

Frater Baltasar
Abd el-Hazred
Πρωτοεκδότης ερμηνεία
«Ανοκρυφός»

ΖΑΗΡΕΠΗΛΑ
ΜΑΓΙΑ
ΑΡΕΒΗΝΧ

Κύβια
σκυρλχάτελι

τομ. XIII

Frater Baltasar

Повречката е рунка «Анокириф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ

том XIII

Книга Скрижалели



Издательство «Золотое сечение»
Пенза 2019 г.

ББК 86.41

Б 20

Baltasar Frater, творческая группа «Апокриф»
Б 20 Запретная магия древних
Том XIII. Книга Скрижалей

– П.: Издательство “Золотое сечение”, 2019. – 516 с.

ISBN 978-5-91078-358-8 (т.13)

ISBN 978-5-91078-085-3

Великие Древние – могущественные существа из иных измерений, которые постоянно угрожают Земле полным уничтожением. Они заперты и запечатанны на дне океана или за далёкими звёздами, они спят, но их сон – это наша реальность. Они могут быть вызваны, когда планеты встанут в нужную конфигурацию, и могут проникнуть в наш мир через порталы, места силы, магические линзы или тайные обряды культистов. В этом томе мы расскажем, как попасть в мир Древних с помощью скрайнга и сновидчества. Уникальная система скрижалей Ньярлатхотепа откроет новые горизонты в исследовании запредельных миров.

Предупреждаем! Некоторые тексты могут быть неадекватно восприняты лицами с неустойчивой психикой. Не нужно использовать их как руководство к действию! Несовершеннолетним, а также имеющим заболевания центральной нервной системы и кормящим матерям читать не рекомендуется!

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

ISBN 978-5-91078-358-8 (т.13)

ISBN 978-5-91078-085-3

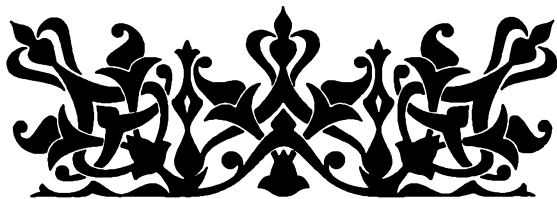
© Frater Baltasar, 2019

© Творческая группа «Апокриф», 2019

© Издательство «Золотое сечение», 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

НЕИЗВЕСТНОЕ ПИСЬМО ЛАВКРАФТА	4
Г. Ф. ЛАВКРАФТ: ВИЗИОНЕР ПУСТОТЫ	26
ПСЕВДОНОМИКОН	33
БОЛЬШИЕ РЫБЫ И ПЕРВЕНЦЫ ЕГИПЕТСКИЕ	93
ТЁМНОЕ ПРОРОЧЕСТВО	108
ДЕВЯТЬ ЧЕРВЕЙ ИСКУЖКАРА	120
ВИДЕНИЕ ВЕЛИКОГО ЧЕРВЯ УБА	130
ЧЕРВЬ-КОЛДУН	132
ВОЙНА СТАРШИХ И ДРЕВНИХ	139
КТО ТАКОЙ ХАСТУР	161
ВОЗЗВАНИЕ К ТЁМНОЙ МАТЕРИ ЙИДРЕ	165
КТО ТАКАЯ ЙИДРА	168
ГИМН ЙИДРЕ	175
ОБРЯД ПОКЛОНЕНИЯ ЙИДРЕ	177
САБЕИЗМ И ДРЕВНИЕ	179
ПОД ЗНАКОМ СКОРПИОНА	185
АЗА-ТОТ	187
АЗА-ТОТ, ВОССЕДАЮЩИЙ НА ПЫЛИ	200
ВТОРЖЕНИЕ	205
ДРЕВНЕПОДОБНЫЙ	212
КХУЛУХУАНСКИЙ ГРИМУАР СНОВИДЧЕСКИХ РАБОТ	226
ИССЛЕДОВАНИЕ НЕИЗВЕСТНОГО:	
БЛУЖДЕНИЕ В ЛАБИРИНТАХ ЗИН	291
КНИГА КЛЮЧА	330
СКРИЖАЛИ НЬЯРЛАТХОТЕПА	336



НЕИЗВЕСТНОЕ ПИСЬМО ЛАВКРАФТА¹

Несколько лет назад (точную дату мне установить не удалось, ориентировочно это 2013-2014 г.) исследователь Джеймс Мачин (James Machin) случайно обнаружил ранее неизвестное письмо Г. Ф. Лавкрафта, проливающее свет на некоторые аспекты его биографии, что мне показалось очень интересным, поэтому я решил организовать перевод и выложить у себя.

Чтобы было интереснее читать, текст я оформил рисунками Сиднея Сайма (Sidney Herbert Sime, 1865-1941), в самом конце поймёте почему.

Введение перевёл я сам, а само письмо – Даниил Шульман-Симаков.

Джеймс Мачин – аспирант Брикбека (Лондонского университета), работал над диссертацией об истории литературы ужасов и фантастики 1880-1914 годов. Помимо этого, он является редактором журнала «Фавн». Проводил исследования в Ransom Center.

¹ Источник: <http://etheroneph.com/obzory/458-neizvestnoe-pismo-lavkrafta.html>

Перевод введения – Дмитрий Листьев (<https://vk.com/etheroneph>), самого письма – Даниил Шульман-Симаков (<https://vk.com/id2991595>).

С оригиналом статьи и сканами письма можно ознакомиться по адресу: <http://blog.hrc.utexas.edu/2015/01/27/fellows-find-h-p-lovecraft-letter/>

Одним из приятных моментов при исследовании архивов в *Ransom Center* было ощущение свободы, когда ты можешь просто следовать своей интуиции и удовлетворять своё любопытство. В своей диссертации я исследовал становление литературы ужасов и фантастики, и тогда в Центре я в основном изучал материалы 1890-х годов, связанных с Артуром Мэйченом, М. П. Шилом и Джоном Бушманом. Но я не мог не поддаться искушению и не заглянуть в карточку Говарда Лавкрафта из старого каталога. И нашёл там кое-что интересное: письмо от Лавкрафта к Дж. С. Хеннебергеру. Имя Хеннебергера было мне знакомо – он был основателем знаменитого журнала *Weird Tales* в 1920 году, и это название до сих пор помнят из-за публикаций некоторых известных работ Лавкрафта.

Письмо содержало несколько страниц плотно упакованного машинописного текста, отправлено 2 февраля 1924 года из Провиденса, Род-Айленд, из дома №598 по Энджелл Стрит, куда семья Лавкрафта переехала в 1904 после смерти деда. Этот год был переломным для Лавкрафта: он собирался вырваться из своего дома, в котором прожил 20 лет, и уехать в Бруклин к Соне Грин, с которой он был помолвлен. Лавкрафт пытался найти работу, брак распался, и некоторые исследователи определили этот этап жизни писателя как точку, после которой последовало множество неприятностей и разочарований. Самое обидное было в том, что неприятностей можно было избежать: вскоре после того как письмо было написано, Хеннебергер предложил Лавкрафту стать редактором чикагской *Weird Tales*. Если бы Лавкрафт обеими руками ухватился за это предложение, то история, возможно, повернулась иначе, он смог бы зарекомендовать себя как литератор, кем он, собственно, и был, но при этом он, скорее всего, избежал бы томлений в неизвестности и бедности оставшуюся часть своей жизни.

Биограф Лавкрафта С. Т. Джоши выяснил причины, почему же писатель отказался от предложения Хеннебергера: Соня Грин уже обустроилась в Нью-Йорке, и Лавкрафт знал, что *Weird Tales* утопает в долгах, измерявшихся десятками тысяч долларов, но, пожалуй, самое главное – Лавкрафт думал, что вокруг не было толковых писателей, пишущих в жанре ужасов и фантастики, чтобы заполнить их работами страницы журнала. В данном письме приводятся несколько доказательств этого предположения Джоши. Помимо обеспокоенности Лавкрафта и неуверенности в наличии

подходящего материала, у него ещё были сомнения во вкусах широкой читательской аудитории. Более того, у него было негативное мнение о «всей атмосфере и обстановке в американской фантастике». Для Лавкрафта основной проблемой была современная культура в целом.

В другом месте письма (которое составляет более 5000 слов – Лавкрафт был одним из самых плодотворных и многословных корреспондентов своей эпохи) он упоминает о романах, над которыми он работает – «Азатот» и «Дом червя», – но ни один из них так и не был написан. Писатель размышляет о том, что же делает хорошим рассказы ужасов, и даёт советы авторам, которых считал за актив *Weird Tales*. Он также описывает единственно возможный план, по которому *Weird Tales* сможет успешно работать: привлекать небольшую группу соответствующим образом одарённых писателей-призраков², которые позволили бы редактору принимать слабые работы, но после соответствующей правки демонстрировать так необходимую искру оригинальности. Трудно не предположить, что если бы Лавкрафт стал редактором, то эта группа писателей неизбежно включила бы в себя членов «Лавкрафтовского кружка», которые в настоящее время считаются одними из наиболее авторитетных жанровых писателей той поры: Кларк Эштон Смит, Роберт Э. Говард и Роберт Блох. Увы, всем этим планам так и не суждено было воплотиться.

А может быть, и не «увы»? Несмотря на шаткое финансовое положение и постоянную нестабильность, *Weird Tales* выжил и выпускается по сей день. Может быть, Лавкрафт, являясь непреклонным пуристом со своей некоммерческой редакторской политикой, мог бы попросту потопить это издание? А может быть, его обязанности редактора помешали бы его творческой деятельности даже больше, чем его собственное убеждение, что «настоящий художник никогда не работает быстро и никогда не публикуется в больших количествах»?

Спекулировать на этом – дело неблагодарное. Возможно, тем из нас, кто почитает ранние издания двадцатого века и их бесспорное влияние на массовую культуру, нужно просто быть благодарным Хеннебергеру за *Weird Tales*, за защиту работ Лавкрафта

² В оригинале «ghost-writers» – по всей видимости, это аналог наших «литературных негров». – Прим. пер.

(Хеннебергер уговорил редактора Эдвина Баирда принять рассказы Лавкрафта) и создание базы для литературы ужасов и фантастики, несмотря на коммерческую неудачу и равнодушие критиков. Если бы не энтузиазм Хеннебергера, то, возможно, многие из рассказов Лавкрафта так никогда и не увидели бы свет, а сгнили бы в каком-нибудь заброшенном ящике.

После моего возвращения в Великобританию вопрос о происхождении письма всё ещё сбивал меня с толку. Это был единственный предмет в папке с театральным реквизитом, и он выглядел необычно в подобном контексте. Рик Уотсон из Центра любезно предложил продолжить исследование дальше и сказал мне, что письмо, скорее всего, часть коллекции Альберта Дэвиса или Мессмора Кэндалла, первоначально приобретённой в Университете штата Техас в 1956-1958 годах и состоящей из материалов, связанных с театральной деятельностью. Когда я узнал, что в коллекцию Мессмора Кэндалла (1872-1959), юриста и предпринимателя в области театра, включены материалы, собранные Гарри Гудини, тайна разрешилась сама собой. Ведь в то время, когда Лавкрафт написал своё письмо Хеннебергеру, он сам в качестве «писателя-призрака» работал над рассказом Гарри Гудини под названием «Погребённый с фараонами», опубликованным в том же году в *Weird Tales*. Можно предположить, что Хеннебергер вскоре после его получения передал письмо самому Гудини в качестве доказательства пригодности Лавкрафта для литературной деятельности и непревзойдённой проницательности его взглядов на литературу ужасов.

Благодаря *Ransom Center*, мы можем прикоснуться к тому, что происходило почти столетие назад.

С огромной благодарностью к Бриджит Гейл Граунд, Риду Уотсону и всем сотрудникам *Ransom Center* за их гостеприимство и помощь.



598, ул. Энджелл, Провиденс, штат Род Айленд,
 2 февраля 1924

Уважаемый мистер Ханнебергер!

Я был очень рад получить весточку от вас и пополнить новой информацией моё представление о *WEIRD TALES*³, поле деятельности которого вызывает у меня для него искренние пожелания успеха. Я знаю, что финансовая сторона издательской деятельности тяжела и зачастую приводит в отчаяние ответственностью, и я испытываю искреннее уважение к смелости и решительности всех, кто берётся за подобное рискованное начинание. Конечно же, я надеюсь, что некий счастливый случай постепенно превратит ваш обременительный долг по двум журналам во всё более и более отрадную прибыль, и мне кажется, что многие факты дают основания для подобного оптимизма, ибо в области сверхъестественного вы практически единственные и взяли хороший старт, в то время как в области детективов ощущается непрекращающийся спрос на новый материал. Тем не менее, я знаю, что освоение рынка является процессом рискованным и нестабильным, особенно с теми недобросовестными дилерами, которых вы описали!

Уверяю вас, я вовсе не был огорчён присутствием «Прозрачного Духа»⁴ рядом с моим «Псом». Во-первых, я не воспринимаю себя излишне серьёзно; во-вторых, я могу оценить юмор, содержащийся в подобных «комических» вкраплениях вроде могильщика в «Гамлете» или швейцара в «Макбете». Когда журнал охватывает широкий спектр читателей и обращается к группе лиц, объединённых общими интересами, это зачастую вызывает литературное (либо до определённой степени литературное) участие его читателей; так что, я полагаю, очень многие из тех, кто видел *Weird Tales*, наводнили офис рукописями неприемлемого содержания. Для них сама идея появления неприемлемых статей стала животрепещущей проблемой, так что использование каких-то комичных невежественных персонажей несёт пикантность, которую они могут почувствовать и улыбнуться, пусть кто-то и может найти это несколько

³ «Жуткие истории», американский популярный журнал XX века, публиковавший произведения в жанрах мистики, фэнтези и научной фантастики. — Прим. пер.

⁴ The Transparent Ghost. — Прим. пер.

неприятным и неуместным. «Прозрачный Дух» может не привлечь большого вклада в литературу, но я не сомневаюсь, что он добавит журналу немало друзей и, возможно, успокоит не одно острое жало, направленное на вас авторами отвергнутых рукописей.

Во всяком случае, я надеюсь, что этот вопрос не будет способствовать отстранению мистера Бэйрда от должности редактора, пока он сам не будет готов отказаться от неё, так как считаю, что в целом он очень хорошо справился, учитывая неблагоприятные условия, с которыми сталкиваешься при поиске действительно жутких историй. То, что он смог достать целых пять весьма неплохих рассказов, – это практически уникальное явление ввиду нехватки по-настоящему творческой и индивидуальной выразительности среди профессиональных писателей-фантастов. Когда я вижу журнал, скатывающийся к банальности, то последние люди, которых я виню – это редакторы и издатели. Даже при беглом взгляде на профессиональную писательскую среду видно, что проблема гораздо глубже и шире – она касается не одного издания, но всей атмосферы и обстановки в американской фантастике. И даже когда я касаюсь таких крупных представителей как этот, я не могу быть сколь-либо суров в обвинениях, потому что понимаю, что большая часть проблем не поддаётся человеческим средствам защиты от них и абсолютно неизбежна, словно судьба любого героя в греческой драме. Здесь, в Америке, мы располагаем крайне заурядной и недостаточно образованной публикой, в той или иной степени воспитанной в пуританских традициях, с почти полностью притуплёнными эстетическими чувствами из-за непрерывной и повсеместной перегрузки морализмом. У нас есть миллионы людей, которые испытывают недостаток в интеллектуальной независимости, мужестве и гибкости для получения творческого возбуждения от невероятного, которые сопереживают истории лишь тогда, когда в ней опускается цвет и яркость подлинных человеческих эмоций и стандартно описывается простой сюжет, основанный на искусственных, эстетически подслащённых ценностях и ведущий к неостроумной развязке, которая должна оправдать всю текущую пошлость и не оставить тайны необъяснёнными для недалёкого сознания даже самого посредственного читателя. Это тот род аудитории, с которой сталкиваются издатели, и только дурак или уязвлённый отказом автор может обвинять издателей за обстановку, созданную не ими, а всей сущностью и исторической традицией нашей цивили-

зации. Если бы издатели журналов общего направления находили и использовали оригинальные виды художественной литературы, они бы потеряли своих читателей почти до последнего человека. Половина людей не понимала бы, о чём эти истории, а другая половина находила бы неприятными их персонажей, потому что они думают и действуют как живые люди, а не как манекены, которых американский средний класс учил и убеждал рассматривать и принимать за людей. Это, я повторяю, является неизбежным условием, если говорить о художественной литературе в целом – огромной массе художественной литературы, которая устанавливает национальный стандарт и определяет тип профессиональной подготовки с учётом всех студентов, изучающих литературу.

Но и это ещё не всё! Дополнением к этому, как будто по велению злого рока, является потребность идущей вразнос публики в чрезмерном количестве. Открыто говоря, американцы требуют больше историй в год, чем могли бы написать по-настоящему талантливые американские авторы. Настоящий художник никогда не работает быстро и никогда не публикуется в больших количествах. Он не может работать по контракту на столько-то слов за такое-то время, он должен работать медленно, постепенно и по настроению, используя благоприятные состояния ума и воздерживаясь от использования того, что его мозг выдаёт, когда он устал или не склонен заниматься подобной работой. Что, конечно, невозможно, когда существуют сотни журналов, которые надо регулярно наполнять. Ежемесячно и еженедельно необходимо заполнять столь много страниц, что, если талантливые писатели не могут сделать это, издатели вынуждены находить следующих по уровню таланта авторов, которые смогут научиться определённым техническим правилам и оборотам, чтобы выдавать внешне гладкий материал, единственной ценностью которого является соответствие тому, что оказалось интересным людям по предыдущему опыту. Во многих случаях эти писатели добиваются популярности, потому что публика распознаёт элементы, которые понравились им раньше, и рада проглатывать их снова и снова в слегка изменённом виде. На самом деле, типичный читатель имеет очень мало подлинного вкуса и выносит суждение по абсурдным фантазиям, сентиментальщине и аналогиям. Таким образом, стало общепринятой традицией, что американская художественная литература является не искусством, а товаром – вещью, правилам создания которой

может научиться практически каждый, требующей, прежде всего, полного погружения собственной личности и мысли в общий поток типовых шаблонов, которые соответствуют тому бесцветному однообразному восприятию жизни, которое навязывается благодаря превосходству посредственностей. Потому успех приходит не к гениям, а к сообразительным парням, которые знают, чем зацепить взгляды масс, и заигрывают с ними. Так создаётся блестящая мишура репутаций, и одуроченные сотни тех, кто мог бы стать честными «рабочими лошадками», идут на заочные курсы и стараются быть такими же, как эти блестящие «великие», чьи достижения на деле не более чем простое шарлатанство. Такова ситуация в нашей литературе: это неразборчивые орды писателей, большей частью неодарённых, стремящихся ложными методами к цели, которая и сама по себе является ложной! Апогей этого можно наблюдать в таких газетах как *THE SATURDAY EVENING POST*⁵, где люди более или менее реального таланта не выдерживают конкуренции со свободно текущими золотыми потоками, которые формируют ценность их оригинальности и художественного сознания. Это жуткий кошмар, пути которого лишь немногие сильные и смелые духом способны сбросить.

