стареют. Давление иного мира одурманивает и медленно уничтожает человека. Поэтому в 9-й саньтии «Веды Перуна» сказано:

*Знайте, губителен Свет Иномирья,
он поглощает Души излучения...
и Разум померкнет в Лучах Иномерных,
не в силах понять, что с Душой происходит...
А жизнь неразумных, бездушных созданий,
не движется в Сваргу, а в Пекло уходит...
и там они чахнут во тьме безпробудной,
не зная себя, ни того, что случилось...*

<...>

*Так будьте внимательны в ваших деяниях
и не пытайте Судьбу понапрасну...
Многих людей любопытство сгубило,
тех, кто пытался познать Иномирье...
Лучи Иномирья вредны для здоровья,
и люди не в силах познать их природу...
Там жизнь протекает по чуждым Законам...
над Землями всходит кровавый рассвет.
И странные существа вроде полканов
пытались вайтмары разрушить навек...*

Если накурившийся испытывает наяву эффекты, подобные нахождению во сне и в высших мирах, то это-же очень легко сравнить. Каким-же надо быть наивным, чтобы надеяться, что ты при переходе не сойдёшь с ума уже даже в тонком теле, а не только во плотном?

Можно сколько угодно осознавать себя Вселенной, но твоя энэргомасса от этого воображения не изменится. Зато привязка ко Внешнему Миру создастся. Когда человек умирает, он видит туннель — это на него раскрывается канал того эгрэгора, которому он принадлежал, дабы забрать его туда. И даже если его энэргомасса не соответствует избранному им миру, его всё равно туда утянет, привязка сделает своё дело. И там его расплющит или разорвёт. Есть миры, которые только у тебя в голове, а есть те, что на самом деле. И готовиться надо не к тому, что ты себе навоображал, а к тому, что действительно существует.

Потому надо не воображением заниматься, а наращиванием энэргомассы. Лишь тогда можно на что-то надеяться. Чем больший объём астрального тела нарастишь, тем в более высший мир сможешь перейти, не став умалишённым или раздавленным. Кстати, это одна из причин, почему муккарибуны познавших Иномирье называли словом «маджнун» —

«сумасшедший». Во многих случаях это было буквально.

Тантрики курят ганджу и т.п. дурь, чтобы побороться силами с наркотиком, не позволить ему замутировать свой ум. Так они оценивают свои силы. Если сможешь победить наркотик, значит: сможешь выжить в Иномирье, сохранив более-менее ясное сознание.

Ты можешь сказать, что много раз бывал астрально в ближайших мирах и ментально в более отдалённых и никакое давление тебя там не плющило. Но ведь у тебя имеется связь с плотным телом, а когда ты умрёшь, этой связи не будет, и окажешься ты не в ментальном теле, а в том, до какой степени успел развить астральное, если вообще успел. И там ощущения от нахождения в других мирах будут совсем иными. Это как если-бы вода в озере была другим миром и тебя невзначай бросили-бы туда, притом, что ты не умеешь плавать.

В самых ближайших мирах масса, конечно, тебя не раздавит. Но ведь Яту готовятся шагнуть очень далеко — в Керош!

Установив прочную связь, может быть, ты и добьёшься перенесения своей души в желаемый мир, но если этот переход не будет осознанным, то и далее осознанность не настанет. Потому и стремятся перейти с телом, ибо тело есть сосуд для хранения и перенесения осознания. Не понимать этого смерти подобно!

Корякский шаман Кочап Тыкентекьев сказал: «Шаманы не умирают и не возвращаются на Землю вновь. Они находят себе новый мир, к принятию которого готовятся всю жизнь». Эта самая подготовка заключается в том, чтобы сделать себя максимально похожим на существо избранного мира, только тогда можно будет там выжить.

Надо запитываться от избранного высшего мира и растить энэргомассу. Если она достаточна, мож-

но переходить сразу в избранный мир. Если нет, то придётся сначала перейти в тот мир, до которого ты дорос, а уже там наращивать энэргомассу дальше. В любом ином случае — помешательство и смерть.

С тех пор, как Думузи на Нибиру был, каждый ануннак, возвратившийся домой, обследован нами был;

тех из них, что долго на Земле пребывали, быстро после возвращения недуги одолевали:

к циклам Нибиру их организмы уже больше не привыкали,

спать они не могли, зрение теряли, из-за силы притяжения Нибиру они с трудом передвигаться стали.

На их разум перемены также повлияли, сыновья стали старше своих родителей, которых они безо времени оставляли!

<...>

Ану этому поверить не мог: смена циклов и впрямь вызывает нарушения, но эликсиры приносят выздоровление!

*Захария Ситчин,
«Откровения Энки»*

Земля защищает возникшую на ней биологическую жизнь от любых гостей из космоса. И если духи могут относительно легко проникать на нашу планету, то для материальных субъектов эти защиты почти непреодолимы. Ни один инопланетный организм не проживёт на нашей планете и дня — его раздавит давление, его заразят вирусы, его погубит непривычная среда обитания. Тоже самое справедливо для планет у других звёзд. Местные виды надёжно защищены от вторжений материальных пришельцев извне. Человек или какой-либо иной биологиче-

ский вид сможет выжить на другой планете вместе с аборигенами только в том случае, если трансформируется по их образу и подобию. Если он станет неотличим от них для восприятия самой планеты, только в том случае он сможет там выжить. Это целое искусство — как окончательно и безвозвратно превратиться в существо другого мира и при этом сохранить человеческие качества осознания. Таким образом, грёзы используются ради разведки. Ты осматриваешь миры и выясняешь их законы, дабы знать, где ты сможешь выжить, а где нет.

В этом и заключается разница между служением и уподоблением. Одни стремятся служить Басурам, другие же стремятся сами приблизиться к состоянию Басуров. Хотя, конечно же, эти две цели пересекаются и разграничены не столь чётко, как может показаться.

Пространство ни трёх-, ни четырёх-, ни тысячемерно. Оно бесконечно не в своих границах и не числом измерений, которые его составляют. Вселенски степень продвижения создания оценивается в зависимости от количества измерений, коими оно владеет. Овладение новым измерением позволяет расширять границы перемещения и чистого сознания.

Обычный человек существует в трёхмерном пространстве и пребывает там, не осознавая двух дополнительных мерностей: времени и грёз. Овладев этими двумя мерностями, он сможет измениться и приблизить Хозяев. В течение их перемещения в измерении небытия, эти создания призывались колдуном, как свет, который управлял ими до него.

Колдовство это является другим, нежели соединение нескольких измерений, которые соответствуют тем, в коих создания перемещаются.

Например, легко призвать человека, колдуя с измерением грёз. Так, призываемый человек явится на зов и возвратится затем в свой собственный, трёхмерный мир. Но кто знает, что может явиться, коли колдовство плохо проделано или если колдун не вполне владеет параметрами, — явится тот, кто знает параменты, или тот, кто прибудет?

Рандольфски,
«Договор Древних Богов»

Имеется в виду высокий и опасный вид сейда, когда управлять нужно уже не с уровня Земли, а с совершенно запредельных уровней.

«Призывались колдуном, как свет, который управлял ими до него» — т.е. если хочешь кого-то призвать, то надо ментально выйти и отождествиться с той силой, которая управляет тем, кого желаешь призвать.

Слова о «параметрах» и о «том, кто прибудет» говорят о том, чем данный способ вызываний опасен — если ты по уровню вибраций не дорос до того, кого хочешь вызвать, или не имеешь на то жреческого права, то на твой зов запросто может явиться кто угодно, и нельзя заранее угадать кто именно.

Каждый день, 2 раза — не менее, должен ты покидать телеса свои бранные, дабы быть приобщённым к Запределию, избранному тобой, куда ты допущен, коли посчастливилось. Не будь глупцом! Чем меньше ты здесь, тем больше Там, и сильнее Там и здесь.

И так-же то должен ты ведать, сын мой, что для Яту покидание тела его необычно, не такое оно как у прочих радетелей тайных наук.

Яту воздвигает прилежно тонкое тело своё — то тело Альяха, то Твлеш его, для бытия в Небытии сотканный трудом упорным и усилиями тяжкими, ведущими от бренности прочь ко Свету Несказанному мира избранного — Альяха вечно цветущего Ужасом в сердце твоём, о сын мой!

Итак, слушай меня прилежно, о сын из сыновей мрака древнего! Слушай так, словно-бы от того зависела жизнь твоя, о стоустая Тьма на твоих ладонях, о избранный!

Ты должен немедля повторить сии слова: «Тарф Твлеш нермое зоф ткарнк рангур Алийях ха-корф» как только возжелашь насытить Твлеш силою чистой Альяха, вожделенного тобой, и с тем унести из Дома Ветхого прочь. Хотя и ненадолго и в путешествии опасном будешь ты. Бо не мир сновиденный то будет, а скорей всего преддверье Ада!

Абали Каниус, «Аль Азиф»

Похожий совет часто дают даосы и некоторые тибетцы. Говорят, что спать нужно днём несколько раз и не долго, тогда будет проще выходить из тела, потому что будет больше попыток это сделать, навывк нарабатывается быстрее. А когда способность покидать тело наработана, надо уже не несколько раз на дню спать, а по нескольку раз выходить из тела, дабы способность не терялась, и было больше выходов — чем их больше и чем они дольше, тем больше опыта, сноровки. Тем проще и быстрее будет выйти

из тела при любом случае, хоть-бы даже и на ходу или в прыжке.

В данном отрывке имеется в виду тот этап практики, когда Твлеш уже создано, но оно всё ещё остаётся ментальным и надо переходить к таким практикам, которые преобразуют его в материю астрального мира и далее.

Читать заклинание надо не спокойно и не нараспев, но способом Нлехг — с разгонкой сознания до настойчивой ярости, громко, чётко и отрывисто, налегая на ударения и выделяя согласные. Затем, начиная со стоп, начнётся насыщение. Ощути Твлеш и направляй насыщение туда.

По поводу Ада стоит пояснить. В гримуарах о Басурах под Адом разумеется Арулу (Араллу) — тёмный мир, улавливающий терзаемые души, считавшийся у шумеров подземным царством мёртвых, преисподней. Это место сторожат демоны и слуги Молодых Богов, потому им весьма выгодно пленить духовно развитых людей, а особенно Яту. Поэтому, при выходе телом Твлеш, первым делом найди безопасное место поближе к Земле или к своему наставнику, а затем уже твори то, ради чего вышел. Тем более, что, поскольку Твлеш создаётся из энергии Хаоса и Небытия, в таком теле тебя запросто может вынести в открытый космос, а там — Углы, Тропы, Хищники...

Помимо приведённого здесь заклинания, случилось мне слышать и иные подобные:

- 1) *йаш тан гех лосс тан тан тан* — размыть границу меж сном и явью;
- 2) *шаш бугг* — заронить семя самопроизвольного развития 2-го Внимания;
- 3) *треш кон тлаа хум* — заснуть с сохранением осознанности.

А ещё я слышал, что в Культе Альяха йога сновидений называется наукой о Твлеше, потому что почти все работы, производимые с силой Альяха, в той или иной мере влияют на развитие Твлеша.

Ещё Яту называют йогу сновидений знанием двух рна. Рна — это Ключи Сознания, живые потоки сведений. Точный перевод арийского «рна» неизвестен, но, вероятно, именно от него произошло египетское слово «рин», что переводится как «имя», и, быть может, санскритское «рна» — «долг» (в смысле «обязанность»).

Обычно рна состоят из 3-х слов, но рна это не мантры, их не надо твердить. Сначала посмотри, как рна записано — каким цветом и на каком фоне. Затем вообрази рна в точности так, как оно записано. Потом ты включаешь рна, созерцая воображённое написание и 1 раз произнеси слова рна. После этого рна вливается в тебя, распечатывается, оказывает влияние на тебя лично и твою жизнь. Ты мысленно входишь внутрь рна и черпаешь оттуда знания и умения.

Рна, связанных со снами, 9 или 12, но для развития Твлеша и 2-го Мё годятся только 2. Остальные годны лишь для посвящения в них людей из иных вервей, а если использовать те рна для себя, то будут ловушками, уводящими на другие пути.

1-е рна Яту называется «Красота сбережённого семени в Огне», пишется чёрным с белой обводкой и содержит знания об обычном астральном выходе: ТВЛЕШ-нМО ГА ФАР.

2-е рна называется «Огонь приблизит к Вечности», пишется светло-коричневым с чёрной обводкой и содержит сведения о развитии Твлеша: ТФЛЕШХ'-МО АЛИЙЯХ КУР.

Фон обоих этих рна возникает сам, но возникнет он или нет — на этом концентрироваться не надо.

Можно было-бы не писать эту книгу, потому что все нужные сведения на заданную тему содержатся в этих рна. По сути, я в своей книге всего лишь выразил понятными словами некоторые сведения из этих рна, иногда дополняя их тем, что считал нужным. Используй рна и узнаешь гораздо больше, чем прочитал здесь!

После включения хаоситских рна, как правило, к тебе приставляют духа-библиотекаря, который будет помогать распечатывать сведения, полученные при включении рна, ибо получить их — это одно дело, а прочесть — другое. Ну и, конечно-же, применить — третье.

Не забудь и о том, что за сиддхи, содержащиеся в рна, придётся заплатить тонкоматериальными излучениями своей крови. Эту плату с тебя возьмут всего 1 раз при самом первом включении рна. Если у тебя слабое сердце и ты к тому-же не проходил Пробуждения Крови Кингу, лучше тебе в это дело не соваться.

Значимые сны

Сон о побеге

Во времена правления Тота в Египте воздух и вода были густыми. Вдыхая воздух, человек сразу получал сгущённые частицы астральной материи, а беря в руки воду, он мог лепить из неё фигурки, словно из снега. Люди могли свободно находиться под водой почти неограниченное время. В желтовато-сумеречном свете летали огромные чёрные птицы. Воздух не полностью пропускал солнечные лучи и люди жили словно в хрустальном шаре. Плотность тел была иной, люди могли с лёгкостью принимать самые сложные асаны, только суставы хрустели. Можно было растягивать себя на пространство; например, просто быть в определённом месте, пребывать там сознанием — это был вовсе не ментальный выход, а нечто большее, нечто такое, что сейчас невозможно из-за изменившихся условий среды обитания. Тело можно было немного вытягивать, при этом оно звучало как резина. Вибрации Земли были ближе к Миру Сновидений...