Литература ужасов ныне даже в Америке не подлежит ограничениям, которым подвержена литература в целом. Когда один из тех, кто образует аудиторию читателей литературы ужасов, хочет найти действительно экстравагантный рассказ, он готов к тому, чтобы взять что-то, выброшенное с проторенной дорожки национальной традиции, традиции обычной безвкусицы. Перед нами реальное исключение из правил – человек, который хочет чего-то оригинального, – но ввиду общей традиции, которая завладевает всем образованием наших рассказчиков, мы можем лишь трагически вопрошать: кто сможет ему это дать? Массовая культура вдалбливает всем молодым авторам, что они должны соответствовать образцам и отражать ограниченный искусственный мир и психологию. Как можно выиграть в эту игру, когда проигрыш заведомо подстроен, и трудно ожидать, что ужасы, будучи небольшим ответвлением литературы, смогут развивать свою неповторимую школу вопреки устоявшимся порядкам художественной литературы? Я ещё не встречал человека, который смог бы ответить на

⁵ Американский журнал. – Прим. пер.

этот вопрос. Я попытался взять под свою опеку одного яркого молодого малого в этом городе – парня, начавшего заурядно, но теперь стремящегося добиться успеха на поприще ужасов. Снова и снова я правлю его работы, удаляя банальные ситуации, образы и действия и вводя штрихи, о которых он никогда не думал, но которые я считаю крайне эффективными в подобной работе. Снова и снова я делаю это, но результат всё ещё крайне удручающий. Порой я добиваюсь успеха, но затем неким невероятным образом его старая школа берёт верх, и он решает сцену в стереотипном, лишённом воображения общепринятом ключе. И всё то время, что я пытаюсь помочь ему, меня преследует на удивление противоречивое чувство вины за то, что я, возможно, порчу его, отучивая от прибыльных методов работы в области иной, нежели ужасы, подрывая его веру в безвкусно-эффектные подходы!

Так что, когда я читаю *Weird Tales* и замечаю здесь и там истории, полные заезженных клише – лаборатория, клуб с холёными мужчинами вокруг камина, прекрасная королева с далёких планет, призрак, которым оказывается живой злодей, пытающийся напугать кого-то, чтобы выжить из дома, и т.д., и т.п., – мне никогда не приходит в голову обвинять мистера Бэйрда, ибо из маломальских познаний о невыдающихся писателях, полученных благодаря участию в различных клубах, я прекрасно понимаю, что он должен был использовать эти клише, потому что ни один живой человек не способен иначе заполнить необходимое количество страниц за установленное время. Я не думаю, что существует достаточное количество первоклассной литературы ужасов, написанной в Америке, чтобы заполнить ежемесячный журнал такого размера как *Weird Tales*, и изменить это можно, только отлавливая авторов ещё юными и оберегая их от общепринятых норм фантастики. Лучшее, что можно найти, – это люди со свободными взглядами, которые занимаются литературой в качестве хобби ради острых ощущений, без профессионального подхода. Должен сказать, что к таким людям относятся Пол Сатер, Бёртон Питер Том, Сибири Куинн, М. Хамфрис, Энтони М. Рад (хоть у него и есть изданная книга) и ещё несколько человек, чьих имён я точно не помню. Каждый из этих людей был представлен отличным произведением, и я считаю, что, пожалуй, лучше брать более чем по одному произведению любого из них, чем использовать менее яркий материал просто ради отсутствия повторов в оглавлении. «За дверью» было очень та-

лантливо написанным произведением, как и «Этажом выше», «Тина» и «Призрачная ферма». Ещё я отметил для себя, что одни из лучших идей – идей, которые явили самую незаурядную силу и понимание сущности ужаса и гротеска, – были привнесены явными новичками или, по крайней мере, писателями без особой техники и чувства литературного баланса. «Уходящие тени» В. Х. Холмса в самом первом вашем выпуске вызвали у меня немалое воодушевление. С точки зрения формы это произведение путаное и небрежное, но разрази меня гром, если оно не несёт в себе остроту ощущений, которую не повторить заурядному человеку, сколь угодно хорошо обученному.

«Открытое окно» Фрэнка Оуэна (январь) является схожим случаем первоклассной идеи при третьесортном развитии; хотя здесь острота идеи и грубость повествования и менее заметны. Я искренне верю, что один из способов получения хорошего материала в жанре ужасов – это сказать редактору, чтобы он заострял внимание на всём поистине невероятном, независимо от техники написания, принимая любой сильный сюжет или классную атмосферность, независимо от техники или даже грамотности, выплачивая за эти рукописи половину обычного гонорара и объясняя автору, почему. А затем отдавать этот сырой материал для полного переписывания какому-нибудь штатному сотруднику с должной профессиональной подготовкой, который мог бы добавлять или не добавлять своё имя в качестве соавтора, в зависимости от объёма работы, которую он вкладывает в него. В этом случае, я уверен, вы могли бы получить намного больше классных вещей, нежели отвергая все рукописи, не соответствующие определённому техническому стандарту. Человек, имеющий ментальную склонность рождать яркие идеи, – это не обязательно человек с высшим образованием или умелый писатель. Конечно же, этих примечательных, но несовершенных рукописей вряд ли было бы в изобилии. Но я думаю, что их было бы достаточно, чтобы окупить их приёмку и переписывание. Я много раз корректировал для других что-то, казавшееся совсем сырым поначалу, но после завершения заставлявшее меня жалеть, что я не был его единоличным автором. Но при хорошем раскладе эта тяжёлая работа становится стоящим материалом в жанре ужасов. Даже среди самых выдающихся авторов редко находятся примеры истинного прикосновения высшего безумного ужаса. Артур Мейчен является единственным ныне живущим человеком, которого я

мог бы назвать мастером в этой области в полном смысле этого слова... Я думаю, каждый может оценить это, сравнив его эпизод «Белый порошок» из «Трёх самозванцев» с любой другой историей в жанре ужасов, известной нынешнему поколению. Я, однако, полагаю, что при должных инвестициях журнал мог бы выучить небольшую группу достойных писателей в жанре ужасов, предлагая им свободное и прибыльное поле деятельности и позволяя некоторым экспертам давать им рекомендации, что прочитать, каких авторов избегать, а каким подражать.

Я знаю паренька в штате Колумбия по имени Франк Джей Лонг-младший, который мог бы дать вам невероятный материал, если убедить изложить на бумаге хотя бы половину его идей. Я убеждаю его отправить стихотворение «Так говорила старая жена» в *Weird Tales*, и если его поддержать, то он сможет сделать больше. И таких, как он, найдётся больше, если найти время, чтобы поискать их. Молодой парень в вашем собственном городе, Альфред Гальпин-младший, в настоящее время учащийся в аспирантуре в университете Чикаго, написал в шестнадцать лет такое, от чего стынет кровь в жилах любого простого человека; но обстоятельства и общее традиционное сознание, которое собирается сделать из него в один прекрасный день выдающегося преподавателя, увели его в сторону от этой стороны своего гения.

То, что вы говорите об использовании реальных ужасных историй и страшных трагедий, интересно и, вероятно, имеет смысл с точки зрения массового интереса. Это должно привлечь читателей, ибо затрагивает струны памяти, ведь почти все в курсе каждой темы, освещаемой подразделениями *Associated Press*, – следовательно, они будут получать дополнительные ощущения от приводящей в дрожь реальности. Тем не менее, с точки зрения искусства, с точки зрения эффективности вызывания невыразимого экстаза, острого и захватывающего, не думаю, что что-нибудь может сравниться с хорошим жутким вымыслом. В жестоких и грязных изверствах вроде кровавых убийств топором или садистских психических отклонений есть лишь проходящий ужас. Что на самом деле затрагивает глубочайшие источники человеческого страха и завораживает ужасом, так это бесконечные чёрные вереницы таинственных, мрачных, непостижимых чудовищ, вечно таящихся вне известной природы и способных материализоваться при обращении к ним. Первостепенный принцип такого рода ужаса – в самом

намёке на радикальное нарушение некоторых основополагающих законов природы: разрыве границы между жизнью и смертью, человеком и другими живыми существами и т.д. или уничтожении самих принципов времени и пространства, приводящих к соприкосновению различных эпох и мест.



Истинный мастер художественного ужаса всегда сможет придумать идеи и сюжеты в тысячу раз эффективнее, чем любые реальные трагедии, когда-либо омрачавшие землю. Он покрывает их позолотой или мраком, создавая тончайшую атмосферу, которая, как ни крути, является самым мощным фактором в любой вымышленной истории. Если вдуматься, то, полагаю, атмосфера и оттенки всегда значат больше, чем идея или сюжет, и это является причиной того, почему у нас так мало эффектной фантастики в эти дни, когда сюжет и действие приносятся в жертву ради досужих литературных атрибутов. Несомненно, атмосфера – это та самая вещь, которую искусный мастер может придать реальной трагедии. Он может сколько душе угодно придавать ей красок и нагнетать подозрения о мотивах и участии чего-то извне пределов смертного мира, что приближает её к вымышленной истории. Я думаю, что ваша идея определённо стоит того, чтобы попробовать, хотя, как любителю художественного вымысла, ради блага этого самого художественного вымысла, мне должно быть отвратительно видеть, как месячная квота вымышленных историй снижается до минимальной отметки из двух или трёх, не считая романа. Я не думаю, что мне действительно нравится что-либо так же сильно, как поистине хорошая страшная история. Я бы дал тысячу долларов, чтобы никогда ранее не читать «Дом Ашероу» или «Лигейю» Эдгара По, лишь ради того, чтобы снова пережить ту остроту ощущений, когда, затаив дыхание, ждёшь, что же будет дальше. Я никогда не видел экземпляра «Ужасного реестра» и, должен признаться, совершенного не имею понятия, что это такое. Если вы можете снабдить меня копией за мой счёт, я буду вашим должником. Кстати, пока не забыл, позвольте мне заметить, что я считаю самым слабым местом нынешнего *Weird Tales* засилье новостных «наполнителей», некоторые из которых имеют лишь весьма отдалённое отношение к сфере таинственного. Обычные новости, безусловно, нуждаются в искусной ретуши, прежде чем они удачно вольются в атмосферу фантастики. Я бы сказал, что новая политика использования поэзии очень хороша... и не подумайте, что я говорю это, потому что мистер Бэйрд как раз принял некоторые мои стихи. Мне бы хотелось, чтобы вы использовали больше поэзии моего друга из Калифорнии Кларка Эштона Смита, который создал такие потрясающие вещи как «Пожиратель гашиша» или «Апокалипсис зла». Смит также прекрасно рисует, и, получи он поощрение большее, нежели он

получил от Хутейна, он мог бы выдать несколько эскизов гораздо лучших, чем его иллюстрации к моему «Затаившемуся страху». Но всё это лишь высказанное наугад предложение, сделанное потому, что я думал об этом.

Меня заинтересовала идея, которую вы изначально взяли из моего материала в *Home Brew*⁶, прежде всего потому, что я считаю эту статью одной из самых слабых своих работ. Обычно я вообще отказываюсь писать на заказ или давать своим произведениям какие-либо технические ограничения, чтобы удовлетворить других людей. Но Хутейн является моим другом, иначе ему было бы не заставить меня читать его похабную бульварную газетёнку, а когда он взялся за *Home Brew*, то отчаянно стремился заставить меня дать ему что-нибудь из моих вещей. Я предложил ему на выбор все мои рукописи, но они были недостаточно пафосными и безвкусными для него. Поэтому он начал умолять меня создать для него серию из шести историй длиной по 2000 слов, каждая из которых должна быть завершённой сама по себе, и которые должны были описывать переход границ безумия. Я бы отметил, что я люблю все формы нереального и фантастического, в то время как тема психических отклонений как таковая не в моём вкусе; хотя, конечно, только такие мои работы, как это ни ужасно, могут угодить широкой аудитории. В конце концов, я согласился, во имя нашей дружбы, дать Хутейну то, что он хотел. Мы перебирали список возможных сюжетов, пока ему не приглянулась идея раскапывающего могилы врача, который возвращал тела к жизни, пока, наконец, не был разорван возрождёнными им трупами и несколькими их безымянными спутниками. Так я создал серию рассказов «Герберт Уэст – воскреситель мёртвых», и я могу заверить вас, что меня уже тошнило от этой работы, прежде чем я дошёл до её середины.

Необходимость завершённости каждой части испортила художественную композицию всего произведения, так как привела к занудным повторениям происходившего в предыдущей части в начале каждой следующей части и вечному повторению описания доктора Герберта Уэста и его малоприятных занятий. Когда я завершил эту работу, то поклялся, что никогда не буду больше писать рассказы на заказ; и нарушил обещание лишь в случае с

⁶ «Домашнее варено», американский журнал первой половины XX века. – Прим. пер.

«Затаившимся страхом», и то потому, что Хутейн позволил мне отказаться от формы законченных эпизодов и сделать его в форме обычного сериала. Перспектива иллюстраций от Смита была ещё одним привлекательным моментом, хотя, в конечном счёте, они оказались ниже его обычного художественного уровня. Но «Затаившийся страх» никогда не приносил мне удовлетворения, потому что я неблагоразумно пытался следовать желанию Хутейна видеть совершенно равные части, вне зависимости от композиционных соображений, и некую кульминацию в конце каждого эпизода. Результатом всего этого была некоторая искусственность и натянутость, а также избыток действия во многих эпизодах. Я всё ещё чувствую, что хорошая идея сюжета наполовину потрачена впустую, и мне часто кажется, что я бы переписал это произведение для моего собственного художественного удовлетворения и позволил некоторым журналам бесплатно опубликовать новую версию после получения соответствующего разрешения от Хутейна! Я вообще не считаю, что это должен быть сериал: это произведение достаточно короткое, чтобы быть цельным, без разрывов или деления на главы, особенно если вырезать лишний материал. Но всё это научило меня одному: никогда не пытаться удовлетворить кого-то другого и не позволять попирать моё собственное чувство формы! Теперь я полон решимости оставлять все мои работы неопубликованными, пока кто-либо не будет готов печатать их, не изменяя ни запятой, ни точки!

Старомодные штрихи в моей работе – это результат моего врождённого темперамента и чтения. Я вырос в большом доме с огромной семейной библиотекой и читал всё подряд, потому что был слишком болезненным, чтобы ходить в школу или даже маломальски регулярно посещать репетитора. Каким-то образом меня больше увлекало прошлое, нежели настоящее, и это увлечение имело прекрасную возможность укорениться, потому что моя полунинвалидность продолжалась и позднее и не позволяла мне пойти в колледж или заняться бизнесом, несмотря на непомерные амбиции детства. Кипучая современность не имела какого-либо постоянного влияния на меня, и до затей с *Weird Tales* моим единственным знакомством с современными журналами был короткий пе-

риод чтения *All-Story* и *Argosy*⁷ десять или пятнадцать лет назад с целью поиска страшных рассказов в этих периодических изданиях, особенно в первом из упомянутых. Моим рационом была классика, и я никогда не находил чего-либо и вполнину столь же хорошего! Мой стиль, несомненно, в корне и неизбежно старомоден, я бы даже добавил, самодовольно старомоден, и большинство моих вкусов соответствующие. Новый интерес, который развился по мере того, как налаживалось моё здоровье в последние три года, – это колониальная архитектура, визуальное воссоздание XVIII века путём изучения его сохранившихся памятников. И большая часть моих новообретённых сил тратится на исследовании старинных городов, которые имеются в изобилии в моей родной Новой Англии. Таким образом, не думаю, что вы могли бы сделать мне более приятный неосознанный комплимент, нежели ваше предположение, что мой «Затаившийся страх» – это переписанное произведение давних лет. Я надеюсь, что вы не решили, что оно уж слишком сильно переписано! Только обвинение в прямом плагиате мастеров XVIII века могло бы польстить мне больше! Я буду следить за будущим развитием *Weird Tales* с большим интересом, наблюдая с особой жадностью за вашей собственной работой, так как вы решительно разделяете моё отвращение к безвкусной шаблонной атмосфере популярных журналов. Заполучить Гудини было бы прекрасным коммерческим ходом, ибо его слава и эффективность безграничны и неоспоримы. Я небольшой поклонник эстрадных представлений, но так вышло, что я видел его в старом Театре Кейта около четверти века назад, – это, наверное, было самое начало его карьеры, ибо тогда он не был особо известен. Затем было интересно узнать, что он родом из Эпплтона, штат Висконсин⁸, родного города моего юного учёного друга Альфреда Гальпина, которого я уже упоминал в этом послании. Я не знал, что он пишет, и что он обладает такой впечатляющей библиотекой, как вы описали. Конечно, я буду невообразимо рад познакомиться с этой библиотекой и её разносторонним владельцем, потому что, хоть я и не склонен к длительным поездкам, но очень вероятно, что я буду

⁷ Американские журналы XIX-XX веков, позже были объединены в журнал *Argosy All-Story Weekly*. – Прим. пер.

⁸ В действительности Гудини родился в Будапеште в семье раввина, хотя и утверждал, что место его рождения штат Висконсин. – Прим. пер.

жить в Нью-Йорке с грядущей весны. Я полагаю, что его статьи, конечно, будут иметь некие несовершенства, о которых вы упоминаете, потому что он привык выражать свою индивидуальность различными способами. Я смогу сказать точнее, когда увижу одну из них в мартовском выпуске. Возможно, Гудини – это тот случай, о котором я упоминал ранее: гениальный творец, чьи литературные работы нуждаются в переписывании для придания им необходимой формы, которая может в совершенстве выразить его дух.

Ваш комплимент касательно «Крыс в стенах» сильно меня порадовал, тем более что Роберт Х. Дэвис из *Munsey*⁹ отклонил его после некоторого обдумывания как слишком страшный для их читателей. Ещё одна иллюстрация неотъемлемой безвкусицы и консервативности, привитой нашему пишущему сообществу некоторыми из её лидеров. Когда рукопись была прочитана в кругу моих друзей в Нью-Йорке, Артур Лидс, человек, который ведёт рубрику «Мысли и Вещи» в *The Writer's Monthly*¹⁰, был в восторге от неё, но заявил довольно категорично, что ни один американский журнал никогда не возьмёт её. Таковы нормы, принятые с молчаливого и покорного согласия запуганного большинства!

Я польщён, что вы хотели бы получить от меня длинную рукопись в 25000 слов или более, и, вероятно, у меня найдётся что показать вам в ближайшее время. Раньше я писал только короткие рассказы, полагая, что это идеальная форма для литературы ужасов; но прочтение некоторых романов в жанре ужасов постепенно изменило мою точку зрения, и уже после моих экспериментов с крупными литературными формами для Хутейна я начал видеть в некоторых из моих более сложных идей будущие романы. Я держу идеи сюжетов и краткие описания в записной книжке, одной из тех, что можно было бы назвать «общая тетрадь», если бы этот термин не нёс слишком много иронии касательно отнюдь не общепринятого содержания этой конкретной тетради! Основная идея моего романа, который я бы назвал «Азатот» (возможно, название изменится), – это длинный фантастический сюжет с невероятными сценами, отчасти в экзотическом духе арабских сказок «Тысячи и одной ночи». Я не знаю, когда я возьмусь за написание этого про-

⁹ Американский журнал XIX-XX веков, позже поглощённый журналом *Argosy*. – Прим. пер.

¹⁰ Американский журнал. – Прим. пер.

изведения, но я не уверен, что он пригодится вам для *Weird Tales*, так как будет страшным только частично и будет содержать также много лирического и прозаического материала, описания городов и ландшафтов, которые являются удивительными и сверхъестественными, но не жуткими или пугающими. Это будет что-то в духе «Ватек»¹¹ или одной из длинных, более тонких и менее сложных вещей Дансени¹². Хотя в части страшного я не собираюсь быть сколь-либо пресным или банальным! Действие, вероятно, будет происходить на далёкой планете, где не может быть никаких человеческих персонажей в привычном смысле этого слова. Как вы понимаете, иные существа, нежели люди, могут участвовать в очень ярких приключениях и пускаться в крайне интересные авантюры. Но я думаю, что вышлю вам второй рассказ, который уже почти оформился в литературное произведение, если дело с ним не затянется. Он (тоже пока предварительно) будет называться «Дом Червя» и повествует о безумном письме, посланном умирающим и преждевременно постаревшим отцом сыну, который сбежал из дома за двадцать лет до этого из-за невыразимого страха перед новой мачехой – девушкой из богатой семьи, жившей в мрачном доме на болотах. Молодой человек приезжает и обнаруживает своего отца в одиночестве в доме (или замке – я пока не определился, будет ли это в Новой Англии, или в Старой Англии, или в германском Шварцвальде)... в одиночестве, но всё же не одного... он украдкой следит за ним... и другие фигуры мелькают в отдалённых коридорах, странным образом увлекая за собой рои мух... и стервятники прячут над всеми болотами... и как-то раз, выходя из дома, молодой человек видит нечто... но, я думаю, продолжать не стоит. Вы можете понять, какого рода этот рассказ, и я, конечно, отправлю его вам, когда закончу; если, как я уже говорил, он не достигнет какой-то неприемлемой длины, хотя, быть может, я отправлю его в любом случае.

Но я вижу, что растянул это письмо до неприличной длины, за что, я верю, вы меня простите. Я надеюсь, что сказанное мною

¹¹ «Ватек» – фантастическая повесть англичанина Уильяма Бекфорда, написанная в 1782 г. на французском языке в духе арабских сказок. – Прим. пер.

¹² Лорд Дансени – ирландский англоязычный писатель и поэт, один из первопроходцев жанра фэнтези. – Прим. пер.

содержит некоторые зёрна смысла и послужит появлению разумных идей, хотя на практике я никогда не был хорош в планировании. Я, конечно, желаю вам удачи с *Weird Tales* и надеюсь, что все ваши идеи будут развиваться в верном направлении; хотя я в полной мере осознаю все трудности, сопутствующие подобным экспериментам. Возможно ли связаться с писателями из других журналов и будет ли это этично? Размышляя над тем, как я когда-то читал *All-Story*, и над новыми произведениями, дошедшими до меня, я вспомнил несколько человек, которые делали очень хорошую работу, в том числе один случай действительно выдающегося мастерства. Последний из упомянутых – это автор, подписавшийся как Абрахам Меррит, который около пяти лет назад опубликовал в *All-Story* повесть под названием «Лунная заводь». Сила тьмы и неведомого в этой загадочной истории столь невероятны, что я не был удивлён, когда вещь вышла в виде книги, в которой была исправлена пара ошибок, касавшихся астрономии.

Позже у Мерритта выходили ещё две вещи в *All-Story*, причём обе ниже качеством, что показывает убийственное давление дешёвой идеологии популярных журналов. Я думаю, что если развязать этому автору руки, то он смог бы вернуться в прежнее творческое состояние и заткнуть за пояс любого другого автора в жанре ужасов из имеющихся у журнала. Так что я надеюсь, что есть способ выйти с ним на связь. Ещё один многообещающий человек – это Филипп М. Фишер-младший, у которого вышло хорошее произведение в последнем номере *All-Story*, лишь только подпорченное слащавым окончанием, что, очевидно, предназначено для удовлетворения нежных чувств Боба Дэвиса. Если разрешить Фишеру отправить человечество хоть в преисподнюю – то он будет способен сотворить чудеса. Его рассказ назывался «Остров плесени». Ещё там были какие-то ветераны пера, которых я помню смутно. Виктор Руссо был в *All-Story* звездой первой величины, он написал, как минимум, одну сильную и злую вещь под названием «Демоны моря». *Streetand Smith*¹³ в 1919 году издавали журнал под названием *The Thrill Book*¹⁴, который я, к сожалению, никогда не видел,

¹³ Одно из крупнейших книжно-журнальных издательств США, существовавшее с 1855 года. – *Прим. пер.*

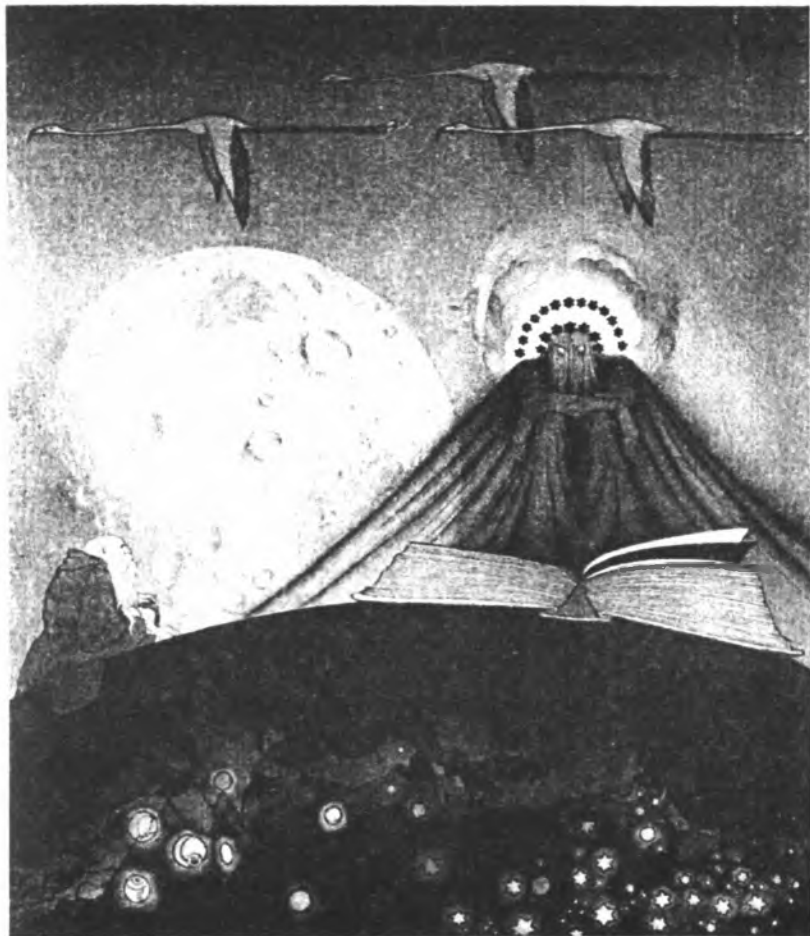
¹⁴ Американский журнал, выходивший с марта по декабрь 1919 года. – *Прим. пер.*

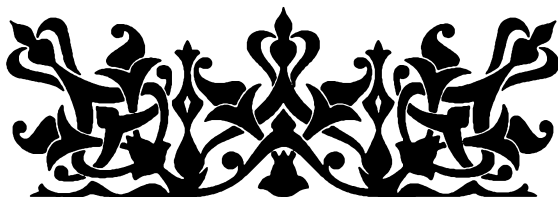
но который оценивают очень высоко те, кто читал его. Некоторых из авторов *Weird Tales* было бы полезно иметь под рукой, так что я думаю, их стоило бы рассмотреть, если, конечно, мой информатор не склонен к преувеличению. Этот же информатор, кстати, абсолютно уверен, что лучший рассказ в ноябрьском номере *Weird Tales* сворован слово в слово с рассказа из того журнала, который назывался «Крадущаяся смерть» П. А. Коннолли. Я думаю, что он написал мистеру Бэйрду об этом. Он всё ещё не уверен, было ли это плагиатом, или же писатель сам продал свою работу дважды в надежде на то, что *The Thrill Book* прожил слишком недолго, чтобы его кто-либо помнил.

Но всё же я определённо чрезмерно заболтался! Буду очень рад увидеть чек, хотя прекрасно понимаю, что стеснённые финансовые обстоятельства касаются сейчас не только меня, но в той или иной степени и всех остальных! Я надеюсь, что трудности с выплатами не заставят отвернуться никого из первоклассных писателей... Я даже высказал мистеру Бэйрду мнение, что это может иметь противоположный эффект: отпугнёт наёмников и оставит тех мастеров пера, которые создают ужасное во имя ужасного!

С наилучшими пожеланиями и, поверьте, со всей признательностью, Искренне Ваш,

H.P. Lovecraft





Фил Хайн

Г. Ф. ЛАВКРАФТ: ВИЗИОНЕР ПУСТОТЫ¹⁵

Науки, каждая работающая в своём направлении, до сих пор навредили нам незначительно; однажды же склеенные в единое, диссоциированные разрозненные знания откроют нам такие ужасающие бездны бытия и наше законное место в нём, что мы или сойдём с ума от откровения, или бежим от смертельного света в мир и безопасность нового средневековья.

Г.Ф. Лавкрафт, «Зов Ктулху»

Говард Филлипс Лавкрафт (1890-1937) выразил через фантастику наиболее причудливые события своей жизни. Колин Уилсон назвал его «аутсайдером», и есть много библиографической информации, чтобы доказать эту точку зрения. Лавкрафт, конечно, чувствовал себя аутсайдером в Америке начала XX века. Потеряв обоих родителей в раннем возрасте, он был воспитан двумя своими

¹⁵ Пер. Кирилл Субботин. С сокращениями в местах, дублирующихся из предыдущей статьи («Тёмные врата: Введение в магию Мифов Ктулху»).

тётями, которые запретили ему гулять, убедив в том, что он был «отвратительным». Ребёнок ушёл в мир фантастической литературы, став неутомимым читателем фантазий...

Лавкрафту нравилось смотреть на себя как на «английского джентльмена» – образ, который так глубоко прижился, что повлиял на большую часть его отношения к повседневной жизни. Он чувствовал себя очень не в ногу с темпом современной Америки – что, возможно, объясняет, почему так много его протагонистов изучают древности или являются затворниками. Основные темы сочинений Лавкрафта лежат не столько в традиционной клаустрофобии страха смерти и распада, одержимости призраками и т.д., сколько, скорее, в агорафобии (боязни открытых пространств) – страхе неизмеримых просторов космоса; бесконечной бездны тёмного космоса, где человеческий разум, слишком неожиданно получающий слишком много пространства, растягивается до такого предела, что его разрывает. Ощущение одиночества в огромной пустыне космических измерений Лавкрафтом выражено в его утверждении, что человечество является не более чем «островом в море хаоса – и это не означает, что мы отправимся в далёкое плавание». Биограф Лавкрафта, Спрэг де Камп, назвал его космическим пессимистом, «футилитаристом». В личной философии Лавкрафта, как и в его Мифах Ктулху, человечество было совершенно незначительным в огромной схеме космоса. [...]

Сочинения Лавкрафта регулярно появлялись в бульварном журнале *Weird Tales* (*Странные истории*) под редакцией Фарнswortha Райта. *Weird Tales* также опубликовали работы нескольких друзей Лавкрафта по переписке, таких как Роберт Говард (создатель Конана-варвара), Фрэнк Бэлнап Лонг и Кларк Эштон Смит. Эти писатели и другие друзья по переписке комментировали письма и развивающиеся вымышленные вселенные друг друга. Вскоре другие существа и концепции стали добавляться в исходный набор ктулхуподобных существ Лавкрафта. Библиотека «запретных книг» также пополнялась – например, Кларк Эштон Смит завещал в неё *Книгу Эйбона*.

Великие Древние

Великие Древние Мифов Лавкрафта – кошмарные существа из иных измерений, которые постоянно угрожают Земле полным уничтожением. Они лежат во сне (и «сон их подобен смерти»), запертые и запечатанные на дне океана или за далёкими звёздами. Они могут быть вызваны, когда звёзды на правильном месте, и могут проникнуть в человеческий мир через серию врат – точки силы, магические линзы или, как в «Ужасе Данвича», обряды сексуального соития между пришельцами и людьми.

Великим Древним поклоняются в различных человеческих и даже нечеловеческих культах, в диких изолированных местах, от «вырождающихся» жителей болот до бесчисленных кровосмесителей Уэтэли в вымышленном городе Данвич. Эти культы постоянно готовы как вернуть Великих Древних на Землю, так и заставить замолчать тех, кто что-то разузнал об ужасном факте существования оных.

Возвращение Древних включает в себя, как заявляет Уилбур Уэтэли в «Ужасе Данвича», «очищение лица Земли». То есть, очищение от человечества, кроме немногих поклоняющихся культистов и рабов. Эта апокалиптическая аллюзия может быть как метафорой, так и отсылкой к реальной физической катастрофе – ядерной войне, может быть? Возможно, Лавкрафт хотел подчеркнуть, что Великие Древние колебались бы перед тем, как смыть человечество с лица Земли, не больше, чем мы – вытирая воду со стола. Именно поэтому никогда не ясно, зачем Древним хотелось бы вернуться на Землю, можно лишь предположить, что для них Земля ближе к их барам и удобным автобусным маршрутам!

Лавкрафт осторожно указал, что большинство Древних, по сути, безумные, или «боги-идиоты». Соответственно, только те, кто уже сошёл с ума или вырожден, могут поклоняться им. Разве что Ньярлатхотепу, Ползучему Хаосу, даётся подобие некоего человеческого интеллекта. Великие Древние не формируют особый пантеон, а в первоначальной формулировке Лавкрафта не раскладываются на элементарные состояния или любое подобие добра против зла. Подобные модификации Мифов пришли с Августом Дерлетом. Когда дело доходит до них, Великие Древние проявляют себя как старые, огромные, ужасные и голодные. Мало что извест-

но о них, так как получить о них представление – это, как правило, больше, чем любой человек может выдержать, и большинство встреч с ними неизбежно фатальны в творчестве Лавкрафта – для главного героя и невинных свидетелей (которых существа часто употребляют как закуску, прежде чем приступить к основному блюду).

Критики стиля Лавкрафта жаловались на то, что его герои, кажется, находятся в ступоре, когда дело доходит до осознания того, что происходит вокруг них. Они читают письма исчезнувших родственников или листают *Некрономикон*, в то время как вокруг них чудовищные сущности района едят людей, крадутся у дверей дома героя, вызывая странные эффекты, которые он принимает, как правило, за оседание почвы или атмосферные явления. После прочтения нескольких рассказов читатель уже знает, чего ожидать, и легко может стать нетерпеливым. Но это же как раз реалистичное изображение человеческого поведения. Когда ты сталкиваешься с возможной реальностью, в которой существуют монстры, которые там поджидают нас, чтобы сожрать, а потом захватить наше жилище, кто бы не стал искать другие объяснения? Несчастный оккультист, который вскакивает и говорит: «Это всё происки венецианских слизистых жаб», скорее всего, вызовет усмешку, если не госпитализацию, оставив венецианским слизистым жабам выполнять свои коварные планы.

Учитывая вышеизложенное, неудивительно, что современные оккультисты должны были заинтересоваться Мифами Ктулху. Лавкрафтовские ритуалы проводили такие оккультисты как Антон ЛаВей («Сатанинские ритуалы»), Майкл Аквино (глава Храма Сета) и Питер Кэрролл (Иллюминаты Танатэроса). Кеннет Грант в своём продолжении Ритуалов Тифона многое взял от лавкрафтовских образов для своей интерпретации работ Алистера Кроули и Остина Османа Спелара. Майкл Бертъе, глава *La Coulvoire Noir*, вудуистско-гностического ордена, также включал элементы Мифов Ктулху в свои работы. Следуя попыткам Августа Дерлета объяснить Мифы привычной космологией, некоторые оккультисты (в частности, Кеннет Грант) пытались поместить Великих Древних на «идентифицируемую» почву того или иного рода.

Хотя такие попытки отображают, безусловно, склонность западных оккультистов создавать символические метаструктуры, я чувствую, что такая систематизация есть неверное толкование

Великих Древних в том самом первоначальном смысле, какой был у Лавкрафта. По самой своей природе они являются «первобытными и безмерными» – они едва ли могут быть восприняты и навсегда «таятся» по ту сторону осознанности. [...]

Край мёртвых дорог

Сильным скрытым мотивом в наследии Лавкрафта является отказ от современности. Там прослеживается частый конфликт между верой «цивилизованных» горожан, которые пренебрежительно относятся к суевериям и фольклору, и народом из провинции, постигшим мудрость Великих Древних, но вырождающемся и распадающемся. [...]

Некоторые комментаторы обвиняли Лавкрафта в расистских взглядах, но, мне кажется, было бы более правильно сказать, что в творчестве Лавкрафта ни один человек или группа не может избежать чувства обречённости: учёные, по крайней мере, в какой-то момент, наткнутся на ужасающие тайны Вселенной, в то время как провинциальный народ, европейские славяне и люди южных островов будут вырождаться в отвратительных нелюдей, мутантов. Колдун, который смог вызвать Великих Древних, в какой-то момент будет расплачиваться своим разумом или жизнью. Каждый это понимает, и ужасающее безумие, которое «ожидает где-то там», находится лишь на расстоянии фута. После того, как вы перешли в область Древних, нет пути назад.

Нет места для дуалистического понятия «хороший» и «злой» в мифах Лавкрафта. Нет «сил света», которые могут быть вызваны, чтобы спасти нас от ужасов Великих Древних. Их иногда можно перехитрить, но это скорее слепая удача, нежели способность части людей. Даже если один из героев Лавкрафта выжил после встречи с Великими Древними, он навсегда обременён знанием того, что скрывается «где-то там».

Некоторые интеллектуалы, заинтригованные видениями Лавкрафта, пытались поместить его Мифы в рамки ницшеанской точки зрения – мол, Великие Древние представляют силы Сверхчеловека, стоящего по ту сторону добра и зла, зная только первичные желания и страсти. Лавкрафт же ясно даёт понять, что

Великие Древние суть не просто отторжение традиционной морали, что они имеют примерно столько же интереса к нам, как мы к скоту. Рано или поздно даже набожный поклонник Ктулху будет корчиться под ножом.

Лавкрафтовское видение, его футилитарианизм, особенно подходит для нашей нынешней эпохи, где постмодернистские мыслители утверждают, что они разрушили и разграбили будущее и растоптали прошлое в бесконечной погоне за «пинками» того или иного рода. Всё больше мы соответствуем заявлению Хассана-и-Саббаха, что «Ничто не истинно» – или, точнее, ничему нельзя доверять. Жизнь, как и мы, в обществе, которое быстро мутирует само с помощью компьютеров, видеокамер и кабельного телевидения, в которых человек может ходить по Луне, в то время как кто-то продаёт его детей на органы дилерам; где тайны жизни открываются посредством манипуляций ДНК, а реалии смерти других людей поданы на телевизионных шоу, легко быть циничным, и сложно любой концепции истины оставаться цельной и беспристрастной.