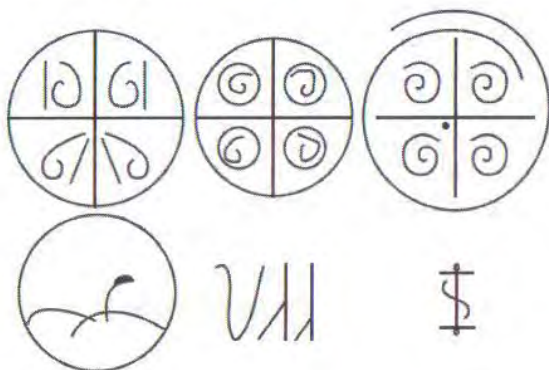
Мы собирали большой прибор для перемещения не просто в другой мир, но в другую Вселенную. Устройство перемещало через Белую Пустоту и мы боялись потерять разум при переходе, пытались усовершенствовать устройство для полноценного перехода. Мы так хотели попасть в Свободные Миры...

Нас было семеро, мы были храмовыми служителями. У нас был отдельный дом, где мы собирались для строительства прибора. Дом стоял на отшибе рядом с морем, лесом и пустыней...

Атшэнок, отлучённый руководитель Великих и Малых Мистэрий, сегодня выглядел радостным — пришли рогатые люди из леса и принесли огромный чистый кристалл, необходимый нам в качестве де-

тали для прибора. Несли они его замотанным в грязную тряпку, чтоб никто не увидел и не отнял. Этот кристалл был ценностью их леса, но, узнав о нашей цели, они сочли её настолько благородной, что даже если у нас ничего не выйдет, всё равно стоило нам помочь.

Иллела просила их об этом и они пришли на её зов. Когда она была в их лесу, они нарисовали свои знаки на плитах, впечатанных в песок:



В 1-м знаке — рогатые люди, во 2-м они ведут в Пустоту, 3-й знак через осознанный сон ведёт в Лес Рогатых, 4-й — это пустыня рядом с лесом, 5-й есть отрывок пояснительной надписи на их языке (читается как «ВАА», что значит «осторожность»), 6-й — знак перемещающего устройства.

Самые ранние дицонгуо духов это, как говорят, 22 буквенных знака, состоящие из кружочков и дополнительных лофу. Здесь же мы увидели крест, очерченный кругом, и в каждом уголке креста маленький лофу, что напомнило нам о временах былых... Но всё же эти знаки иные.

Кто решит повторить наш подвиг, пусть знает, что в те времена мало кто использовал Преодоление Врат Глубокого Сна и Отослание Души, хотя способность к тому была у многих. Техника была хорошо развита,

было воздвигнуто множество порталов для перемещения плотным телом почти в любой мир как Мироздания, так и Запределия. Порталы выглядели как ворота без створок, иногда изукрашенные узорами. Рядом стоял пульт управления. Были порталы и в такие миры, где жить нет никакой возможности. Некоторые из воздвигнутых тогда порталов существуют по сию пору, и многие из них всё ещё в рабочем состоянии. Обратные проходы есть не во всех мирах.

Звездолёты входят в астрал и потом выходят из астрала. Поскольку в астрале протяжённость пространства равна одновременно нулю и бесконечности, то можно входить и выходить в разных точках физического пространства, даже разделённых миллиардами километров. Перемещение занимает не более 5-ти часов по времени физического слоя. Осуществляется оно не столько двигателями, сколько духовной силой пилотов. Но мы надеялись на наш прибор, который чрез Пустоту должен был перенести нас туда, где мы смогли бы переждать те времена, пока на Земле будет упадок и магические способности людей будут подавлены. В какой-то миг полёта мы впали в беспамятство, и случилось так, что теперь ты читаешь эти строки...

Сон о Пробуждении

Когда мы вошли, собрание уже началось. Ведущий говорил:

— Откажитесь от чужих путей раз и навсегда! Раз и навсегда примите себя!

Мы видели его впервые. Он выглядел чёрным, как здесь выглядят потерявшие тело. От него шёл непривычный для здешних мест чёрно-зелёный поток.

— Мы имеем большую возможность стать сверхсуществами, нежели все прочие. — продолжал он — Но, понимаете-ли, смысл не в том, чтобы только Уйти

и всё. Это слишком просто и далеко не всегда верно. Уйти, растворившись в Абсолюте, распавшись в Нём пылью, вообще-то не так сложно, но какой-же это подвиг, коли от вас ничего не останется? Более благоразумно будет наработать навык Уходить и Приходить по своему желанию. Это и будет подлинным Пробуждением. Это почти что и есть Вечность, будет Вечность... Посмотрите на меня.

При последних словах все слегка расступились в изумлении... Он рассыпался на искры! И собирался! И показывал Двойное Присутствие, давая понять, что на самом деле Собраться и Разобраться — это лишь майя. На самом деле рассыпается и собирается лишь тело, а сознание всегда неподвижно и находится на одном и том-же месте.

Мой товарищ восхищённо сказал:

— Мне сейчас как молнией голову пробило!.. Это, безусловно, более высокий уровень сознания, чем простое Растворение! Какая-же в том Естественность, коли твоё сознание от тебя отлетело? Нужно не Растворение, а полное Пробуждение, когда при Переходе сознание не улетучивается, и потом можно истинно Вернуться осознанием в Исток, не рассыпавшись по Дороге Домой!..

— Дааа... — поддержал я - И чтобы ясность рассудка при этом сохранить... и суметь самому себя собрать... Хм... И тут при Растворении ты не распадаешься, а каждой частицей наматываешь на себя всё больше силы, тем самым наращивая энэргомассу. Потому и важно уметь Ходить Туда-Сюда, ибо с каждым Переходом становишься сильнее.

Мы стояли и смотрели, как этот чёрный господин разлетался светящимися точками всех оттенков радуги, но большей частью — жёлтого, разлетался до полного отсутствия и снова собирался на этом-же самом месте в том-же самом облике, и выглядел обновлённым, более мощным и более молодым.

После собрания я выразил желание познакомиться с чёрным господином. Он представился как Вельмияхир. Сказал, что ему 2 733 года и что я неверно оценил его положение, ведь физическое тело он всё ещё имеет. Далее Вельмияхир поведал, что когда-то давно жил на берегу моря и был бхактом Ламмашту, нося титул Яту. Как-то раз он совершил обряд вывоза самого себя из будущего, и это ему удалось. И тот Вельмияхир, что пришёл из будущего, дал ему посвящение, ибо в будущем уже был тем, кем является сейчас...

Порадовавшись тому, что встретили здесь Брата, мы с другом направились в обратный путь. По дороге мой друг вспомнил важный случай и поведал его мне:

— Мне ночью пару дней назад показали, что если грамотно сыграть, то можно Уйти сразу в Исток. Хотя, даже двигаясь в Исток, всё равно понадобится один какой-нибудь Предел, который будет Стоянкой, на коей можно будет собраться в новом качестве. Для начала нужно накопить как можно больше Силы и убрать как можно больше привязок к майе. К тому времени желательно уже не есть плотной пищи, питаясь только праной, дабы легче было забирать тело. За несколько дней до Ухода нужно полностью перенести своё сознание на Стоянку и опустить оттуда канал к физическому телу. Делать это нужно через Исток. Сознание должно непрерывно находиться на Стоянке, а тело должно восприниматься как некий щуп, заброшенный оттуда сюда — из Истины в майю. Когда такое состояние сохраняется непрерывно примерно 3 дня, необходимо накопленной силой и силой Стоянки начинать разгонять вибрации физического тела и поднимать их туда, где находишься сознанием, т.е. на Стоянку. Полностью переместившись на Стоянку, уже с неё подобным-же образом надо переходить в Исток. Вот так вот. Не знаю, можно-ли

убрать промежуточную стадию и сколько силушки на сие действо потребуется, но что показали, то и говорю.