В культуре, где границы настоящего всё время несутся в будущее со скоростью, которую трудно понять, чувство связи с историческим временем расплывчато, если не сказать меньше. Противоречия пост-капитализма фрагментировали реальность нашего мира до такой степени, где отчуждение и бессилие приобрели характер эпидемии нашей культуры. Оккультизм предлагает альтернативу: чувство связи, может быть, историческое время, когда мир был менее сложным, где люди были более «в контакте» с окружающей средой, и у них был личный контроль над своей жизнью. Поджанры оккультизма держат зеркало к связанной реальности. Оккультисты с радостью насмеваются над рабскими религиями, а затем мочатся в экстазе после покупки подлинного комплекта носков Алистера Кроули. О магах как об опасных мятежниках или анархических душах идёт много разговоров со стороны людей, которые идут на всё, чтобы легитимно размахивать своими уставами, свидетельствами и защищённым авторским правом логотипов. Я имею в виду, кому не наплевать, кроме дураков, которые купят всё, что хотя бы слабо отдаёт «древней мудростью». Это частая позиция так называемых магов, которые стремятся возвысить себя, утверждая, что вызывают демонов, говорят с Сатаной или повелевают такими сущностями как Великие Древние из дру-

гих измерений. Это плач бессильных и глупых в попытке возвысить себя, утверждая, что они обладают сверхсилой, которой такие, как они, якобы могут управлять. Там, действительно кажется, есть связь между потенциальным «Сверхчеловеком» оккультистов и исчерпывающим диапазоном тёмных богов, мёртвых богов, хорошо приготовленных во фритюре богов. Мне кажется, что будущие «сверхчеловеки / сатанисты / могучие адепты магии» (ненужное зачеркнуть) преклоняются перед всеми инстанциями, чтобы заявить о себе как об «аутсайдерах» – это простой и удобный взгляд на себя как на благородного аутсайдера, обременённого знанием смерти, и в то же время невидимого, незаметного и незначительного. Сама суть видения Лавкрафта – полная ничтожность человечества в непроницаемой тьме космоса. Я обнаруживал, что те, кто исповедует знание этой Пустоты, которые называют себя сатанистами, сверхчеловеками и аутсайдерами, запутались в двух опасных моментах – быть правым и проходить становление.

Увы, кроме грёз о себе как о лорде де-садовского замка греха, или грёз о власти без ответственности, которую они нашли в книге с мягкой обложкой и латинским названием, эти самопровозглашённые создания тьмы никогда, кажется, не будут осуществлять какую бы то ни было актуализацию своей «воли к власти». Уильям С. Берроуз однажды заметил, что «любой, кто может поднять сковородку, владеет смертью». Слишком часто кажется, что многие люди, наслушавшись страшных историй викария, пытаются овладеть «своей» смертью, окружая себя иконами своих героев. Разве это не позор, что большинство из тех, кто кричит, что «сила – это право», никогда не получит шанса топтать слабых – если, конечно, они перестанут быть «чужаками» и присоединятся к какому-либо институту, который позволит им делать это безнаказанно и с одобрения правительства.

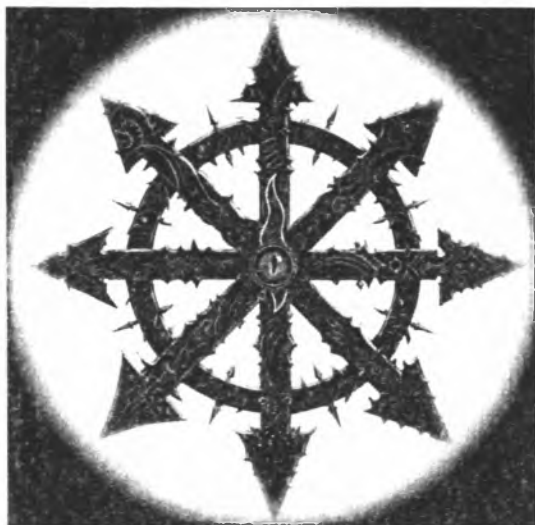


Фил Хайн

ПСЕВДОНОМИКОН¹⁶



¹⁶ Редактура: Шахрияр Гиляни, Кассандра Имаго, Fr. Nyarlathotep Otis. Перевод опубликован с любезного разрешения Свабуно, координатора проекта.



Каждый Бог приносит своё собственное безумие. Познать Бога, быть принятым Им, оцутить Его таинство, – значит позволить сему безумию омыть вас, пройти сквозь всё ваше существо. Этого не найдёшь в книгах по магии, а почему? С одной стороны, всё это очень легко забывается, а с другой – вы должны постигнуть сие самостоятельно, а те, кто сможет постигнуть магию и отойти от объяснений, позаимствованных из популярной психологии и науки, – что ж, безумие – это то, чего мы до сих пор боимся, – большое табу. Итак, почему же я выбрал Ктулху? Верховный Жрец Великих Древних, Пребывающий во Дреме и видящий «гибельные сны» в затонувшем городе, забытом и покоящемся под песком многие века. Было бы довольно прозаично сказать, что я просто услышал Его «зов», но всё было именно так. Боги обычно не говорят много, но то, что Они сказали, достойно того, чтобы быть услышанным.

Введение¹⁷

Магия – не то, что можно ограничить.

Она быстро выливается в другие области жизни, иногда ловит неосторожного путника, подталкивая практикующего в пороговое пространство повышенной чувствительности и понимания присутствия чего-то иного, неких иных возможностей. Осознание того, что «все живы и значимы», как говорил Уильям С. Берроуз, – всего лишь дыхание вдаль. Для входа в феерические области нужен единственный шаг. Магия – не то, что может быть простым. Она персональна на полную. Она вертит вами и искажает ваше восприятие мира, опрокидывая вас в мир знаков и предзнаменований. В мире множество символов, тайн, скрываемых в тени.

Маг обладает повышенной чувствительностью к внезапным изменениям, которые порой суть благословение, а порой – проклятие.

Как мы собираем смысл этого волшебного мира знаков?

Почему один опыт даёт силу, а другой – нет? Несмотря на всё это, эмпиризм современных магов – не рациональный процесс.

Как только мы вступаем в область магии, рациональность становится ограниченным инструментом и часто мешает общаться с чем-то иным; опыт очень важен для тех, кто разделяет подобную перспективу.

Для меня значение характеризуется степенью гнозиса или откровением. Это опыт, который побуждает меня к действию, будь то отражение, рассмотрение или открытие новой области исследований. Важно то, что это личная истина, – то, что кажется правильным. И это не значит, что её нельзя подвергать сомнению. Важно уметь подвергать сомнению и в то же время опасаться таких переживаний.

Так можно стать одержимым чувствами.

Магу так легко утонуть в океане повышенных обстоятельств, погрузиться туда, где каждая случайная встреча есть встреча с

¹⁷ Пер. Влад.

внутренним аспектом адепта; где каждая лирическая песня обращена лично к вашим переживаниям; где каждое животное имеет дух фамильяра, и все ваши друзья были магами в прошлых жизнях.

Всё становится значимым, и не только лично, но и в космических масштабах. В таких состояниях находятся фанатики, а те, кто прекратил пользоваться магией, страдают от этого. Вымышленные миры Г. Ф. Лавкрафта – с призраками Данвичских холмов, лесом Арххема, глубоким океаном и лабиринтом городских районов, изображаемых в «Ужасе в Ред-Хуке» или в «Модели Пикмана», – в этом есть качества, дающие чувство присутствия, пронизывающее атмосферу. Его описания мест и параметры сочетают точность грёз со степенью неопределённости, что позволяет читателю прочувствовать, как это было.

Его герои введены на эти территории в качестве аутсайдеров; лишь постепенно становится ясно, что скрывается там, пока все области реальности Великих Древних оказывают на них воздействие, изменяя их навсегда. Они входят в мир, из которого нет пути назад, склоняясь перед путём тайн, их нельзя разделить на тех, кто не испытал откровение или в полной мере не бывал во внешнем мире Сущностей и их Союзников.

Знания Лавкрафта – территория намёков и направлений.

От предельности откровений пострадали его рассказчики, когда было сказано, что «запретные книги», найденные в библиотеках и окутанные тенью, – никогда не удастся раскрыть их тайну, учась и только используя ключи, и это порождает ещё больше вопросов. Пейзаж знаков остаётся таинственным, и мы должны сделать наши собственные выводы, а не искать их в удобных справочниках.

Таким образом, Псевдономикон – это выводы из моей собственной экскурсии во мнимую Лавкрафтиану.

1. Безумие Ктулху¹⁸

Каждый Бог приносит своё собственное безумие. Познать Бога, быть принятым Им, ощутить Его таинство, – значит позволить сему безумию омыть вас, пройти сквозь всё ваше существо. Этого не найдёшь в книгах по магии, а почему? С одной стороны, всё это очень легко забывается, а с другой – вы должны постигнуть сие самостоятельно, а те, кто сможет постигнуть магию и отойти от объяснений, позаимствованных из популярной психологии и науки, – что ж, безумие – это то, чего мы до сих пор боимся, – большое табу. Итак, почему же я выбрал Ктулху? Верховный Жрец Великих Древних, Пребывающий во Дрёме и видящий «гибельные сны» в затонувшем городе, забытом и покоящемся под песком многие века. Было бы довольно прозаично сказать, что я просто услышал Его «зов», но всё было именно так. Боги обычно не говорят много, но то, что Они сказали, достойно того, чтобы быть услышанным.

Вспоминаю один вечер, когда я был в квартире моего друга. Я «работал» с Геей. Никаких современных мамочек, судачащих о спасении китов или о сортировке мусора. Я почувствовал нарастающее давление внутри моей головы, будто нечто большое пыталось вырваться из неё. Восприятие геологического времени, слои, пронсящиеся через меня. Жар от магмы – медленный скрежет движущихся материков: жужжание мириад насекомых. Ничего человеческого. Подобный опыт помог мне очистить свои чувства и понять Ктулху. Чужой, но не чуждый. Огромная масса шевелится где-то возле моего желудка. Медленное, очень медленное сердцебиение пробивается чрез волны. Веки закрыты, и сознание проносится сквозь тьму, через мир, через города с населяющими их людьми, медленно проносится назад. Проносится через всю мою жизнь, через все мои переживания и надежды, проносится и врезаётся в настоящий момент. Проснуться и почувствовать толчок – ноющее беспокойство, абсолютную хрупкость меня, пробивающегося сквозь волны тишины.

Се – ощущение Безумия Ктулху.

¹⁸ Пер. Шан Сенг.

Продираться через лес. Идёт проливной дождь. На деревьях нет листвы, под ногами вязкая грязь. Деревья напоминают когти, пытающиеся поймать небо, извитые шупальца. Ктулху вокруг нас. Его Образ осьминогоподобный, звериный, с драконьими крыльями, но подобные вещи окружают нас, как камни, насекомые, растения, и даже внутри нас, как бактерии, вирусы, моментально образующиеся вследствие алхимических трансформаций, происходящих в моём теле, даже когда я пишу. Скрытые, Спящие, Существующие без нашего ведома. Неизвестные порождения с неизвестными целями. Эта мысль плотно укореняется во мне и заставляет меня осознать. Та природа нам чужда. Нет надобности искать скрытые измерения, высшие планы бытия или мифические миры. Это находится здесь, но нам надо остановиться, дабы увидеть и почувствовать.

Древние Боги везде. Их образы начертаны на камнях у нас под ногами. Их подписи выведены в извилистых чертах береговых линий. Их мысли разносятся эхом, несмотря на время, каждая гроза суть не что иное, как нервная вспышка. Я так мал, а Ктулху так огромен. Такое незначительное создание попадает в фокус Того, Кто был многие зоны, – что ж, это ставит меня на место, не правда ли? Моё осторожное магическое Я («Я могу управлять этими сущностями, я могу») моментально ослабевает, а затем впадает в полное изнеможение, обессиленное натиском вечности. Бежать прочь. Скрыться. Попытка сбежать привела только к полному истощению. Про себя я клял своё невежество. Вдруг мир становится угрожающим. Цвета становятся слишком яркими, и я более не могу им верить. Окна, всегда бывшие столь обворожительными, теперь становятся крайне подозрительными. Ты (Я) не можешь поверить, что проникает через окна. Мы можем смотреть через них, но и другие могут смотреть на нас. Я нажимаю рукой на стекло. Какие секреты скрывает этот кусочек материи? Я бы хотел уподобиться стеклу, но я боюсь.

Сон не приносит передышки. Веки закрывались сами собой даже ещё до того, как я заснул. Я почувствовал, как падаю, проваливаюсь во что-то... не знаю, во что. Всё указывало на то, что маг оплошал. Это – слишком большое. Я не могу изгнать Это, и даже если б мог, у меня возникло сильное чувство, что я не имею на это права. Я открыл эту дверь и невольно прошёл сквозь неё, – всё равно что осознанно шагать в море и неожиданно обна-

ружить, что тонешь. Пульс Ктулху эхом разносится вокруг меня. Ктулху видит меня во сне: ранее я не подозревал об этом, но теперь резко это осознал, и, чёрт возьми, я не хотел, чтобы это было правдой. Я хочу провалиться в забвенье. Я не хочу знать всего этого. Я обнаружил, что занимаюсь рутинными вещами. Проверяю розетки, обрезаю опасные ветки на деревьях и тому подобное.

Я считал себя восходящей звездой, теперь же я низвергнут до четырёх стен своей комнаты. Но даже они не удержат эти чувства. Медленно какой-то самосохраняющий механизм пришёл в движение. Безумие – это не свободный выбор. Я не могу оставаться в таком состоянии вечно, подобный случай не описан ни в одной книге о магии. Я начал жить по графику: спал, ел регулярно (в более или менее одинаковое время), ходил на прогулки. Общался с людьми – вот так. У меня возникло ощущение, будто око выныривает из бездн времени и памяти, и я обнаружил, что могу видеть это око («Я») постоянно.

Окружающая среда перестала представлять опасность. Ритуалы самозащиты (бывшие моей навязчивой идеей) сошли на нет, – и, в конце концов, что мне было защищать? Сны стали другими. Это было так, как будто я прошёл через какую-то мембрану. Возможно, я всё-таки уподобился стеклу. Мысли о Ктулху, таящиеся в темноте, более не кажутся такими ужасными. Наконец я обнаружил, что могу передвигаться с помощью пульса сновидений. Чем было то око, если не моим собственным Я, отражённым через страх и самоидентификацию? Я более не преследуем странными Углами. Всё сопротивление ушло, и я обнаружил силу в себе, – именно там, где она должна быть.

Конечно, эта тема знакома всем и каждому, – путешествие-инициация во тьму и обратно. Знакома, потому что тысяча и одна книга упоминает о ней, анализирует её и иногда предлагает некоторые указания. Это снова приводит нас к вопросу, почему я выбрал Ктулху, – или, скорее, почему мы выбрали друг друга. У Лавкрафта есть что-то романтическое. Такая же романтика, которая заставляет людей заинтересоваться магией после прочтения Дэнниса Уитли. Лайонел Снелл однажды написал: «Когда оккультизм отделился от наихудших крайностей Дэнниса Уитли, он отделил себя для наихудших крайностей Дэнниса Уитли, оставаясь там же, где и был». В магии Лавкрафта есть что-то заводящее, увлекательное, ужасное и романтическое одновременно. Контра-

стирующее с множеством книг, построенных на различных магических «системах», которыми просто завалены современные книжные магазины. Символы повсюду, всё стало символом и в какой-то степени (по крайней мере, я так думаю) менее реальным. Вся суть ужасающего опыта была помещена в короткие описания и списки, всегда больше перечней и списков, таблиц и попыток убрать неясность, разъяснений, сопоставлений, абстрактных структур, дабы другие люди тоже могли опробовать это.

Магия Лавкрафта стихийна, она имеет моментальное действие и резонирует со скрытыми страхами, желаниями и грёзами. Великие Древние и подобные Им могут быть только частями Непостижимого и никогда не могут быть классифицированы, Их сила не может быть собрана для последующей работы исследователя с нею. Конечно, вы можете использовать гематрию, пока не уравняете её с Божеством, и я чувствую, ежели использовать ту гематрию надлежащим образом, то она может стать своеобразной нитью, с помощью которой вы сможете соткать своё собственное Безумие Ктулху, погружая себя в шизоидные видения. Но никаких Некрономиконов... Так, небольшая поправка: есть несколько опубликованных Некрономиконов, но ни один из них не соответствует тому чувству «чрезвычайно нечестивой книги», которое посещает вас после вдумчивого чтения. Если он и существует, то в какой-то библиотеке, где вам придётся пройти чрез безумие, дабы раздобыть ключ, дабы найти только то, что нужно исключительно вам и, возможно, никому больше. В конце концов, для некоторых людей и Фанни Хил была нечестивой. Суть Некрономикона состоит в том, что оный представляет собой шифр для опыта, который перевернёт ваше мировоззрение, и пока понимание оног озарения не дойдёт до вас, не побудит действовать в соответствии с ним, делать то, что должно быть сделано в пламени гнозиса, будь то путешествие доктора Генри Армитажа в Данвич или переход Саула в греки, – пламя его видений по дороге в Дамаск пляшет в его сердце. Этот опыт, это ядро, благодаря которому появляется магическая сила, для меня является ядром магии, главным таинством, если хотите. Гнозис присутствия Божества срывает вуаль и заставляет вас затаить дыхание. Вся броня вашей личности сметается (пока она вновь медленно не начнёт нарастать вокруг вас), и вы касаетесь сердца неведомого таинства, уходя с навсегда оставшимся в вас чувством. Оно постепенно уменьшается, оно дейст-

вует в свойственной ему манере, оно становится ноющей болью, так что мы должны возвращаться, дабы получить ещё. Многие из «формальных» магических ритуалов, которые я практиковал или в которых участвовал, даже близко не приближаются к подобному. Пока все магические действия, которые я совершал, реагируя на внешние обстоятельства, какие-либо происшествия или внутреннюю нужду, всегда приводили меня к столкновению с таинством. Я до сих пор вспоминаю увиденную мной жрицу-ведьму, одержимую Гекатой. Эти глаза... они не были человеческими. В этом году, в ответ на мой призыв, без замешательства и мучений, дикое Божество Пашупати медленно склонилось и пристально глянуло на меня, – зрелище пылающей первозданной чистоты, его тление до сих пор пылает.

Истинная магия – дикая. Я чувствую присутствие Великих Древних ночью. Когда ветер врывается в окно. Когда я слышу раскаты грома. Когда я подхожу к горному склону и осознаю возраст этого места. Всё, что мне нужно сделать, чтобы почувствовать Их рядом, – это оставаться на том месте и ожидать наступления ночи. Избегать мест, населённых людьми. Прочь от нашего хлипкого общества к природной дикости, где даже глаза овцы смотрятся причудливо в лунном свете. Снаружи вам не нужно «призывать», нужно лишь только вдохнуть. И вы куда ближе к Ктулху, чем можете себе представить. К тому же, это не очень важно, да и нечасто повторяется, но есть разница между магом, который «думает, что имеет право призвать Великих Древних», и тем магом, который чувствует своё родство с Ними и не нуждается в вызываниях. Любой может Их призвать, но лишь некоторые делают это из-за связи, появившейся за счёт родства. Есть огромная разница между *проводящим обряд* и *имеющим право*. Но стоит вам лишь встретиться с Божеством, позволить Его безумию пройти сквозь вас, изменить вас, – и тут же появляется связь, которая истинна и выше всех человеческих объяснений и рационализаций. Мы устанавливаем связь с Богами, которых мы выбрали, и с Богами, которые выбрали нас. Это двусторонний обмен, последствия которого могут проявиться в вашей жизни через года. Но после Боги будут к вам снисходительны. Ктулху дремлет.

2. Вызывания Неведомых¹⁹

Почему именно магическая работа с Великими Древними и их порождениями (Древнеподобными)?

Есть несколько причин, по которым маг может найти в подобной работе личную выгоду.

Неизвестная территория

В отличие от других магических персоналий, Мифология Древних относительно бедна на детали, а потому некоторые оккультисты пытаются эти детали объединить в опознаваемые таблицы соответствий и символик. Истории, в которых эти магические сущности появляются, мучительно и ужасно фрагментарны, однако – со всеми основными элементами магического повествования: чувство священного пейзажа, сила сновидений, участие в шабаше, ворожба, изменение формы и многое другое. Согласно откровениям Мифов, маг может сплести себе «систему», исходя из собственного опыта работы с этими персоналиями. И пока это работает, совершенно не важно, могут ли нюансы этой системы быть переданы другим людям.

Романтика и очарование

Мысль о том, чтобы решиться вызвать сущностей немислимой силы, которые могут быть опасны независимо от того, насколько правильно вы проведёте колдовской обряд, довольно заманчива. Особенно это романтично, если вы до сих пор лелеете мысль, что магия и в самом деле такая, какой её представляют фильмы ужасов (сами знаете: блондинки-девственницы, древние алтари, всякие штуки со щупальцами, откликающиеся на ваш призыв). Давайте-ка разберёмся, что из этого не относится к магии. Магия Ктулху обладает особым обаянием, так как до сих пор

¹⁹ Пер. Г. Ом и Кирилл Субботин.

кажется более таинственно-опасной, чем другие виды современной магии (которые были «развенчаны» психологами, апологетами и неудавшимися физиками). Магия должна быть опасной, разве нет? Заигрывания с безумием и экзистенциальная тоска всегда сопровождают такие дела. Аналогичным образом мифы о Магии Ктулху, возможно, возникают за счёт её статуса «мерзости», в противоположность, например, тем, кто работает с Исидой, которая обычно воспринимается людьми как «лёгкая магия».

По-моему, это ошибочное восприятие. У Исиды, может, и нет щупалец, но она есть воплощение «единой матери». Нет ничего особенно страшного в том, чтобы придерживаться такого мнения о Великих Древних (или ещё о ком-нибудь), но это ограничивает ваше восприятие и сужает диапазон доступных при работе с этой магией возможностей.

Позиция аутсайдера

Такое отношение к миру очень близко тому, о чём говорилось выше. И оно прекрасно соответствует сценариям самого Лавкрафта, ведь многие из его героев – аутсайдеры, люди, которые, в силу своих «запретных» знаний, происхождения или сферы интересов, оказываются на окраинах цивилизованного мира. Или, как альтернатива, из-за их сакральных изысканий они оказываются на краю. И как только они подкрадываются к молчаливой истине, они переходят границу рационального и социальных норм. Опять же, возможно, в этом и есть основная часть их путешествий. Прекрасно. Я встречал такое количество отчаянных, тянущихся к смерти молодых людей, которые убедили себя, что стать частью декадентской богемы можно лишь живя в крохотной комнатухе на ещё более крохотный доход.

Циник, однако, при взгляде на таких аутсайдеров отметит, что они часто нервны, забыты (естественно, они будут утверждать обратное), и у них полностью отсутствуют какие-либо социальные навыки. Слушать такое неприятно, но, к сожалению, для них привлекательность оккультных вещей состоит в том, чтобы убедить себя, что ты – могущественный адепт, в то время как другие беспрестанно удивляются твоей тотальной бесполезности на любом плане чуть более плотном, нежели астрал.

Причина, по которой я говорю об этом, состоит в том, что я был таким же, когда начал заниматься магией и интересоваться мифами о приходе Ктулху. Возможно, это период, который нужно пережить. Как подростковые прыщи или что-то в этом духе. Но, конечно, лучше из этого поскорее вырасти.

Антиномианизм: неприятие моральных законов

Мифы Ктулху могли бы внести вклад в развитие доктрины антиномианизма.

Основная идея мифов – постоянное применение на себе принципа непогрешимости, неприятие моральных законов, отрицание закона, – жизненно необходима для вашего магического развития.

В отличие от всех законов Алистера Кроули и от того внимания, которое уделяется метаморфозам и освобождению в *Liber Null*, – что уж говорить о других источниках.

Критерий успеха в таких практиках достаточно тонок. Однако вы можете легко поймать за рукав кого-то, кто с гордостью лелеет свою «непохожесть».

Маг же, овладевший пониманием принципа антиномианизма, не нуждается во внимании. Практики антиномианизма часто ассоциируются с тем, чтобы стать чужаком, «пришельцем». Что, опять-таки, обладает романтическим гламуром.

Но стать чужаком по-настоящему – это нечто большее, чем одеваться в странные одежды и говорить прохожим: «Бип-Бип» (или «Хайль Шуб-Нигтурат», если угодно).

Теперь посмотрите на те же фильмы или истории ужасов. Как правило, больше всего добиваются именно те пришельцы, которые могут раствориться в толпе.

И как же в этом могут помочь Мифы Ктулху?

Во-первых, Великие Древние не особо сильно интересуются человечеством.

Большинство используемых в магии сущностей имеет к человечеству выраженный интерес. Что делает их полезными для приворота, колдовства, уничтожения врага.

Какая польза от общения с теми, кто считает, что люди – в лучшем случае – это полезные насекомые, основной формой общения которых является проделать дыру в вашем ковре?

Что же, сам факт, что Древним неинтересны человеческие цели, желания и вещи, которые нам кажутся важными, уже сам по себе интересен.

Если вы смотрите на мир с этой перспективы, то, конечно же, человечество предстанет вам как муравейник. Но также возможно и то, что вы получите новое видение ваших желаний, страстей, комплексов.

Это может привести вас к мистицизму, где вы и закончите, если неправильно поняли афоризм о том, что банкет – это всего лишь несколько существ на мусорной куче.

Почему так много людей предпочитает добровольно жить в нищете вместо богатства, чтобы идти по пути мистики, мы, похоже, так и не узнаем.

К счастью, хорошие маги избегают такой судьбы.

Тут есть, однако, нечто большее, чем просто изменить ум и увидеть себя с разных точек зрения. Ключевая идея – это превращение себя во что-то иное, вроде Глубоководного или Гуля.

Это превращение даёт нечто большее, чем просто иное видение. Возможность жить в других мирах и самодостаточность, которая не зависит от мнения окружающих и их взглядов.

Это сродни принципу Спсаровской Любви-к-Себе, которую я обнаружил в самых глубинах Первородного Хаоса.

Сама тема трансфигурации, перерождения более детально рассмотрена в этой книге.

Становление Зверем

Существует процесс, связанный и с антиномианизмом, и с трансфигурацией, – тот, что называется соединением с нашими «душами монстров».

У этого процесса есть три стадии, которые можно назвать так: *Убоись Зверя, Почувствуй Зверя, Накорми Зверя.*

На деле же этот процесс есть пробуждение атавистических уровней нашего сознания, дабы связать их с вызывающим – по его воле.

Есть огромная сила в этом аспекте магии Великих Древних – призрачный набросок силы, которая долго подавлялась и отвергалась. Той силы, что за пределами упорядоченной вселенной, которую мы населяем.

Вот почему я так упорно сопротивляюсь попыткам втиснуть Великих Древних в какую-либо магическую систему. Их сила в том, что они неизмеримы и невиданны.

Также и тёмные ужасы нашей психики имеют свою власть, потому что не могут быть полностью познаны.

Вы не можете вызвать их в треугольник. Вместо этого вам придётся забыть все правила безопасности и самому выйти в их мир.

Если вы вернётесь, вы вернётесь изменённым.

Элементы всех трёх стадий этого процесса можно увидеть в работах Кеннета Гранта или же таких более поздних авторов как Линда Фалорио и Мишлен Линден. Туннели Сета – единственный путь к этому безумному Гнозису, и я буду искать другие пути.

Ритуалы Земли

Факторы, о которых я говорил выше, имеют отношение к внутреннему миру мага.

Однако другим фактором работы с Великими Древними является непосредственный контакт с природой.

Это может прозвучать странно, поскольку о Древних говорят как о тех, кто находится за пределами.

Однако, как пишет Лавкрафт, «ветры рокочут невнятно гласами их; твердь шепчет то, что исходит из разумов их».

Попытки понять Великих Древних с позиции западной магии очень похожи на попытки учёного объяснить какое-нибудь природное явление.

Как сказал Бенуа Мандельброт в 1984 г.:

Существование этих образов заставило нас изучать то, что Евклид оставил как бесформенное. Изучать морфологию аморфного. Математики же не приняли этот вызов и всё больше предпочитают отходить от природы, создавая теории, не связанные с тем, что мы можем видеть или чувствовать.

Я чувствую, что этот взгляд очень похож на западную магию, которая стремится к весьма «внутреннему использованию».

Во всяком случае, каждый раз, когда я проводил Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы, у меня возникало чувство, что такие процедуры не годятся для внешней работы.

Так же, как наука отказалась от хаотической сложности природы в пользу лабораторного тестирования и поиска микроскопических частиц, так и магическая теория стремится создать внутренний Град Вавилон, где символизм защищает практика от прямого восприятия реальности.

Магия же Мифов стоит вне системы символов и аккуратно созданных иерархий духов.

То внимание, которое я уделил избавлению от догм и антиномианизму, должно избавить вас от восприятия мира по карте, созданной на основе выработанных рефлексов.

Восприятие тут скорее становится чувственным союзом с миром, в котором мы живём.

Восприятие традиционно изображали как сугубо пассивное, внутреннее действие, где каждое отдельное чувство отделено от другого.

Таким восприятие преподносили, но это сильно отличается от нашего непосредственного опыта – восприятия, которое глобально, а не категоризированно.

Немалая доля магических техник сводится к тому, чтобы сфокусировать внимание в направлении одного-единственного вектора.

Использование сигил, медитативных техник, мантр позволяет активировать такое состояние сознания, в котором ощущение объекта отсутствует, и фокус внимания, подпитываемый гнозисом, проецируется вовне. Я обнаружил, что в Магии Мифов это полезно для того, чтобы развить талант к реверсии, расширению внимания без какого-либо конкретного фокуса, пока ты не начинаешь воспринимать все аспекты мира как посредника для связи.

Наше восприятие реальности не остаётся постоянным.

Проведите неделю-другую вдали от городской шумихи – и вы начнёте замечать изменения в своём восприятии текущей реальности, особенно если постоянный словесный диалог надолго заменить молчанием.

Нормальное городское сознание очень сильно отличается от нормального сознания жизни за городом.

Переместите восприятие сельской жизни в город – и вы получите множество новых перспектив восприятия. Вы перенесёте и восприятие Великих Древних в ваш город.

Трансмутации

Одно из последствий занятиями Магией Мифов состоит в том, что маг, который относит себя к этому течению, активно вносит подобные элементы в течение жизни.

В магической метафизике это очень распространённая идея, и многие маги утверждают, что их работа вносит вклад в эволюцию. Те, кто придерживается Магии Великих Древних, утверждают, что их магия связывает хтонические корни примитивного сознания с будущим среди звёзд. Эта идея видна в работах таких адептов как Дион Форчун, Кеннет Грант и Пит Кэрролл.

На дне Бездны эта идея может обсуждаться, но для тех, кто над Бездной, это не имеет значения.

3. Мифы и Магия²⁰

Значительную роль в моём порыве заняться работой такого рода сыграла неудовлетворённость, которую я ощутил в отношении других статей, призванных попытаться перевести Мифы Ктулху в рабочий магический формат.

Большинство статей, как правило, следует стилю гримуаров – собрания ритуалов и заклинаний для использования читателем. Однако, учитывая характер Мифов Ктулху, я никогда не чувствовал, что этот стиль уместен для соответствия существующим магическим процедурам. Поэтому, работая с Великими Древними, я, как правило, совершенствовал процедуры, отличные от тех, которые присущи западным традициям магии. Мне кажется, это более соответствует духу рассказов Мифов, где колдовство Великих Древних имеет больше отношения к экстатическим практикам шаманизма, колдовского выживания или Вуду, нежели к интеллектуальной традиции Золотой Зари и её ответвлений.

Теория и применение

Многое из того, что используется для теории магии, является мешаниной различных концепций, простирающихся от теософских карт внутренних планов до популярной психотерапии и «альтернативной» физики. Вопрос о том, насколько это «Истина» в абсолютном смысле, не имеет значения, по крайней мере, с точки зрения Хаоса, ибо в этом заключается вклад веры в концепцию, которая делает её жизнеспособной скорее, чем когерентность. Большинство теорий оккультизма рассматривается так же, как и основные научные описания мира. Вот почему они допускаются как «Истина», независимо от человеческого опыта. Они известны как Теории Действия. Однако существует и второй вид теории, Теория в Действии, который относится к руководящим принципам и моделям, изучаемым практиком, применяя практики и индивидуальный опыт, позволяющий ему быть эффективным. Я

²⁰ Пер. Allyshi.

нахожу это различие между формализованными личными концепциями особенно полезным в отношении Мифов Ктулху. Теории в Действии не могут преподаваться: они персональны и, как правило, работают на уровне бессознательных предположений. Они могут быть постигнуты индивидом лишь путём практики в «живом» опыте. Точно так же магические Теории в Действии не могут преподаваться. Начинающему магу даются Теории в Действии, его обучают основным техникам и их применению, однако он должен развивать свои собственные Теории в Действии самостоятельно, как часть процесса достижения статуса Адепта. В этом смысле Адептом будет называться маг, чьи персональные Теории в Действии были доведены до точки, где он более не нуждается в формулировках или теориях.

Я обнаружил, что работа с сущностями Мифов Ктулху – очень личный процесс, настолько, что я чувствую нецелесообразным выдавать набор формулировок для ритуалов и тому подобное.

Вместо этого я расскажу некоторые из магических техник, которые обычно соответствуют работе Мифов Ктулху, однако когда и как их использовать – решать вам.

В изгнании

Встречающийся повсюду Ритуал Изгоняющей Пентаграммы обычно считается ключевым элементом стандартного подхода к ритуальной магии. Так что часто автоматически предполагается, что каждое ритуальное событие должно начинаться с какого-то изгоняющего ритуала. Другими словами, он становится обычаем, польза которого не обсуждается. Концепция ритуала изгнания, кажется, возникла от Герметического Ордена Золотой Зари, с тех пор продолжая пронизывать большинство подходов к магии поздней девятнадцатого столетия, начиная с различных традиций Викки и заканчивая Магией Хаоса. Чтобы обсудить актуальность изгоняющего ритуала по отношению к Мифам Ктулху, зададимся вопросом: для чего нужен этот ритуал? Опять-таки, ответы на этот вопрос будут сильно зависеть от индивидуальных предпочтений, однако существуют два распространённых объяснения пользы ритуала изгнания.

- Он создаёт укреплённое и очищенное физическое/астральное пространство, что является важным условием для любого формального магического акта – будь то медитация или дальнейшая ритуальная работа.
- Он препятствует атакам на мага недоброжелательных сил.

Как правило, изгоняющий ритуал состоит из волевой реорганизации и сакрализации пространства в соответствии со стандартной структурной схемой. Практик становится в центре или, иными словами, на оси мира. Вокруг него располагаются, как минимум, четыре основные точки или направления со специальными символами аспирации или трансцендентности (божество, Дао, Хаос) «над» практиком. Основные точки становятся позициями, на которых могут быть начертаны защитные символы, такие как пентаграмма, или же к ним могут вызываться защитные духи – например, архангелы, формы богов или богинь и тому подобные. Сценарии ритуалов изгнания, как правило, следуют модели, при которой практик, с помощью значения заклинаний, движений и визуализации, создаёт связь между собой, физическим пространством и астральным планом. В основном этот принцип держится даже не за то, чтобы этим подготовительным действием создавать «безопасное» пространство для дальнейшей магической работы, сколько за то, чтобы помочь магу создать разграничение между обычным поведением, сопряжённым с внутренним диалогом, и концентрацией на магической активности, которую он собирается осуществить.

Так же, как изгнание в большинстве случаев используется для открытия некоего формального магического действия, оно используется и для его завершения, выполняя «схлопывание магического пространства», усиливая «окончание» магического события и возвращая в обычное состояние сознания. Вообще говоря, ритуал изгнания связан с установлением границ – как для того, чтобы не допускать нежелательных влияний, так и, в некоторых случаях, для того, чтобы установить пространство, привлекающее присутствие сил. Далее, ритуал изгнания работает как формализованное разграничение на пути из «обычного» пространства и состояния сознания в магическое. Сам акт выполнения изгнания

помогает индивиду примерить на себя роль мага и сфокусировать свой разум на магических действиях, которые он собирается предпринять, оставляя вонне его повседневные заботы и переживания.

Подчёркивая основную пользу ритуалов изгнания, также предполагают, что магические действия имеют место быть только в пределах специально подготовленного места. Это возводится почти в такую степень, что магия может происходить только в рамках такого пространства и не может, с другой стороны, стать частью ежедневных практик, как если бы магические опыты можно было включить или выключить совсем. В самом деле, классики западных эзотерических традиций создали много запретов, дабы не допустить уровней магического опыта, вторгающихся в наше обычное, ежедневное сознание. Ритуал изгнания усиливает различие между повседневной и магической реальностями. Это различие не носит абсолютный характер: оно вытекает из вполне определённой западной интеллектуальной традиции, где в магической работе практика может наступить такой момент, когда она перестанет увязываться с личным опытом магической реальности.

Этот последний пункт имеет огромное значение в терминах магии Мифов Ктулху. В историях Лавкрафта Великие Древние и их род присутствуют всегда («Вне времени»). Его колдуны и сектанты ступают в темноту и пустынные места, где их присутствие может быть почуяно. Он постоянно подчёркивает, что дверь, открытая однажды, открывается в обе стороны. Бесславный «Некрономикон Саймона» представляет другое мелодраматическое предостережение: «Не существует эффективных изгнаний для сил, призываемых в Некромиконе». Некоторые оккультные критики Магии Ктулху, кажется, воспринимают это буквально, тогда как другие совершенно справедливо, на мой взгляд, видят это как яркий пример магического обмана. По мне, так вопрос скорее не в том, что ктулхонидные сущности не могут быть изгнаны, а в том, может ли сама концепция изгнания быть полезной в отношении магического ландшафта, который завещал нам Лавкрафт.