Поразмыслив над этим, я вспомнил, что риши считали Солнце воплощением Атмана. А ведь на самом деле сие означало то, что Солнце они избрали Стоянкой, дабы с неё перейти в Атман, точно так же как у тольтеков Стоянкой является Купол Нагвалей на Орионе, с которого они стремятся уйти в 3-е Внимание. И так всегда. Чтобы научиться полноценно владеть Астралом, ищут там безопасное место для тренировок, лучше всего для этого подходит Дом Учителей той верви, которой ты следуешь. Это тоже подобие Стоянки. А когда собираешься подняться ещё выше, ищешь и Стоянку повыше.

Сон о Внедрении

Осознавшись в пространстве сна, не ищи такое здание, в котором пол ниже уровня земли. Не входи туда и не бери в руки плитовидный камень цвета желтоватых скал, сквозь который выбиты буквы азбуки Нахар. Не смотри в эти дыры камня, образующие буквы, чтобы не настал СОН О ВНЕДРЕНИИ. Да не говори потом, что я тебя не предупреждал...

Словарь

Нег (атх.), **Фун** (шин.), **Лео** (шин.), **Таджээд** (мацучен), **Эдр** (арахау), **Ксленолу** (нгвальсаи) — ночь.

аО (диал) — «Спокойной ночи!».

Хоцид (мацучен) — полночь.

Нэггу (ар.) — Левая Сторона, в которую нужно наклонить кокон относительно сушумны, чтобы обычный человек стал близок всему духовному и Миру Сновидений в частности.

Амата (ал.) — состояние без мыслей. Се — ключ ко всем изменённым состояниям сознания.

Кион (сахрум) — чтение мыслей, сопряжённое с ясно-видением.

Зоа (ар.), **Синг** (варк.), **Модра** (ал.), **Рингма** (мацучен), **Архы** (тооса) — любая точка на теле, используемая для сосредоточения ради достижения транса или сохранения сознания по мере перехода в сон. Это же слово используется в значении «чакра».

Зигоу (мацучен) — транс. Состояние медитации, в котором ты не чувствуешь физического тела и постепенно перестаёшь чувствовать и воспринимать окружающий мир.

Радинон (мацучен) — лёгкий транс, расслабление + Амата.

Ингозх'пха'ла (мацучен) — глубокий транс.

Фучь'мланца (мацучен) — высшая степень транса, достижение универсального сознания.

Ктафергат (рфтаг) — состояние, приближённое к подобию состояния Басура в миг Его взаимодействия с материальным миром. В этом состоянии сознание расслаивается на множество составных частей, причём каждая

часть начинает вести себя как полностью самостоятельная. Египтяне тщательно изучали это состояние и пришли к выводу, что каждый человек имеет 8 отдельных личностей, соотносящихся с 8-ю чакрами. Они затрачивали по 12 лет на то, чтобы различными комбинациями этих 8-ми довести количество личностей до 64-х (что соответствует частицам молекулы ДНК). Каждая из этих личностей должна была быть полностью осознанной, управляемой и духовно взрослой. В конце обучения проводилось заседание, на котором все эти личности общались между собой, передавая друг другу свою мудрость. Ктафергат хорош ещё тем, что, освоив это состояние, отпадает надобность в создании искусственных духов, ибо по любому заданию можно отправить любую из своих личностей. Можно неплохо приспособить это и для осознанных снов: выбери ту личность, в которой чаще всего гуляешь по Астралу, и перед сном дай ей задание осознать себя во сне. Если хочешь более острых ощущений и можешь с ними справиться, — дай такое задание каждой своей личности.

Ганаал (арахау) — кровать.

Анал (арахау) — лежать.

Нана (арахау) — спать.

Аоо (диал) — глубокая ночь, глубокий сон.

Сдорга (атх.), **Эла** (шин.) — забвение, сон разума. Состояние, в которое при засыпании впадают обычные люди, и которое можно наслать как морок.

Бахл (ар. диал.), **Фха'гн** (югг.), **Си** (варк.), **Баворва** (мацучен), **Нанар** (арахау), **Сонтмун** (нгвальсаи) — сон как противоположность бодрствованию, сон как забвение, состояние сна без сновидений. Обычно такие сны не осознаются, но продвинутые йогины могут запросто видеть осознанный сон безо всяких образов.

оо (диал) — смерть, мёртвый сон, полная бесчувственность.

Алькина (атх.) — «посланник снов», «живой камень». Изначально под этим понятием подразумевался камень любой породы и формы, используемый для вызова сновидений. Позднее в разговорном значении так стали называть снотворное и состояние дремоты.

Нефт (ар. диал.), **Грэллис** (мацучен) — грёзы, которые только смотрят, видения.

Ктоа (шин.), **Нэкозй** (мацучен) — воображение. Грёзы приходят сами, а воображаемые образы выдумывает человек.

Бамбаш (атх.), **Куа** (шин.), **Кигангосоз** (мацучен) — галлюцинация. Ко грёзам можно относиться просто как к видениям, предсонным образам, они не истинны и не лживы, тогда как галлюцинация всегда лжива и являться она может не только в дремоподобных состояниях, но и наяву.

Ф(х)тагн (рлэйхиань), **Фатагн** (ар.), **Фатагон** (ар.), **Лв'нафх** (югг.) — грёзы, через которые воздействуют.

Годон (мацучен) — морок. Разновидность насланной галлюцинации, когда в виду помутнения сознания человек видит одно, но рассудком воспринимает сие как нечто другое.

Цопози (мацучен) — сны, кемы. Видения, которые ты видишь во сне.

Рй'гземгрхо рй'гзйн (югг.) — «древние сны». Сны и грёзы о прошлом, разновидность вещих снов.

Длинный сон — пророческий сон.

Онисвак (мацучен) — ужас, кошмарный сон.

Эль-Ака Гrien'х (югг.) — Мир Кошмаров. Данное определение употребляется в двух значениях: 1) мир, где живут духи кошмарных снов; 2) «этот мир ужасен» в отношении любого мира.

Энглеа (шин.) — сновзятие болью, например: нападение духов во сне.

Тарвта (шарск.), **Урихад** (шарск.) — внутренний мир человека, с проявлениями которого он имеет дело во сне. Это может выражаться в том, что к чему человек склонен, такого рода сны он и видит: например, человеку, склонному к насилию, будут сниться кошмары.

Распознавать значение (лем.), **сны толмачить** (бас.) — толковать сны. Сией науке Дагаон обучил лемурийцев. **Вгленилхайнна** (шин.) — накапливающие опыт из наваждений во снах. Так могли называть толкователей снов или сновидцев.

Лашант (варк.) — р'ган (яту-шаман), который сновидит, а так-же работает с обитателями тонких миров при помощи снадобий.

Аккарнаваэтшам (атл.), **Хвин** (бас.) — осознанный сон, дословно «срывающее покров».

Преодолеть Врата Глубокого Сна — научиться осознанным снам.

Йе'элла-я (шин.), **Отослание души** — выход тонкого тела, ВТО.

Койо-го (бас.) — выход сновидческим телом из Астрала в мир яви.

Тоа (шин.) — создание материи сна, т.е. с определённой целью мы в Шугте или в Хохгте создаём астральную материю.

Раката (гиперборейск.) — уплотнение астрального света, т.е. результат Тоа.

Арре (шин.) — развёртка снов в явь, т.е. воплощение наяву того, что видел во сне. Часто во сне можно увидеть что-нибудь такое, что захочется сделать наяву: какое-то событие, игру, рисунок, предмет... Или это может быть такой случай, когда вещий сон сбывается.

Хрён (неологизм Х.Л.Борхеса) — это когда человек увидел что-то во сне и поверил в то, что это случится или будет найдено наяву, и потом наяву всё случается именно так или примерно так, хотя сон не был вещим, а всё свершилось лишь благодаря вере и силе воли.

Сью (ар.), **Манхам** (варк.), **Милгард** (луггарск.), **Мерность грёз** — ментальный план.

Пумхэкуа (мацучен), **Хэкхуу** (мацучен) — дух, любое неорганическое существо.

Орр'е (югг.), **Итоли** (атх.), **Дах'зоо** (мацучен), **Ариса** (тооса), **Ера** (арахау), **Байжи** (рун.) — Дух, душа человека.

Аынаоржа (тооса) — сила, которую генерирует душа.

Алашту (ар.) — «часть сущности». Именно это понятие подразумевается в шаманизме, когда говорят, что у человека много душ. На самом деле не душ много, а Алашту много. Переводить это понятие словом «душа» придумали христиане, которые просто никак иначе не могли понять этот термин. Алашту есть та часть сущности человека, которая может быть смещена с места, уничтожена или помещена в предмет.

Алар (атх. диал.) — способность отделять часть сознания или алашту для управления и поддержания какого-то магического действия. Можно выделять несколько аларов, но следует учитывать, что главное в аларе — непрерывность. Если алар сильный и держишь им мощное действие, то его резкий обрыв может нанести тебе повреждение.

Кэхакс (мацучен), **Тумпэдоцрахар** (мацучен) — физическое тело. Так-же употребляется в значении «туловище» и «ствол дерева».

Арана (тооса) — аура, свечение тонких тел.

Вта (шарск.), **Шаурат** (термин *Duobi Orientis*) — кокон. Обволакивает человека в виде сферы со всех сторон, отстоя на некотором расстоянии от плоти так, что никогда

с нею не соприкасается. Некоторые считают, что кокон образован совокупностью всех тонкоматериальных тел человека.

Гарф (*рфтаг*), **Манха** (*варк.*), **Илуш-дэй** (*ал.*) — ментальное тело. Именно в нём воображают, грезят, сканят, ясновидят, принимают Божественный Облик и пр. Когда человек совершает ментальный выход, его сознание делится на 2 части: большая часть остаётся в физическом теле, а меньшая входит в Гарф и странствует вместе с ним. При этом человек ощущает одновременно 2 тела — физическое и ментальное, и может вернуться из путешествия когда угодно, т.к., по сути, он никуда не уходил, а просто сидит и в некотором роде «воображает». Когда воображение достигает заданной цели, начинаются грёзы — воображение это твои бредни, а грёзы есть то реальное, что ты можешь разглядеть за пеленой бреда. Работа с Гарф нужна для набирания силы из нужного пространства, для принесения знаний из других миров и для разведки тех мест, которые собираешься посетить телом Мё.

Счех (*ар.*), **Серуш-дэй** (*ал.*) — эфирное тело. Состоит из чувств, по макету которых создавалось физическое тело. Оно плотнее ментального, но ещё не настолько сгущено как сновидческое тело, поэтому выход в этом теле может быть по ощущениям похож как на ментальный, так и на астральный, это нечто среднее между ними. Чтобы понять, что такое эфирное тело, сильно сожми руку в кулак, затем разожми, а потом воспроизведи ощущение её сжатия в памяти настолько ярко, будто снова сжимаешь её, — вот это и есть одно из чувств эфирного тела.

Мё (*рфтаг*), **Астам** (*варк.*), **Ауро-дэй** (*ал.*), **Как** (*термин Duobi Orientis*) — сновидческое тело, астральное тело. Когда человек совершает астральный выход, его сознание полностью покидает физическое тело и целиком входит в Мё. Будучи в Мё, человек оказывается в Стране Грёз, откуда может попасть в Большой Сновидческий Край и в другие миры. При этом человек ощущает только одно

тело — Мё, а физического тела совсем не чувствует и не видит, словно у него такового и не было никогда. Работа с Мё имеет множество целей, главной из которых является достижение бессмертия.

Карама (*гиперборейск.*) — стихии Огня и Воды в астральном теле.

Ксаморг (*мацучен*), **Тело Смерти**, **Тело Гнили**, **Тело Мерзости**, **Тело Ужаса** — космический двойник, неорганическая дополняющая каждого человека. Этим-же словом называют полноценно развитое сновидческое тело, выглядящее как точное подобие физического тела.

Иш (*мацучен*), **Арру** (*арахау*), **Мусэтаннэмму** (*нгвальсаи*) — призрак, привидение, «тень». Это может быть как Хэкхуу, проявившийся наяву, так и Ксаморг, осуществивший Койо-го.

Тф(х)лешх (*ктувиань*), **Твлеш** (*рфтаг*) — сложное понятие, отражающее изменение ментального тела адэпта после посвящения в Традицию и дальнейшие стадии трансформации Мё до видимого соответствия с этими изменениями. Этим-же словом называют защитный шар, который маг может создать вокруг себя из потока Червя или любой другой энергии.

Гвиа (*шин.*) — постройка тела. Когда ученик занимается без Мастера, но занимается успешно, у него иногда происходит постройка астрального тела, но из-за любой оплошности она может прерваться или что-то может сойтись неправильно, тогда как Мастер это предотвращает. Так-же постройкой тела может называться явление, когда при переходе из одного мира в другой, автоматически получаешь тело, соответствующее тому миру, созданное из материи того мира.

Мурвинт (*термин Duobi Orientis*) — переходное состояние человека, при котором он оказывается в силах изменить свою физическую оболочку, — помня всё, что с ним было до её видоизменения, — но не может перемещаться

далее высоты птичьего полёта, находясь только на Земле и оказывая на неё различные влияния посредством сил Соталь. Его ограниченность проявляется, кроме прочего, и в неспособности получать точные и чёткие данные, в которых речь заходит об иных мирах.

Искусство рассыпаться и собраться (*бас.*), **следовать сквозь Измерение Китийа** — телепортироваться. Человек делает шаг из яви в пространство между мирами (которое называют Китийа или Хитан), затем оттуда выбирает, в какое место яви шагнуть, и делает этот шаг. Со стороны всё выглядит так, будто физическое тело окутывает дымка, оно распадается на молекулы и вновь собирается уже в другом месте, где-бы это место ни находилось.