Альтернативы изгнанию

Первое, что следует учитывать, – это то, что изгнание вытекает из контекста. Бывают ситуации, в которых вполне уместно начать и закончить магический акт с формального изгоняющего ритуала, а бывают и такие ситуации, где это неуместно. Почувствовать разницу здесь можно только с практикой.

Второе: полезно будет различать два вида изгнания – открывающее и закрывающее. Сделав это однажды, становится легче учитывать альтернативные подходы к формальной структуре ритуала. Для открывающего магического ритуала мы можем учитывать другие способы распознавания моментов перехода. Простой, но зачастую эффективный подход для работ в помещении, – выполнять переход, используя для этого изменение освещения. Изменение электрического света на темноту, далее использование света свечи или другого открытого огня может само по себе создать тонкий сдвиг настроек. Другой простой пример – использование звука. Магическое действие начинается в тишине, в которую понемногу вплетается звук флейты, гонга и поющей чаши. Такие простые методы могут сыграть большую роль в создании атмосферы напряжения и повышенного ожидания у части практиков, которая вполне уместна для церемонии открытия магического действия. В работах вне помещения также может быть вполне эффективно использование звука, особенно если он находится на некотором расстоянии от конкретного места. Для практиков-одиночек может быть полезным развивать навык бесшумной ходьбы и передвижения (в книге Стива Уилсона 1994 года «Ритуал Хаоса» предлагается несколько прекрасных упражнений для развития персональных поз, жестов и т.п. как альтернативы более формальным ритуалам).

События или ритуалы?

Продолжая течение дискуссии, хочу привлечь внимание читателя к разнице между магическими ритуалами и магическими событиями. Термин «ритуал», как правило, предполагает определённую степень формальной структуры, сценариев или последовательностей различных элементов (даже если ритуал будет принят на специальной основе). Ритуалы имеют различные начала и концовки. Магические события, однако, могут быть намного более «нечёткими» по краям. В то время как ритуалы, как правило, имеют преднамеренную последовательность действий, магические события – нет, они могут включать те необычные, спонтанные ситуации, в которых сверхъестественное вторгается в повседневную жизнь, без тех необходимых, совершённых преднамеренно действий. Таким образом, магическое событие может быть вызвано магическим ритуалом или другим преднамеренным магическим актом, или, напротив, магическое событие может привести его участника (или участников) к выполнению ритуала. Магическое событие может заключать в себе гораздо больше, чем конкретный ритуал или его непосредственные последствия. Иногда мы можем определить триггер магического события только в ретроспективе. Выделяя магические события отдельно от ритуалов, мы можем считать эти элементы магического опыта определяющими контекст и значение. Слишком часто ритуалы представлены в виде сценариев, лишённых какого-либо фона – во многом похоже на кулинарные рецепты, но с меньшим вниманием к результату. Что до меня, я нахожу куда более увлекательным читать ритуалы в контексте от их создателей или пользователей: что привело их к созданию или попытке воспроизведения ритуала, их замечания по ритуалу, как они себя чувствовали после, и были ли какие-то долгосрочные последствия и результаты.

Магические события могут также включать в себя определённые действия, которые не являются формальным ритуалом, но, несомненно, оказывают влияние на его участников.

Организованные события

Пытаясь организовать любое магическое событие, я чувствую, что необходимо принимать в расчёт особые виды эмоций и ощущений, связанные с ним. Одним только тоном своего голоса вы можете вызвать у себя (и у других присутствующих) чувство ожидания или подразумевать окончание события. Приглушён ваш голос, твёрд ли он, авторитетен ли, – всё это может нести разные послания. Среди всех этих туманных рассуждений на тему символизма и магических событий очень легко забыть о том, что ритуал изгнания является синтезом движений, жестов и речей, которые так же важны, если даже не больше, как и элементы символизма.

Достигая завершения

Завершить магическое событие зачастую сложнее, чем начать. Использование формальной структуры изгоняющего и кругового завершающего ритуалов, как правило, усиливает веру в то, что, если совершить их однажды, магия «останавливается», и все участники «приходят в норму». Однако из моего личного опыта магических ритуалов, как в одиночку, так и в различных группах за последние двадцать с лишним лет, я должен сказать, что всё редко бывает настолько просто. Восстановление или выход из интенсивного магического процесса может занять длительное время. Я принимал участие в ритуалах, которые были завершены формальной процедурой изгнания, и ведущие убеждали нас, что всё вернулось на круги своя, даже несмотря на то, что некоторые участники ещё не вышли из интенсивного состояния сознания, которого достигли в ходе ритуала. Когда вы думаете об этом – здесь нет ничего странного. Магическая работа может сдвинуть её участников в интенсивное состояние сознания, иногда доводя до кульминации в виде интенсивных видений, откровений и трансформирующего личность опыта. Поэтому, возможно, будет полезным разделить завершение немедленное и протяжённое во времени. Немедленное завершение означает окончание магического события, другими словами – его сворачивание. Оно может варь-

роваться от жестов и заявления об окончании до снятия реквизита или использованных атрибутов, немедленного описания события в дневнике, обсуждения его с непосредственными участниками и т.п. Протяжённое же завершение заключается в работе с эффектами, которые произвело на вас магическое событие.

Участие в магическом событии во многом подобно походу на спектакль или хороший фильм. Оно переносит нас в другую реальность. Когда догорают огни и занавес опускается – действие завершено, но мы покидаем это магическое пространство с теми чувствами и мыслями, что пробудились внутри. Если мы идём с друзьями, событие может продолжаться в наших обсуждениях, «разборах полётов», мы можем делиться впечатлениями и проживать эти моменты вновь и вновь. Использование звуковых фрагментов в беседе будет провоцировать смех и переключение к ситуации. То же и с магическим событием. В самом деле, для меня степень успеха магического события являются новые идеи, новые связи между концепциями и чувство единения с миром. Так, протяжённое завершение для меня связано с личной интеграцией и ассимиляцией эффектов в мою жизнь на повседневном уровне. Конечно, каждый может делать этот ритуал более аморфным и, при необходимости, особенным для каждого индивида. Из моего собственного опыта, происходили такие случаи, когда формальная последовательность действий изгнания не выполнялась так, как это необходимо, в равной степени как и другие, в которых ритуала изгнания оказалось недостаточно, чтобы достигнуть завершения.

При всём уважении к Магии Ктулху, то, как каждый подходит к церемонии открытия и завершения, во многом зависит от того, какие у нас намерения и цели для конкретного магического действия. Вот пример: магическое событие, организованное с намерением продвинуть индивидуальные и групповые сновиденные контакты с Великим Ктулху, было начато чтением истории Лавкрафта «Зов Ктулху», после которого группа молча шла вдоль пляжа, слушая шелест волн, размышляя о силе и просторах океана и о тех тайнах, что скрыты под ним. Когда они достигли скалистого мыса, один из членов группы провёл остальных сквозь управляемые визуализации, после которых группа вернулась вдоль пляжа обратно, собираю гальку, плескаясь в воде и обсуждая поразительные скалы вокруг. Ни в одном моменте этого события не

было ничего от формального ритуала изгнания, ибо намерение этого события было сформулировано для группы как сохранение атмосферы океана, усиление чувства связи с Ктулху и океанскими глубинами, и, таким образом, можно было вызвать воспоминания о событии перед сном, чтобы попытаться стимулировать сновидения о Ктулху. Это событие было чем-то большим, нежели чтение рассказа с соответствующей настройкой, которое может быть таким же (если не более) «магическим», как и формальные ритуалы.

Пару лет назад я был представлен на магическом ритуале Ктулху (он был частью серии работ), в ходе которого один из участников был убеждён, что некий пришелец вошёл в пространство храма и свободно бродил вокруг. Это привело к довольно жаркой дискуссии о плюсах и минусах того, как завершить ритуал. Некоторые участники придерживались мнения, что необходимо выполнить некий формальный ритуал изгнания, иначе мы рискуем, что сущность пробудится и будет беспокоить людей вне ритуала; другие же (и я должен заметить, что относился к их числу) полагали, что будет интересным опытом, если сущность окажется за пределами данного ритуала. В конечном счёте, кто-то из не участвовавших в дискуссии отметил, что сам аргумент, вероятно, куда эффективнее рассеял долговременные чувства волшебной атмосферы, и что, как только погас свет и был убран реквизит, всё, что теперь необходимо – немного выпить и спокойно обсудить всё, что произошло. С тех пор, как мы работали в более-менее постоянном храме, пространство реально перестало нуждаться в закрытии, однако те, кто всё-таки хотел закрыться от какого-либо продолжительного ритуального окружения, могли сделать это своим собственным образом. И, возможно, те из нас, кто хочет утверждать о возможности прихода или вызова чего-то странного, могут в равной степени делать что-то, чтобы подтвердить жизненно важные связи или даже усилить их.

Есть много магических апокрифов – историй межличностного беспредела и полного безумства, заканчивающихся моралью: «Вот что бывает, если не провести правильного изгнания...». Один из самых распространённых сюжетов – появление нового приверженца Магии Ктулху. Его поведение по мере практики странно, но явно меняется, он попросту «сходит с ума» на определённое время, причина чего, кажется, видна с первого взгляда: кажется,

что он экспериментировал с Мифами Ктулху и/или не выполнил изгнание надлежащим образом. Я слышал такие истории о различных людях через третьи руки, а иногда даже и от тех, кто беспокоился за себя. По-моему, слишком легко делать подобные своевременные комментарии в обе стороны: как о «неизгнании», так и о том, как та или иная магическая система могла или не могла довести до сумасшествия. Когда такое случается, магическая практика приводит к изменению (а иначе зачем ею заниматься?), и следует допустить, что изменение не постоянно (на самом деле, по моему мнению, так бывает нечасто), как об этом вечно твердят; скорее, происходит постепенный переход к более высоким состояниям сознания и степеням высшего просветления. Даже лёгкий лимонный запах, разбудивший вас, может втянуть вас с головой в прелести нового века. Основной вопрос для меня не в том, что время от времени мы обнаруживаем, что ведём себя как последние сволочи, а в том, что мы берём на себя ответственность только постфактум, вместо того чтобы списать это на магическую работу, которую мы совершили в одиночку или же в группе. Попытки поступить иначе равносильны призывам «Боже, [вставьте имя божества], сделай так, что я/мы сделали это!»

Пограничный гнозис

Я использую этот термин для магических техник вроде управляемого сновидения, гадания по магическому шару, астрального (виртуального) исследования и тому подобного. Пограничный гнозис можно легко описать как пассивное состояние сознания, когда маг позволяет мыслям, образам, звукам, видениям и т.п. представлять перед ним. Этого состояния можно достигнуть, например, лёжа и расслабляясь после физической нагрузки. Секрет трюка – не пытаться достигнуть определённых видений, а расслабиться внутри них, и тогда слияние произойдёт органически. В качестве альтернативы можно представить картинку определённого места, такого как Кадат в Хладной Пустыне или плато Ленг. Такое состояние можно использовать как триггер для сновидения или астральных путешествий. Это состояние также расширяет восприятие странных звуков, заметного краем глаза мимолётного

присутствия и т.п.; вход в состояние пограничного гнозиса может быть осознанным (т.е. формализованным), но маг может и обнаружить себя в таком состоянии сознания в результате скрытых комбинаций восприятия и ассоциаций. Ключ к нему – научиться распознавать различные «эффекты перехода» в него, а затем использовать их надлежащим образом.

В фантастике Мифов Лавкрафт подчёркивает, что использование зеркальных поверхностей, сновидений и тому подобное – двухсторонние врата в реальность Великих Древних. Как вы можете пройти сквозь эти врата, так и другие могут искать вход через них в наш мир. В магии Мифов это происходит, вероятно, прежде всего тогда, когда в качестве врат используются зеркала. И может случиться так, что изображение, появившееся в зеркале, как бы покидает его, проникая в ваше рабочее пространство. Сообщения о таких вхождениях появляются, например, в магических отчётах Ди и Кроули.

Методы управления сновидениями

Один из простейших методов достижения управления сновидениями – использование перед сном графической или мантрической сигилы. Чтение Мифов Ктулху может быть так же эффективно, как и живое представление некоторых конкретных мест Мифов, таких как Кадат в Хладной Пустыне. Очевидно, что ведение дневника сновидений – необходимый элемент таких работ. Спровоцировать осознанное сновидение могут также ассоциации, связанные с запахами. Если вы можете связать конкретный опыт (такой как осознание астрального выхода в Р'льех) с конкретным ароматом, а затем этот аромат на масляной основе выпарить перед сном, он тоже может стать триггером управляемых сновидений.

Сигилы, образы и магические объекты, найденные во сне, также могут использоваться для дальнейших проб и исследований. Если у вас есть особенно интересный конкретный сновиденный эпизод – попытайтесь использовать его как осознанную тропинку для перехода на грани сна: вы можете обнаружить, что эпизод продолжается уже в вашем сне.

Эмоциональное проецирование

На всём протяжении работы с Мифами Ктулху могут регулярно случаться страхи, невроты или пограничная паранойя. На самом деле, я распознаю такие реакции как признак успеха в установлении связи с этой областью магических работ. Однако такие состояния могут выходить из-под контроля. Когда когнитивные ассоциации обнажены, и фантазии спроецированы в реальность, страх становится возбуждающим гнозисом, а паранойя – состоянием возвышенного восприятия.

Замечу, что будет полезно хорошо ознакомиться с процессом, который позволяет испытать эмоции как телесные переживания, в то же время успокаивая когнитивный элемент, если это необходимо. В этом отношении полезны практики, разрушающие Эго – например, представленные, в *Liber Null*.

Одни из простейших методов разрушения эмоциональных состояний таков:

- a) Когда вы понимаете, что захвачены сильнейшей эмоцией, перестаньте сопротивляться ей, позвольте себе быть поглощённым ею полностью.
- b) Осознавайте ощущения в своём теле, когда эмоция становится интенсивнее.
- c) Усилием воли усмирите стремление внутреннего диалога прокручивать прошлые события, которые привели к этим ощущениям, а также будущие события, которые, как правило, построены только в вашей фантазии.
- d) Осознавайте телесные ощущения и продолжайте усмирять любые мысли, которые, как правило, сводят данное ощущение к одной конкретной эмоции или чувству.
- e) Итоговое состояние осознанности впоследствии можно использовать для такой магической работы, как вхождение в состояние пограничного гнозиса.

Изменение формы

Изменение формы – повторяющаяся тема всех Мифов Ктулху. Обычно это переход из человеческой в квазичеловеческую форму – такую, например, как трансформация в Великого Древнего. Изменения формы могут быть полезны в астральных исследованиях и в работе со «становлением Зверем», которую я описал выше.

Обычно практика изменения формы может выполняться как в виде медитации, так и при помощи возбуждающего транса. Во время трансформации маг воспринимает, как очертания его тела меняются, и использует кинестетическую память, чтобы почувствовать изменение позы и центра тяжести. В последнем случае транс принимает форму насильственного овладения запрашиваемой зооморфической формой, и ей должны предшествовать такие техники как дикие пляски, одержимость или групповой ритуал.

Глоссолалия

Использование странных слов силы, варварских имён и «сплетённых языков» – всё это тоже повторяющаяся тема в фантастике Мифов. Быстрое произношение гласных/согласных комбинаций в произвольном порядке (глоссолалия) может использоваться для развития дорожки в гнозис, что может доходить до кульминации, выражающейся в овладении «безымянными» масками, разговаривающими обрывками слов. Если такому упражнению предшествует определённое намерение, тогда вы развиваете собственные слова силы до великого множества вариантов использования и применения. Один из примеров использования этой техники в Магии Мифов – вхождение в транс любым предпочтительным методом и стремление слиться с осознанностью при помощи особого аспекта Великих Древних – не столько сильной идентификации с самим «именем», сколько с тем, что лежит за ним, – и по мере того, как вы проскальзываете в это альтернативное восприятие, начните глоссолалию и продолжайте до тех пор, пока вытекают обрывки слов. Появление первоначальных мантр можно вибрировать множеством способов, начиная с шипения стакато и заканчивая глубоким урчанием. Экспериментируйте и ищите собственные мантры силы, дабы открыть маршруты в гнозис Великих Древних.

Волшебство

Как правило, колдовские техники на достижение прямого результата не имеют первостепенного значения в Магии Мифов, ибо Великие Древние мало заинтересованы в человеческих желаниях и мотивациях. Однако техники создания фетишей, тотемов и магических орудий иногда бывают полезны, если вы хотите окружить себя физическими представлениями алхимических процессов созданий Внешней Пустоты. Я имею в виду, что порой использую Р'льех как точку передачи для отправки сигилизированных желаний вовне в виде телепатических пульсаций, и однажды в ходе целительской церемонии я стал одержим Цатоггуа. Иначе говоря, Магия Мифов не совсем лишена колдовского применения, но его в ней меньше, чем в других парадигмах.

Навязчивые фетиши

Создание и собирание личных фетишей, произведений искусства и инструментов отравляет процесс встраивания в осознание Мифов, и многие маги, работавшие с этими сущностями, создали изображения и магические объекты, передающие аспекты своего опыта, которые было трудно передать словами. Нет нужды в фетише Мифов – таком, например, как глиняная скульптура Ктулху, – однако каждая вещь или объект, вызывающая ассоциации с ними, резонирует с состоянием сознания. Несколько лет назад я стал обладателем хрустального маятника, который был подвешен на металлической реторте. В одной из фаз работы с Мифами я пришёл, чтобы определить возбуждение маятника в начале пограничного гнозиса, который для меня был возвещён чувством «близости» Великих Древних. Это конкретное состояние было также возвещено чувством растущего страха к оконным стёклам. В таком состоянии повседневные вещи и звуки (такис, например, как тиканье часов) начинают принимать глобальное значение.

В эту категорию попадают также своеобразные состояния пророческого восприятия, в отличие от преднамеренного использования техник гадания. Опять-таки, это во многом похоже на то, как если кто-то попадает в такое состояние – столкновения с

пророческим временем, – которое может стать триггером, благодаря событиям, происходящим вокруг: узоры, мелькающие, как стаи скворцов, кружащие вокруг зданий; смысл, возникающий с движением на дороге; далёкое скрипение металлических ворот. Многое зависит от состояния сознания мага, и об этом ещё будет рассказано в разделе «Преднамеренный распад».

Безумие

Хотя в работах Лавкрафта приведены многие магические приёмы – как правило, для одного мага (такие, например, как созерцание кристаллов или сновидение), – он также упомянул о Ритуалах Безумия, напоминающих колдовство или магию Вуду. В понимании Лавкрафта, это «вырожденные» оргии, которые производились сектантами, чтобы призвать Великих Древних. Это напоминает нам о силе физических форм гнозиса: барабанных ритмов, пения, бичевания, танцев и отказа от сексуальных табу и самоограничений. Такие крайности обычны в мифической истории – например, вакханалия и архетипический ведьмин шабаш. Подобные культовые мероприятия чувствуют первичные силы Великих Древних и могут использоваться как формы общения, где «стены» между порядком и хаосом моментально растворяются, а всякое чувство самости отрицается в вечных ритмах экстатического безумия.