Ах Здрге (*ар.*) — дословно «Великий Ритуал». Жрецы поют, и в человека входит лофу Древнего Племена Силариона, делая физическое тело астральным и сливая его с уже наработанным настоящим астральным телом.

Шрэма (*ар.*), **Сирэйма** (*атх.*), **Гви-эрна** (*ал.*) — Тропа Сновидений, все практики коей направлены на взаимодействие с самим Астралом, его энэргиями и его обитателями.

Алим (*шарск.*) — разрушительная сила астрала.

Алхим (*шарск.*) — созидательная сила астрала.

Алтав (*шарск.*) — пароль для прекращения работы с астральным планом в собственной Вселенной и возвращения сознающего Я в тело.

Н'фха'г-нир (*югг.*), **Нанал** (*арахау*), **Хустнуар** (*нгвальсаи*), **ооА** (*диал*) — бодрствовать, просыпаться, пробуждение.

Шугг (*югг.*), **Аш** (*шарск.*), **Мир Бодрствования** — Явь, физический мир.

Хохгт (*ар. диал.*), **Астама** (*варк.*), **Джэфолидж** (*маучен*), **Уджай** (*маучен*), **Мерность Снов** — Мир Снов, он же Астрал. Рассматривается как состоящий из 3-х слоёв.

Пабджиу (*маучен*) — наименование сновиденного пространства вне зависимости от того, какой именно это слой Астрала. Наяву мы находимся в пространстве, а в сновидениях мы находимся в пабджиу.

Шагг (*югг.*), **Аиш** (*шарск.*), **Страна Грёз, Личный Мир Сновидений** — 1-й слой Астрала. Этот слой является ближайшим к Миру Бодрствования и создан мечтами и грёзами простых людей. Поэтому попасть в него можно как через астральную проэкцию (средствами которой являются ОС и ВТО), так и через ментальную проэкцию (средствами которой являются визуализация и начальные уровни ясновидения).

Алгарт (*луггарск.*) — так называют 1-й слой Астрала, когда имеют в виду, что он является проэкцией материального мира и потому все события, происходящие в Алгарте, обязательно происходят и на Земле.

Тальфа (*лем.*), **Луггар** (*луггарск.*), **Долина Свободы, священное/запретное место воды и снов, линия/точка пересечения Матрицы, где изменения могут происходить в соответствии с Волей** — тонкая прослойка меж Алгартом и Аулером. Так же можно сказать, что это промежуточное состояние, куда можно попасть как из дрёмы, так и из ОС/ВТО. Чтобы попасть туда из дрёмы, следует применять техники, аналогичные методам достижения Ясного Света в тибетском буддизме, а чтобы попасть туда из ОС/ВТО, следует сорвать всё видимое изображение как занавесу и шагнуть в образовавшийся портал. Помимо того, слово «Тальфа» употребляется для обозначения Океана Сновидений — слоя свободной энэргии Земли, который образует Астрал; и это значение многими признаётся как основное.

К'раал-Гхо (*ктувиань*), **Кораал'Гхо** (*ар.*), **Острова Беспамятства, Большой Сновидческий Край, 4-е Измерение** — 2-й слой Астрала. В этот мир можно пройти, лишь научившись ОС или ВТО или же научившись помнить не только обычные, но и глубокие сны. Однако, даже

при развитии данных навыков, посетить этот слой не просто, т.к. необходимо сначала попасть в Страну Грёз и пройти в одном из её направлений до упора, — лишь тогда ты сможешь попасть в Большой Сновидческий Край.

Йгиротх (ктувиань) — одна из планет в пространстве К'раал-Гхо.

Аулер (луггарск.), **Мир за Параллельными Линиями** — так называют 2-й слой Астрала, когда имеют в виду, что это Мир Духов. Именно здесь живёт Ксаморг каждого человека.

Прострал (варк.) — внетелесное путешествие по космосу.

Алийях (ар.), **Альях** (ар.), **Алуях** (ар. вульг.), **Эйли** (ар. диал.), **Льёхх** (ар. диал.), **Альдьяхарх** (варк.), **Аэйтшэр** (луггарск.), **Мир Недостижимых Грёз, Царство Спящих** — 3-й слой Астрала. По сути это уже не Астрал, но по традиции его всё-же приравнивают к Астралу. Попасть в этот мир можно в том случае, если при ОС или ВТО вознамериться туда попасть. Попадание-же туда будет восприниматься не как прямое вхождение в тот мир, а как ментальная проекция, совершаемая из Астрала в более далёкий мир. Чтобы попасть туда так-же, как попадают в Астрал, нужно измениться.

Приведённые термины большей частью взяты из открытых писаний и стоят на разных языках — югготском, арийском, гиперборейском, атлантисском, лемурийском, атхарском, аламусском, шинийском, шарском, басурлахском и варкуламском слэнге и т.д., или-же стоят в символическом описании писателей. В подлинных текстах Культа Альяха некоторые из данных понятий могут называться иначе, в зависимости от уклона традиции и используемого языка.

Изучая данные понятия, советуется познать всё то, что не было описано в этой книге.

ОТЗЫВЫ

Многие нынешние приверженцы ритуальной магии считают ОСы чем-то ненужным и смеются над астролётчиками, довольствуясь лишь обрядами, скраингом, медиумизмом и сканом. Некоторые даже считают, что астральный выход это ментальный выход! Интересно, на что они рассчитывают в плане своего будущего? Не наработав сновидческого тела, после смерти они рано или поздно развалятся на части, что называется Второй Смертью.

Полагаю, что эта книга не просветит малых сих, даже если они поймут всю важность и необходимость сновидческих практик. Они попробуют, ощутят как всё это трудно, да и плюнут на это дело. Тем самым, лишая себя ЕДИНСТВЕННОЙ возможности иметь жизнь вечную. Даже Иешуа (столь неуважаемый нами) говорил: «Царствие Небесное силой берётся».

Леонард Мадьярин,
поисково-мистическое объединение
«Ночь и Ветер»,
2011

Написано грамотно, всё разложено по полочкам. Интересно то, что приводится несколько самых разных подготовительных практик и непосредственно самих практик путешествия в сновидческом теле. Также несомненным достоинством книги является то, что даётся 2 Пути общения к Знаниям Древних: один — через сновидческое тело, другой — через тело физическое, то есть каждый здесь волен выбирать, что ему ближе.

Очень важно, что даётся поровну теории и практики, так как одно без другого зачастую портит текст книги. Каждый найдёт здесь то, что ищет для себя: кто-то страницы мифологии, кто-то разъяснение того или иного механизма магической работы, кто-то непосредственно практику.

Не смотря на то, что эта книга почти на половину представляет собой сборник, в ней, кроме прочего, даются не только личные наработки автора, но и сведения, целиком принадлежащие Традиции, которые ранее не выкладывались в открытом доступе.

В целом данная книга предназначена для тех читателей, кто уже обладает необходимыми познаниями о Культуре Альяха, ибо неподготовленный читатель, который будет следовать практическим указаниям данного труда, рискует потерять свой разум...

Алекс Сова,
историк, переводчик, собиратель,
2012

Моё первое знакомство с Басурами состоялось в осознанном сновидении: вопреки разрушению сюжета, как это обычно происходит в ОСах, я получал там знания о ритуалах и некоторые артефакты для призыва этих существ. Со временем у меня скопилась неплохая коллекция, и я решил применить всё это, находясь в астрале, — результаты были положительными. На основе таких опытов я сделал вывод, что Магия Древних, описанная во множестве гримуаров и манускриптов, лучше работает как раз не в реальности, а в сновидениях. Спустя какое-то время у меня произошла встреча со Старцами, и от них я услышал, что практическое применение ритуалов и знаний эффективнее использовать вне тела. Отсюда становится ясным, что Магия Древних — это и есть магия Астрала или Сна... Я даже считаю, что вполне может быть так, что Культ Альяха в своём настоящем виде совершенно не существует наяву, но в полной мере процветает в Измерениях Грёз.

В «Книге Древнего Сна» не говорится об этом напрямую. Она вообще хотя и кажется учебником, но на самом деле написана для тех, кто уже умеет многое... И, тем не менее, мои слова справедливы в отношении всего, что в ней описано. Имейте это в виду.

Фрост,
независимая поисковая группа «Неман»,
2013

Сны и грёзы имеют очень большое значение. Сильные практики, которые почти постоянно на подкючке, всегда «гуляют» в удивительнейших и, в то-же время, пугающих местах, где они продолжают своё обучение. Через эти грёзы приходит понимание многих вещей, большинство которых человеческий мозг в бодрствующем состоянии просто не в силах воспринять. Довольно часто в виде некоего «бонуса» за достижения открываются сокровенные тайны, которые нигде не записаны. Иногда можно побывать в огромных древнейших храмах и получить доступ к библиотекам для обретения знаний. К тому-же, опыт, который практик получает по ту сторону, часто применим уже здесь, если подходить с умом.

У меня есть знакомые, которые часто бывают в местах, похожих на Землю. У них там есть друзья, с которыми они постоянно общаются. Эти персонажи живые, интересные, информативные. Большинство величайших, интереснейших мест становятся доступными исключительно таким образом. Поэтому, значимость сновидений слишком занижается. Значению сновидений уделено недостаточно внимания, и появление этого труда, как по мне, было вопросом времени. Я рад, что данная работа проделана именно Свабуно, так как видно и понятно, сколько всего автору пришлось проделать, чтобы получить такой цельный и замечательный труд, который мы долго ждали.

Перед нами не совсем гримуар, это ещё и большое исследование по данной теме с серьёзным научным подходом, что является очень важным элементом новых трудов. В Традиции Древнейших это довольно редкое явление. Здесь-же мы наблюдаем своеобразный подход и вариативность пути Жреца Сна, и сразу понимаем, что это нам даст. За то, как преподнесена информация, автору стоит поставить твёрдую пятёрку, так как интуитивная ясность написанного не приводит в замешательство, а наоборот — сразу даёт понять, что и как будет происходить с практиком. Гримуар насыщен полной, я-бы сказал, системной практической составляющей, со всеми не-

обходимыми пояснениями, особенно ярко выделяющейся в главах: «Священные места за Дверью» и «Пантеон».

«Книга Древнего Сна» вполне претендует на то, чтоб отнести её к классическим работам, как это делают наши западные коллеги. Любой практик Культа Альяха обязан с ней ознакомиться. Часть ритуалов, испробованных мной, полностью рабочие и довольно доступны в применении. Своеобразный подход к теме дал возможность автору приоткрыть много тайн, за что говорим ему огромное спасибо.

Катар,
Альянс «ESV!»,
2013-2014

Довольно сложно писать рецензию на книгу человека, которого хорошо знаешь. Особенно, если некоторые методики, описанные в этой книге, обрабатывались совместно, и полученный опыт использовался для предоставления труда той формы, которую он имеет сейчас. Есть большой соблазн упустить что-то важное, перехвалить или не увидеть текст так, как он воспринимается читателем, не очень хорошо знакомым с магией Некрономикона. Но я попытаюсь быть максимально объективным.

По моему мнению, главной положительной чертой этой работы является её структурная и идейная завершенность. Именно этот аспект поднимает книгу на несколько ступенек над разного рода оккультными и магическими брошюрами, которых сейчас очень много на полках магазинов и в библиотеках Интернет-«орденов», которые множатся как ямы на отечественных дорогах. Главная проблема нашего времени заключается именно в том, что российский исполнитель Борис Гребенщиков в душе прав, когда поёт, что даже у «козы сейчас есть свой гуру». Большинство современных людей интересуются в основном практической стороной дела, то есть различными «методиками», «практиками», «ритуалами» и др. У нас даже из лексикона постепенно исчезают слова «маг», «мистик», их заменяют какие-то аморфные термины, вроде «практик», «сновидец», «астральщик» и т.п. Постепенно исчезает полнота, исчезает смысл, и это очень плохо влияет на результаты. Древнегреческие маги и теурги неспроста разрабатывали учение о 360-ти небесных сферах и их Архонтах. Они понимали, что одной молитвы, одного транса или ритуала недостаточно для достижения результата. Чтобы достучаться до небес, надо сначала очень хорошо осознать, где находится дверь, и зачем ты вообще к ним ломишься.

Те же процессы, те настроения царят и в кругах сторонников Культа Альяха и ОСов. По сути, после Кастанеды никто и не пытался разработать полную теоретическую и практическую систему осознанных сновидений.

Что касается Культа Альяха, то кроме нескольких гримуаров, описывающих базовые ритуалы для первого контакта и общие сведения, вообще ничего не было. Именно такие книги, как эта, и формируют Культ Альяха. Они разрабатывают его методическую базу (практики/ритуалы) и теоретическую. Они делают из Культа систему, которую можно легко использовать в современном мире, сохраняя его дух, поток.

Что касается самого автора, то стоит отметить, что Свабуно — это сновидец и сторонник Культа с многолетним опытом магической практики. Вообще это один из первых людей, который начал серьезно разрабатывать тематику ОС и ВТО на территории славянских земель и в частности на почве данного Культа. Своего рода Кастанеда по-русски. Поэтому в действительности тех или иных методик, представленных здесь, можно не сомневаться.

Советую ознакомиться с этой книгой всем, кого интересует затронутая тема. Грех не воспользоваться такой возможностью.

Шан Сенг,
«Builders of the Adytum» (BOTA),
2014

Эта книга — плод многолетних практик грёз и сновидения в русле Древней Силы. Как и во всех книгах Свабуно, самое интересное и ценное в этом творении — систематический сбор и обработка информации. Особой ценности этой книге добавляет то, что здесь впервые выставлено малодоступное писание «Об отослании души».

Относительно пантеона снобогов замечу, что образы даны чёткие и красочные, которые не спутаешь с другими. Логичность, чёткость и последовательность изложения отличают фантазии от реальных астральных образов. Думаю, что поработать с такими «персонажами» будет весьма познавательно и интересно. Часть из них я уже встречала в астрале, а их аналоги можно найти в древней мифологии, что также подтверждает их подлинность.

Часть техник, приведённых в этой книге, рассчитана на новичков и подготавливает их к работе с Древней Силой. Другая же часть предназначена для тех, кто давно и хорошо понимает, что такое Альях. Всё описано постепенно: сначала способы оздоровления своего организма, затем способы выхода из тела, потом — воздействие на окружающих двуногих и в конце, как итог, — работа с Басурами.