Создание таких «Свободных Зон» редко встречается в западной магии, где тотального самоотрицания крайне сложно достичь, – особенно в группе, где спонтанность и самоотрицание, как правило, сталкиваются с линейной последовательностью большинства заранее оговоренных ритуалов. Было проведено несколько экспериментов в организованных группах, которые работали, вытекая из хаотического потока, но эта область требует больше работы. Полезным в «ритуалах потока» оказалось сочетание вращения, низкочастотных стробоскопов, ленточного эффекта, масок и внезапных изменений темпа. Эффект непредсказуемости может быть выше, если во время ритуала не все гости будут знать, чего ожидать от церемонии. Также может быть полезным взвешенное изменение настроения химиогнозисом.

Сексуальная магия

Использование специализированных техник сексуальной магии в работе с Мифами можно найти в работах Кеннета Гранта. Одна из наиболее распространённых форм сексуального гнозиса для Магии Мифов – взаимодействие в изменённых состояниях сознания, вызванных сексуальным возбуждением, которое может использоваться в качестве трамплина для исследования астральных и сновиденных зон. Использование сексуального гнозиса для зарядки навязчивых фетишей имеет также очевидное применение в качестве снятия табу и отвращения путём изучения сексуального гнозиса за пределами непосредственного источника. Выше была указана возможность групповой оргии, хотя следует отметить, что преднамеренные попытки организовать оргиастические обряды редко заканчиваются успехом, так как это зависит от относительных способностей присутствующих отказаться от себя. Сочетание медленного сексуального возбуждения и его пресечения можно использовать для того, чтобы позволить субъекту достичь пограничного гнозиса для входа в астральные зоны и донести информацию оттуда остальным присутствующим. Излишне говорить, что использование таких техник требует большого опыта и доверия со стороны всех заинтересованных сторон.

4. Великие Древние²¹

Современные Мифы Ктулху повествуют о том, что «колосальные» силы созидания и разрушения – Великие Древние – были отброшены подальше от Земли и «забыты» цивилизованным человечеством, их узким, материалистическим видением. Однако, хотя о Них можно забыть, Они в то же время вездесущи, скрываясь за границами Порядка, в местах, где можно ощутить дикую силу природы. Они хаотичны, как хаотична и Природа, и Они сохраняют свою основную власть, ибо Их нельзя «объяснить» (то есть связать правилами реального мира) или наделить человеческими качествами. Они существуют вне линейного, последовательного времени, на границе сна «Ньютона».

В «Главном Хаосе» я дал некоторые поверхностные описания главных объектов группы, известной как Великие Древние. Разделение Древних на отчётливые объекты может быть несколько полезно для работы с Ними, особенно для создания конкретных методов и культов. Однако для данной работы я рассмотрю лишь Азатота, Йог-Сотота и Ньярлатхотепа как отдельные составляющие единого объекта. Конечно, термин «объект» в этом отношении сам по себе несколько неточен.

Великие Древние вместе могут быть лучше всего описаны как рекурсивная (фрактальная) поверхность, непрерывно кипящая и изменяющаяся. Если вы посмотрите на рекурсивную поверхность, то различите ясные образы и формы, являющиеся результатом кипения поверхности. Отношения между Древними как отдельными объектами и их общее существование подобны образам в рекурсивном пейзаже. Их формы, классы и тождества проистекают из нашего взаимодействия с ними в каждой конкретной точке. Мы могли бы назвать эту рекурсивную поверхность «Природным Хаосом», ибо он всегда скрывается на границах нашего искусственного, линейного опыта мира, а у Древних, как мы знаем из Мифов, есть прямая связь со штормами, землетрясениями и другими природными явлениями. В диких местах, где хаос природы

²¹ Пер. Wiz.

более очевиден, чем правила общества, можно ощутить присутствие Древних. Это весьма ценилось древними греками – например, теми, кто такие пограничные места называл священными местами неистовых богов, которые могли наслать ужас или преобразование на тех, кто заблудился в этих местах. Таким же образом присутствие в себе Древних можно почувствовать, когда вы входите в соответствующие состояния сознания, чтобы ступить в Их мир. Такие формы контролируемого безумия будут появляться на короткое время. Читатель заметит, что этот раздел охватывает всего несколько аспектов Великих Древних; очевидно, есть и другие, но они ждут личного открытия и понимания.

Йог-Сотот

К Йог-Сототу лучше всего приблизиться посредством ключа из «Данвичского ужаса», который описывает Его таким образом:

«Йог-Сотот знает врата. Йог-Сотот и есть врата. Йог-Сотот есть ключ и страж врат. Прошое, настоящее, будущее – всё это едино в Йог-Сототе. Он знает, где Древние прорвались в древности, и где Они должны прорваться снова...»

Из Мифов мы знаем, что у Древних имеется тесная связь с дикими местами, особенно с каменными кругами, и там случаются странные происшествия.

В более раннем эссе, имеющем дело с Йог-Сототом, я, помимо прочего, попытался рассмотреть этот объект с точки зрения исследований земных тайн в феномене светящихся форм – гипотезы земных огней Поля Деверо и других. Исследуя отчёты о странных встречах (от призраков до НЛО и светящихся форм), я обнаружил: мало того, что общим фактором были странные звуки, но ещё и наличествовало искажение чувства времени, острые запахи и появление странных видений. Специфические перцепционные изменения, кажется, происходят через широкий спектр явлений «столкновения». Во время этого исследования я осмыслял Йог-Сотота как своего рода «проводника» для вхождения в состояния сознания, подходящие для работы с Древними.

Однако более свежие контакты изменили эту точку зрения. От ряда работ (и я использую этот термин скорее небрежно), проводимых с неким Fra. Abbadon, прежде состоявшим в Эзоте-

рическом Ордене Дагона, я пришёл к пониманию Йог-Сотота не как конкретного магического объекта, с которым можно общаться, но скорее как «внешнего края» опыта, внутрь которого входят маги.

Таким образом, Йог-Сотот может быть описан как внешний край (или, если вам угодно, математическая формула) рекурсивной поверхности, которая является Великими Древними в целом. Также его можно понять в упомянутом ранее процессе «становления Зверем». Стадия «Убойсь Зверя» есть результат магического восприятия границ: Это предпочитает аморальную разрушительную работу. Однако этот страх суть не просто защита от внешних миров. Если очистить его от лишних напластований и использовать чистое, целостное восприятие без отождествления, то страх становится просто возбудителем познания, который, если в него погрузиться (как на аркане Повешенный), становится изменённым состоянием сознания, полезным для дальнейшего исследования. Это встречается в форме «Почувствуй Зверя» – прежде всего через чувственное познание – вовлечение более примитивных областей мозга, приводящих к странным кинестетическим проявлениям, «астральным» звукам и чувству близости с чем-то обширным и тёмным. «Почувствуй Зверя» есть процесс принятия, цельного знания и умственных образов высшего порядка, которые означают погружение внутрь «сферы» Древних. Заключительный этап – «Накорми Зверя» – это преднамеренный процесс познания как «Пир Йог-Сотота», во время которого мага съедают, и таким образом происходит полное осознание Древних.

Этот процесс схож с Тайнами Бабалон в телемитской магии, Пиром Кали в Вама-Марга-Тантре и ролью Хоронзона в разъяснениях Кеннета Гранта. Во время этого процесса пропадает завеса страха, которой человечество отгораживает себя от «внешнего» вместе с побочным продуктом «Любви-к-себе», и расцветает то, что Спепар называет «суперчувственностью».

Чтобы подвести итог, заметим, что Йог-Сотот – это внешний край опыта Великих Древних. Как только маг успешно объединился с этим краем, он сам становится вратами.

Азатот

Азатот неопределённо описан как «слепой безумный бог» или «чудовищный ядерный хаос, Бог всех вещей». Это даёт представление о чём-то, что непрерывно, бессмысленно, даёт начало хаотическим флуктуациям и формам. Для взаимодействия с ним используется одержимость (Месса Хаоса «А» – см. *Liber Kaos*). Я узнал, что у него описывается внешняя «кожа», которая является кипящей массой «безумных душ». Также утверждают, что Азатот проецирует и собирает в себя всякую одержимость мыслеформами.

Можно предположить, что Азатот выполняет некую логическую функцию, бесконечно копируя/создавая и перестраивая формы и структуры. С точки зрения рекурсивной (фрактальной) поверхности аналог Азатоту – тот, кто взбалтывает поверхность, создавая формы и образы. В другом смысле его можно понять как кружащуюся пустоту, которая представляется доминирующей Эго-персоной, намеренно разрушающей во имя прогресса. Образ Азатота напоминает об опасности отождествления с собой как с персоной, что может стать навязчивой идеей, способной превратиться в манию величия. Это напоминает также описание «Чёрных Братьев» в «Видении и Голосе» Кроули.

Проблема мании в результате магической работы на любой стадии посвящения хорошо известна, и те, кто пренебрегает этой весьма реальной опасностью, обычно приходят к разрушению, ибо маг стремится поддержать образ Эго, которое глубоко противоречит самому факту его существования.

Также Азатот может быть понят как «око» Хаоса. Любители гематрии сочтут этот символ переполненным образами для исследования. Эта «слепота» суть напоминание символизма *Liber AL* (ст. 60), а также техника обращения чувств внутрь. В Азатоте есть начальное испытание, позволяющее не привязываться к той или иной вещи; мы переживаем судьбу «безумных душ», что являются Его кожей. Также Азатот становится особым опытом, в который маг толкает именно себя, а не некий объект, хотя обычно используется такой термин.

Ньярлатхотеп

В Мифах Ктулху Ньярлатхотеп характеризуется интеллектом и интересом к человеческим делам. Он может быть описан по-разному – то как «чёрный человек» на типичном ведьмовском шабаше, то как форма Хоронзон-Шугал, «воюющий страж», – а также имеет большое сходство с описанным Кроули Айвассом. В Мифах Ньярлатхотеп описан как «Крадущийся Хаос» и «Послани-ник и Дух» Великих Древних. В мифических рассказах Ньярлатхотеп склонен играть три роли:

- посвяtitель в тёмные тайны Внешнего Мира;
- подобный Немезиде агент разрушения;
- источник злорадного беспорядка для неосторожных.

Мой изначальный подход к Ньярлатхотепу был таким же, как к другим Великим Древним, и внедрялся в привычную магическую практику. Изо всех Великих Древних Ньярлатхотеп кажется наиболее подходящей фигурой для просьбы, особенно через обряды одержимости. Эксперименты с подобной работой ясно показали способность Ньярлатхотепа вводить в заблуждение и запутывать, и этот персонаж, как оказалось, был столь же хитёр и изворотлив, как демоны Гозтии. Вновь возвращаясь к произведениям Лавкрафта как источнику, я счёл более подходящим искать контакт с Ньярлатхотепом посредством сновидения, – где Он управляет астральным шабашем или является стражем различных врат сновидения, таких как Монастырь Ленга.

Длительная работа с этим аспектом Древних дала два особых взгляда на Ньярлатхотепа. Многое зависит от того, как он рассматривается (каббалист мог бы сказать: ниже или выше Бездны). Во-первых, Ньярлатхотеп явственно связан со знанием Великих Древних. Этого знания можно достичь через сновидение или бред, или оно может даже возникнуть неожиданно у тех, кто, кажется, являет с ним естественный резонанс. Тема «посвяtitеля» является главенствующей в большинстве форм современной магии, и такие посвяtitели часто капризны и вводят в заблуждение. Ньярлатхотеп – это «врата», средство входа в знания Великих Древних. То, что он кажется злорадным и порочным, неудивитель-

но, учитывая «слепоту» человеческих мыслительных процессов. Его хаотическое присутствие угрожает осторожной безопасности твёрдого Эго и его же приверженности дуализму (последователь Аристотеля сказал бы «или/или») и линейности сознания. Его раздутые и «чудовищные» формы вызывают стремления ума порождать навязчивые идеи и затем оставить контроль над ними. В этом смысле Ньярлатхотеп при посвящении «заключает в капсулу», и тогда маг осознаёт (часто – мучительно) свои самоустановленные границы и блокировки – границы своей «Достижимой Действительности».

Второй аспект Ньярлатхотепа – окончательное формирование Адепта, когда маг сам становится вратами к Древним. В *Liber Kaos* Пит Кэрролл описывает Октариновый Гнозис (продолжая концепцию Терри Пратчетта об «октарине» как «восьмом цвете волшебства») как связанный с развитием «мага-личности», особенностями коего таковы:

«...аморальность и неискренность со склонностью ко лжи и причудам... Поэтому маг интересуется всем, что не существует или не должно существовать, согласно обычной действительности. Для мага ничто не является неестественным».

Маг-личность становится иным – в том смысле, что маг становится аватаром Ньярлатхотепа через непрерывную практику и развитие; процессом разрушения всех барьеров и границ. Важно отметить, однако, что простая идентификация с любым умственным образом Ньярлатхотепа не даст этого состояния, точно так же как одержимость образом Алистера Кроули не позволит вам стать Зверем 666. Сам Кроули обсуждает соответствующий метод с точки зрения мага, преобразовывающего себя до состояния пустоты «гения», дабы поиграть и посмотреть, что из этого выйдет.

Великий Ктулху

В мифических историях, особенно в «Зове Ктулху» и «Данвичском ужасе», Ктулху отличают от Великих Древних как их «Верховного Жреца» и «их кузена, их мрачного соглядатая».

Он лежит в затонувшем граде Р'льех в «гибельном сне», «пока звёзды не встанут верно», чтобы Древние смогли вернуться в мир.

Важно также, что шевеления Ктулху посылают телепатическую рябь по всему миру, принося волны тревожных видений, кошмаров, умственных расстройств – и заставляя художников рисовать странные образы сказочных миров. Ктулху изображают в зооморфной форме с головой осьминога, при этом бóльшая часть массивной фигуры скрыта под покрывами его огромных и многочисленных крыл.

Исследование посредством сновидения – основная тема, протекающая по всем Мифам Ктулху; известно, что и сам Лавкрафт черпал большую часть своего вдохновения именно из сновидений. Ктулху вообще считают «Богом Сновидений», и погребён Он в граде Р'льех под океанскими глубинами. Он походит на хаотическое восприятие и желания, запечатлённые (или сокрытые) в подсознании. В другом месте сказано, что «мы [Древние] спим, и мы должны проснуться». В этих терминах Ктулху/Р'льех – «похороненная» в человеческой памяти связь со знанием Великих Древних.

Также образ Ктулху/Р'льеха имеет все признаки изначальной инициации. Этот особый вход находится в глубине океана, эта местность находится во Впадине. Ктулху/Р'льех передаёт потоки человечеству, и тех, кто «услышал зов», непреклонно тянет к открытию глубин, и зов к посвящению уводит потенциального мага далеко от реальной действительности. Глубокий океан часто представляется как хаос или нижний мир (Амента). Эта аналогия далее укрепляется, если «погружение» во Р'льех понимать как разновидность мифа «Падения». Образ Ктулху напоминает о многих древних формах богов, с тех пор демонизированных – Медузы, Тифона (Урагана), Ханумана и прочих зооморфных персонажей, которые призывают к здравому смыслу «братства мисти-

ков», утраченному с постепенным развитием отдельных Эго. Таким образом, Ктулху может быть отмечен как ещё одна точка доступа в сознание Зверя через процесс, описанный Остином Османом Спееаром как атаквистический всплеск.

Добавлю также, что Р'лъех, как полагают, – творение Ктулху, так же, как паутина – творение паука. У Р'лъеха странная геометрия, которая, если исследовать её через астрал, постоянно меняется и деформируется, так что туннели и тропы разрушаются и накладываются друг на друга. Это описание, конечно, покажется знакомым всякому, кто изучал Лабиринты Сета, – и сам Р'лъех можно рассматривать как форму подобного опыта. Повторяющиеся картинки из прохождения тропинок Р'лъеха – ассоциации с «всё темно – и земля, и звёзды».

Шуб-Ниггурат

С Шуб-Ниггурат, чёрным духом лесов, правящим тысячью молодых, я никогда не сталкивался непосредственно, хотя на него есть ссылки во фрагментах просьб и обращений. Следовательно, эта особая форма Древних заслуживает некоторого внимания, хотя можно предположить, что Шуб-Ниггурат представляет собой основную форму Бездны. Может статься и так, что Шуб-Ниггурат – это герметизация ужаса диких мест, таких как горный край или леса. Воплощение плодородия и хаотичного роста, Шуб-Ниггурат можно рассматривать как великого духа всякого дикого места; тератому, появляющуюся из мимолётного восприятия и образов, которые возникают у тех, кто проводит одинокую ночь в некой глуши.

Очевидно, у такого «духа» будут различные формы и имена, и задача мага – искать их и, если возможно, вступить с ними в контакт.

5. Превращения²²

Настоящая глава посвящена преобразованиям гуманоидной формы в зооморфную в Мифе Ктулху на примере водных Древних, как итог перехода от смертного человека к Нелюдю (например, вампир, любитель отвратительного или страшного; садист, упивающийся чужим горем и позором; растлѐнная личность).

Такие преобразования связаны с «тѐмной» родословной или сексуальной близостью. Эти процессы уносят нас далеко от человеческого общества в миры сумерек и чудовищ, которые скрываются на грани рациональности. Важно учесть, что этот процесс – прямое следствие контакта со средой обитания Великих Древних. Превращение является начальным процессом мифического перехода от человеческого к животному.

Подобные превращения отмечены в греческих мифах о ликанах, в изгнании Гвидиона и кельтском мифе о Гильвазтви.

В магии Древних эта тема тесно связана с внешней формой посвящения. В процессе «становления Зверем» маг преодолевает противоречия своего Эго и отстраняется от условий жизни, созданных его культурой, и в то же время признаѐт за собой атавистические желания и комплексы, которые характеризуются обществом как «злые» или «животные».

С точки зрения практической магической деятельности, зооморфные трансформации могут проходить на нескольких уровнях. Во-первых, отличными техниками для достижения подобной трансформации можно считать изменчивость форм или пространства при астральной или транссенсорной технике исследования. В подобном состоянии изменение обычных форм в чудовищные может восприниматься как нечто привычное, например, странная конфигурация Р'льеха или других ландшафтов, порождѐнных фантазией.

Во-вторых, существуют ритуалы посвящения и такие обряды как тибетский «Пир Демонов», которые являются ритуальным действием, рассчитанным на психическое расчленение личности, при котором присутствующий предлагает себя на растерзание

²² Пер. Giorgi Gaspariani.

собственным демоническим комплексам и, таким образом, рождается заново. Жертва в данных обрядах определяется как «празднующий». Подобный опыт часто используется в магической и шаманской практике, а также может возникнуть спонтанно на первых ритуалах.