Автор излагает доступные и необходимые знания. По сути, они классические, и я впервые вижу, как они приспособлены для работы в русле Культа Альяха. Считаю довольно познавательным и полезным, когда практикующий с Басурами пересматривает обычные методы магической работы в аспекте особенностей своего направления. Выполненные даже ради любопытства, эти методы принесут немало пользы и дадут необходимые навыки, которые обычно осознаются чуть позже, со временем и опытом, когда из всего прочитанного и наработанного начинаешь отбирать самое необходимое.

Я сама часто применяю многое из того, что здесь описано, только подстраиваю под себя лично. Например, «останавливание образа» у меня выходит как мысленная фотография человека, чтобы не отвлекаться на цвета

ауры, настроение человека и прочее, и работать с такой фотографией как с настоящей. А «защиту ума» я обычно использую для остановки мыслей, когда отслеживаю их: любую мысль или начинающуюся её часть я представляю как запись в блокноте внутреннего экрана, потом я отрываю этот лист, комкаю, выбрасываю, и снова смотрю на чистый лист и поджидаю следующую мысль. И так до тех пор, пока прекращаются проекции на «внутренний блокнот», и вместе с тем останавливается поток мыслей.

Надеюсь, эта книга станет полезной для многих. Всего лишь одно «поглощение мыслеобразов», что описано в ней, является одним из способов попадания в такое незаменимое состояние, которое у ведьм называется «Рай Ада». Это когда тёмный практик получает блаженство, насыщая себя энергией высшего тёмного качества. Правильным итогом тут должно быть ощущение, схожее с действием наркотических веществ. Это высшее наслаждение от своей работы, знаменующее правильность ваших действий. Люди часто забывают, что их труд должен приносить им ощущение полного блаженства, а не усталости. Магическая практика, в том числе и тёмная — такой же труд. Наслаждайтесь!

Кассандра Имаго,
родовая ведьма,
2014

Список использованных трудов:

1. «Некрономикон Уилсона»
2. «Некрономикон Дерлета»
3. «Некрономикон Саймона»
4. «Некрономикон Спрэга ди Кампа»
5. «Некрономикон Джона Ди»
6. «Некрономикон 10-ти Углов»
7. «Красная книга Аппина»
8. «Книга 50-ти»
9. «Книга Дагона»
10. «Книга трёх Владык Альяха»
11. «Книга мест» (проект «Некрономикон»)
12. «Текст Рлайх»
13. «Писание Морврин»
14. «Метафизика Лавкрафта»
15. «Метафизика Лхув Керафта»
16. «Древняя мифология Хаоса»
17. «36 демонов и другие демоны древне-арабской демонологии»
18. «Klavicula Arabica»
19. «Grimorium Imperium»
20. «Continuum»
21. «Роза Хаоса, т.1: Некрономикон и малые писания»
22. «Роза Хаоса, т.3: Ктулху и тёмные таинства»
23. Т. Сибеллиус, «О Таинствах Червя»
24. Ассар, «Гескеркаф»
25. Найфжригаррра, «Пылающий самоцвет»
26. Альматар, «Наследие Великих Древних»
27. Э. фон Юнтц, «Сокровенные культы»
28. ККЗФ, «Завѣтъ Мертвыхъ»
29. Я. Коуба, «Книга знаков»
30. sr. Манира, «Книга тайн»
31. sr. Манира, «Чистая книга»
32. fr. Гаммадион, «Пнакоптические рукописи»
33. fr. Кеймог Азрхм, «Книга Ключа»
34. fr. Зебулон, «Вызывание Ктулху»
35. fr. Тенеброус, «Ритуал причастия Ктулху»
36. Катар, «Ритуал Ктулху»
37. Ф. Балтумас, «Онэйромагия Ктулху»

38. А. Ардерман, «Пробуждение Ктулху»
39. Д. Кофлин, «Ктулхианский гримуар сновидческих работ»
40. Д. Кофлин, «Книга Йог-Сотота»
41. Р. Паркер, «Некоторые сведения о Некрономиконе»
42. Р. Паркер, «Вызывание шоггота»
43. А. Кошук, «Инабулос»
44. А. Мэйсон «Гнозис Некрономикона»
45. Д. Тайсон, «Странствия Альхазреда»
46. Ф. Риппель, «Из тьмы времён»
47. OpiGdeToTam, «Осколки Иного»
48. Селкер, «Врата Сновидений»
49. Г. Лавкрафт, «Сновиденный поиск Неведомого Кадата»
50. Г. Лавкрафт, «Запретная книга»
51. С. Петерсен, «Существа из Мира Сновидений»
52. Д. Байлз, Р.М., «Дети Древнего Бога»
53. Р. Желязны, «Ночь в тоскливом октябре, ч.2»
54. fr. Nyarlathotep Otis, «Словарь Дхасхар»
55. k. AeL'mnoyeellaYa, «Введение в шиншийский язык»
56. В.Куликов, С.Ёлкин, Д.Гаврилов, «Диал-ноом»
57. «Слова-Ключи к произведениям O.:D.:»
58. «Описание методики астральной проекции, практиковавшейся Pr.G.»
59. А.Ш. ЛаВэй, «Сатанинские ритуалы»
60. Legatus, «Stella Samael»
61. И.Л. Николаев, «Высшая чёрная магия»
62. Навосвет, «Чернобожие»
63. Хорхой, «Уроки сейда»
64. Р. Кафарлы, «Бута»
65. А. Соборов, «Мемуары Духовного Учителя»
66. И. Блиенко, «Тропа вампира. Первые шаги»
67. Д. Мельхисэдэк, «Древняя тайна Цветка Жизни»
68. М. Дореаль, «Изумрудные скрижали Тота-атланта»
69. М. Дореаль, «Астральная проекция и как её достичь»
70. К. Кастанэда, «2-е Кольцо Силы»
71. М.Р. Кастаньеда, «Магическое путешествие с Карлосом»
72. А. Торррэс, «Загадка Пернатого Змея»
73. А. Медведев, «Формула выживания»

Ознакомиться с другими книгами автора можно здесь →

<http://snobdenie.ucoz.ru/>

Это первое полномасштабное печатное издание автора, уже много лет известного в сети своими работами об ОС/ВТО. Данная книга посвящена той же тематике, но в аспекте ритуальной практики. Книга раскрывает древние и во многом ранее закрытые сведения о жреческой работе со сновидениями.

Если явь - наш общий сон, то засыпая, вы уходите в собственный. Идите в нём с Древними Духами, и будете сновидеть свою истинную жизнь, жизнь Древнего Существа, коим вы и являетесь... Перестать быть персонажем своих снов, но взять власть над своими и чужими снами в свои руки - вот чему вы научитесь!

Издание будет интересно читателям, увлекающимся Магией Хаоса, Чернокнижием и Западной Традицией. Оно поможет глубже понять древний, но до сих пор малоисследованный Культ Альяха, и применить его знания для работы с Древними божествами снов, а так же для выхода из тела и ранообразного воздействия на других людей.

ISBN 978-5-88675-328-2



9 785888 753262



«Издательство Велигор»

г. Москва., Окружной проезд дом 12, подъезд 1, домофон 20
Тел./факс +7(499) 166-98-30, (985) 784-08-16
E-mail: veligor@veligor.ru

Интернет-магазин-WWW.VELIGOR.RU