Ритуалы в непосредственной близости с трупами распространены в тибетской магии и Вама-Марга-Тантре, а элементы ритуального людоедства (противоречащие современному разуму) в большей части имеют истоки в древних культурах.

Пир Вампиров

Пир Вампиров – разновидность вышеупомянутой практики. Его можно рассматривать с различных точек зрения, но основной смысл заключается в проведении одной ночи в дикой местности и в предложении тела в качестве жертвы Нелюдям. При этом производится обволакивание и обмазывание тела внутренностями животных, что может быть противным, но укрепляет смысл жертвы усилением чувства самопожертвования. Обычные магическое манипуляции, такие как круг, в данной ситуации не имеют значения, поскольку главной задачей является абсолютная добровольная беспомощность перед Вампирами. При проведении обряда можно учитывать астрологические аспекты (число, месяц, час) относительно празднующего, предлагающего себя в роли жертвы Вампирам. Также роль Вампиров могут исполнять другие празднующие. В данном случае жертвуется не только физическое тело, но и комплекс Эго. Таким образом, участники данного ритуала полностью уродуют и уничтожают такие понятия как самомнение, используя тактику осмеяния. Обряд достигает кульминации с преобразованием статуса празднующего из человека в одну из разновидностей Нелюдей. Этот «переход» может произойти в момент обмазывания празднующего грязью или экскрементами, поедания внутренностей животных (в особенности – мозга) или при союжении с другим празднующим, на теле которого есть явные трупные проявления (раны, язвы, гниение). Подобные практики часто присутствуют в азиатских формах проведения обряда.

Подтекстом подобного ритуала является прекращение контроля над собой и другими, преодоление собственных табу, а также

принятие пути, в котором избежать или изменить что-либо невозможно. Смысл ритуала – остановить контроль над собой и другими, преодолеть собственные табу и желания на пути, в котором нельзя что-либо избежать или от чего-либо уклониться. Очевидно, что результативность данного действия определена не местом и стилем проведения, а только временем и его необходимостью.

Достижение страха

Ключ к пониманию данного опыта заключается в получении ощущений разных степеней страха. Это явно проявляется при посвящении, когда люди не знают, с чем сталкиваются, и является ли это чем-то божественным или безумием. Страх возникает, когда чему-либо, во что мы вложили много эмоциональных обязательств и чувство собственного достоинства, угрожает опасность. Например, такие эмоциональные образы как карьера, партнёр или доминирующее самовыражение. Особенно сильно он проявляется в обстоятельствах, в которых мы беспомощны. Характер такого посвящения должен быть таким, чтобы репертуар стратегий и сопротивления был бесполезен. Если ничего не помогает и не получается, лучше ничего не предпринимать. Но этим я не хочу вызвать инертность, напротив, – хочу научить оценивать ситуацию и делать её подходящей для изменения и адаптации.

Страх – это в значительной степени физическое понятие, и он имеет тенденцию укреплять любые умственные и эмоциональные проявления, которые служат для произведения в человеке изменений. Это, в свою очередь, приводит к включению множества механизмов защиты, которые, будучи дисфункциональными, могут быть несоответствующими.

Страх в своей основе является возбудительной базой, как отображение борьбы в автономной нервной системе, заставляющей работать основной механизм поведения. Такие проявления страха как радостное волнение, которое вызывает быстропривыкаемое тёплое чувство, противны и несравнимы с механизмом страха, держащим все силы человека в постоянном напряжении и готовности.

Расслабление в страхе

Итак, это очень старое понятие. Есть тантрическая философия, согласно которой, вы можете переориентировать себя к жизни так, чтобы стать достаточно открытым для мира возможностей в каждый момент возникающих предложений и, таким образом, научиться воспринимать мир как условие для «приятного удивления». Это подразумевает идею «Встречи с Гуру». Это совершенно не означает, что вы встретите старого маленького высохшего старика-колдуна на автобусной остановке. Но знайте, что любая жизненная ситуация может быть вашим «Учителем/Гуру», который может привести вас к Знаниям и Прозрению (Страху и Просветлению). Существует подобная идея, отражённая в классическом образе бога Пана. Ранние писания о нём показывают Пана кидающимся на юного пастуха, чтобы его изнасиловать. Это напоминает отношения между страхом и желанием, отвращением и эротизмом. «Полиоркетика» Энея Тактика содержит несколько эффективных вариантов панического террора в виде внезапного и непредсказуемого поведения. Филипп Боргод в своей книге «Культ Пана в Древней Греции» (Чикагская Пресса, 1988) утверждает, что Пан, «как правило, нападает на субъект и разрушает его». Одна из основных тем в мифологии Пана – возможность творческого перемещения от одного мировоззрения к другому. В свою очередь, насколько мировоззрение безумно или божественно – зависит от того, на чьей стороне вы находитесь. Угроза Пана вездесуща, и Он может наброситься на вас в любое время, в любом месте. Уильям Берроуз говорит: «внезапная реализация, что всё живо и существенно» (Мёртвое Городское Радио).

Расслабление в Страхе позволяет самоидентифицироваться. Здесь Страх – не слабость, но сила. Разрешите себе быть уязвимым перед силами Изменения, особенно внезапными. Часто ситуация выбора на перекрёстке бросает нас в умственную энтропию или умственный беспорядок, который приносит Пан, возвращающий нас обратно к преобладанию физического начала. В данном случае ситуация позволяет умственному хаосу успокоиться, и, как следствие, освобождаются пути прошлого, прекращают существование мысленные, придуманные образы, и всё сливается с физической

энергией. Преобразуйте страх и удивление и подготовьтесь к новым возможностям.

Преобразуйте страх в топливо и исследуйте те образы, которые вырабатывают ваши эмоции. Это может быть великолепным процессом. Оригинальное значение слова «экстаз» (ἔκ-στασις) – «прочь от неподвижности», оно указывает на некоторую меру возбуждённости. Главное в этом процессе – способность быть «свободным» и расслабленным, а также чёткое самоосознание в конкретных поступках, что предусматривает неуверенность и растерянность в последующих.

Я мог прервать написание этого эссе, встать и выйти в другую комнату и переписать ритуал «посвящения», основанный на мифической тематике, но мифы – это только указатели, и мифические события не обязательно считать за подлинный опыт. Мифическое посвящение может, однако, обеспечить концептуальную основу для того, чтобы эта основа приблизилась к опыту и пониманию динамики данного процесса. Но это не то же самое, что прожить этот процесс. Таким образом, ритуальный акт расчленения в своей основе отличается от практического его применения. Своевременное появление кризиса и необходимости проведения ритуала намного важнее и результативней, чем попытка просто его провести.

Если вы понимаете, что стали перед выбором, то нужно задействовать магию, чтобы максимизировать потенциал изменения. Следовательно, успех посвящения наподобие Пира Вампиров в большей степени зависит от внутреннего состояния празднующего. Как отмечено выше, смешивание страха и желания может произвести сильные внутриэкстрасенсорные реакции. У любого опыта, который усиливает такие реакции через соприкосновение с запретными областями, могут быть очень важные последствия, из которых самое главное – сознательное разъединение ранее имеющихся верований и убеждений. Результат переживания Ночи Вампиров, поедания трупов и внутренностей – появление мага, более не отключающего части своих способностей и опыта, ищущего знание во всех его формах, что делает его более неуязвимым. Как говорит Пит Кэрролл в *Liber Null*, «самые сильные умы цепляются за наименьшее количество неподвижных принципов».

6. Преднамеренный распад²³

Основная тема данной главы заключается в том, что длительная работа с Великими Древними наделяет мага особым даром знания, которое, в свою очередь, связано с процессом возникновения общества. Я уже описал такой аспект как преднамеренное вторжение в пограничную область сознания. В этой главе я исследую этот процесс более подробно.

Потеря здравомыслия для того, чтобы быть вовлечённым в сферу Великих Древних, – основная тема в историях Мифов Ктулху. Писатель часто опасается за своё здравомыслие, т.к. сам неохотно принимает отвратительные «истины», которые описывает, особенно когда история близится к кульминации. Лавкрафт непрерывно напоминает читателю, что знание Великих Древних – это переход без возврата, – по крайней мере, не в узнаваемой форме.

В общем и целом это напоминает процесс, который, однажды начатый, непрерывно развивает собственный импульс. Время от времени маг может столкнуться со страхом и вследствие этого отказаться принять неизбежные изменения как следствие своего полёта на край действительности. Также в результате постижения этих истин часто возникает проблема различных маний, поэтому необходимо показать и признать, что посвящение в культ – обязательно растянутый во времени процесс.

Любой маг может принять его, пройдя собственный цикл пиков, падений и стабильности.

Также можно научиться предчувствовать начало циклов: для этого есть знаки, которые указывают, что подходит время перейти к новому пониманию и восприятию.

Магия творит чудеса, связанные с нейрохимическими процессами в теле. Станные физические изменения и деформированное принятие идентичности личности – часть данного этапа становления; они могут интерпретироваться как сверхчувственные нападения или движения тонких материй в чакрах. К определённому времени каждый должен научиться идентифицировать ощущения,

²³ Пер. Giorgi Gaspariani.

препятствующие изменениям, и обладать даром предчувствия угрозы собственного уничтожения.

В ходе работы с Древними появляются странные ощущения, возникающие в понимании действительности через трещины привычного линейного восприятия.

Сферы реальности, являющиеся изначально малотревожащими, со временем становятся грозными одержимостью. Начинают появляться бесчисленные подозрения. Каждодневные объекты, такие как мебель, стакан и другие, начинают раздражать. А такие привычные предметы как полка, часы или домашние растения приобретают власть над практиком. Вы когда-нибудь задавались вопросом, что делают ваши руки, когда вы не смотрите на них? Едва заметные тени начинают мерцать на границе поля зрения. Когда такие странности начинают угрожать вашему психическому здоровью, ключ к выживанию должен быть у вас в руках. Но, несмотря на это, вы обязательно должны всё это фиксировать – запоминать или записывать всё с вами происходящее.

Старайтесь походить на героя ремейка «Мухи» Кроненберга, беспристрастно вносящего распад в каталог собственного существования. Вы начнёте проводить собственные ритуалы, не имеющие ничего общего с привычной ритуальной магией. Также возникнет потребность прикоснуться к чему-нибудь неизведанному за минуту до того, как вы должны заснуть, – чтобы в дальнейшем ощутить чувство беспокойства и ужаса. Беспокойство – не что иное, как страх перед потерей контроля. Оставьте необходимость сохранять контроль над собой и сохраните дрожь в своих руках.

Одержимые происходящим процессом трансформаций в нейрорхимической алхимии предлагают даже радикальные изменения в диете, бессонницу, одиночество. В итоге линейное сознание ломается, и всё, что остаётся, – взгляд, полуброшенный в неопределённость. Оставьте попытки сохранить чувство собственного величия и самоидентификацию, ибо они столь же иллюзорны, как тщательно построенный фасад действительности.

Безумие и здравомыслие становятся ничего не значащей беллетристикой; запасными выходами, у которых нет постоянства.

Я понимаю, что у этого не может быть хороших последствий. Я пытаюсь оглянуться назад, в годы моего собственного безумия, и вытащить осколки разумности. Если вы были там, вы сможете

понять мысли и поведение, почти паранойю и распад личности на пограничии сознания, а также постараться переиграть их заново. Это может начаться как действие извне, но лучше сделать это самому, и вы призовёте своих старых демонов, становясь их марионеткой, веря в их убеждения. Я часто рассказываю полной комнате людей свой ужас – весьма окрашенное ужасом ощущение солнечного света, сияющего через оконное стекло. Расщеплённое восприятие можно сакцентировать лицевыми подёргиваниями, движениями рук и раскачиванием. Будучи во власти демонов прошлого, я мог чувствовать присутствие Древних и сообщать своё восприятие другим, хотя и неудачно.

Восприятие, заполняющее вас, сперва яркое, потом разбитое в осколки, может быть впоследствии заселено другим тёмным, чтобы заполнить вакуум. Но приходит время, когда все маски снимаются. Идентифицируя себя от Великого до Тёмного Гения, в лучшем случае сталкиваешься с временностью, в худшем же – с бесполезностью. Под куполом ночи есть только тьма. Она может прерваться, но она никогда не закончится.

Окультисты, пишущие о Лавкрафте, часто указывают, что он отступает от края пропасти. Хорошо, что он смог это сделать. Но соль в том, что там отсутствует время, и поэтому попытка отступить от края пропасти уже не имеет значения, так же, как замещение своей личности на другую является лишь временным убежищем. Страх перед безумием становится материальным, особенно когда у каждого есть собственная чёткая картина безумия. Подстрекайте безумие и откройте себя для ощущения данного процесса – и вы сможете найти себя самодостаточно реализованным.

Такой процесс иногда начинается как болезнь. Много было сотворено из подобия шаманского посвящения и комплексов поведения, известных как шизофрения. Прочитайте труды Р. Д. Лейнга – и вы сможете легко подражать некоторым аспектам шизофренического страха. Есть люди, поведение которых диагностируется как шизофреническая попытка сообщить своё мировоззрение через винегрет из разъединённых фраз и чисел, что мало чем отличается от магических сообщений так называемого «внутреннего полёта адепта». Вы можете почти (но никогда – совсем) понять всё это, по крайней мере, только когда вошли в соответствующие знания. Однако шизофреник никогда не сможет достиг-

нуть равновесия в своей разрушенной действительности. Маг (по крайней мере, частично) должен быть укоренён в действительности, что позволяет ему оставаться в мире людей и в то же время идти дальше в миры магии.

Нездравомыслие, так же, как и магическое восприятие, является платформой, которую вы должны знать достаточно хорошо, чтобы видеть не безумие, но выгоду. Будьте самодостаточны, дабы признать, что это остаётся одной из самых сильных запретных областей современной культуры и достойно внимания. Я не видел ни одного магического вмешательства, не оставляющего после себя риска безумия. Вы должны будете пересекать эту черту вновь и вновь, пока не сможете переходить из одного пространства в другое свободно. Лично вы не имеете никакого значения. Находясь между одним пространством и другим, вы не будете загромождены рестриктивными образами и станете способны за просто освободить свои безумные мысли и заставить их работать на вас так, как вы того пожелаете.

Знания Великих Древних абсолютно релевантны здесь, начиная с человеческого понятия добра и зла, здравомыслия и безумия, включая также такие многообразные понятия как «правильно» и т.д.

Даже не пытайтесь придавать чему-либо значение; работа с Древними быстро заставит отказаться от этого.

7. Ночные Земли²⁴

Один из самых распространённых путей в гнозис Великих Древних лежит через сновидение и астральное видение. В мифических рассказах, таких как «Сновидческий поиск Неведомого Кадата», Лавкрафт придумал идею «Мира Грёз» (реверанс работам Лорда Дансени), которого может достичь бесстрашный искатель. Мир Грёз имеет точки соприкосновения с миром физическим, которые можно использовать для доступа к запретным тайнам, таким как Монастырь Ленга, Кадат в Хладной Пустыне, а также к некоторым внешним планетам, где почитали Великих Древних. Кажется, что Мир Грёз Лавкрафта пропитан отчасти чувством ностальгии, смешанной с задумчивым страхом того, что скрывается за гранью сознания. Таким образом, элементы идеализированного прошлого, фантазий, а также страхов того, что осталось невидимым на границах этого пространства, служат для создания и поддержания этого виртуального ландшафта снов.

Астральный шабаш

На астральный шабаш можно проникнуть через сновидения или используя пограничный гнозис. Как было замечено ранее – это исконный ведьмовской шабаш, которым руководит Ньярлатхотеп как Чёрный Чёловек – посвяtitель в таинства. Нередко маги стремятся войти в мифическую реальность Великих Древних, дабы спонтанно сновидеть своё присутствие на шабаше, и это должно служить позитивным знаком.

Скрытые стихийные и зооморфные сущности, будучи очень похожими на элементы учения о суккубах и инкубах, присутствуют на шабаше в огромных количествах. Как правило, местоположение шабашей – дикие места, связанные с территориями Великих Древних, такие как подземные пещеры или лесные поляны.

Попав на шабаш однажды, вы можете посещать его в астральной форме (человеческой или иной) и совершать там более волевые взаимодействия с его нечеловеческими сущностями. Та-

²⁴ Пер. Allyshi.

кие взаимодействия должны выполняться с точки зрения перспективы свободы действий внутри сновидения, и маг не должен позволять себе слишком отвлекаться на всевозможные прелести, предлагаемые стихийными сущностями.

Каббалисты склонны приписывать Саббат к сфере Йесод, и в этом есть определённая степень очарования (и, тем самым, обмана) по отношению к действиям в нём. Одним из подходов к работе с опытом Саббата является записывание всех опытов и, по мере следующих посещений, опасений повторяющихся моментов и согласованности деталей с течением времени.

Астральный шабаш может использоваться в качестве отправной точки для волевых исследований Мира Грёз Мифов Ктулху. Если вы создаёте какое-то конкретное место, связанное с вашей работой, оно вполне может появиться в ваших мирах грёз. Зачастую кажется, что граница между снами и бодрствованием становится размытой.

Астральные книги

Один из самых известных магических гримуаров, которые мне известны, – это Некрономикон Лавкрафта – книга, которая, исчезнув из Сновиденной Библиотеки, появилась в различных редакциях, каждая из которых якобы являлась подлинной. Тем не менее, большая часть силы томов Некрономикона исходит из его мифической природы. Очарование, связанное с этими томами, отчасти заключается в том, что каждый надеется найти их в пыльном магазинчике, а уж конечно не в общей секции оккультной литературы современного книжного магазина.

Тем не менее, идея «астральных книг», встречающихся во снах, широко известна оккультистам: примерами являются *ненписанные* книги Кроули и других известных магов. Основная идея заключается в доступе к информации в сновидении или астральном опыте. Чаще всего книга рассматривается как хранилище знаний, и, кто знает, может, через сотню лет их место займут интерактивные CD. Ну а пока, тем не менее, повторяющиеся сцены снов, в которых запретные знания становятся доступными, – являются астральной библиотекой, книги в которой сами по себе могут считаться живыми. «Заземление» астральных книг, очевидно, происходит благодаря феномену автоматического письма, ченнелинга

или информации, полученной в то время, как она, принадлежа какой-либо сущности, была многословно передана в том или ином виде. Такой вид связей очень популярен в некоторых эзотерических течениях и часто воспринимается как новые образы «истины», которым необходимо распространиться на остальную часть человечества, зачастую используя для этого заказную прессу как посредника. Большинство таких связей, как правило, отражает проблемы и убеждения посредников, через которых они приходят. Первоначальная связь этого типа может иметь высокий коэффициент «новой» информации, но, в целом, через некоторое время и с увеличением количества контактов, уровень информации, как правило, вырождается в невнятный лепет и довольно очевидные предположения.

Восстановление информации из астральных книг, таких как Некрономикон, может рассматриваться как вид связи с информацией, лежащей на «краю» персонального психокосма мага. Я лично рассматриваю такой тип восстановления информации как процесс сцепления новых гештальтов информации в состоянии гнозиса.

Однако если вы находите этот процесс более привлекательным, интерпретируя его как контакт с «внешними» состояниями сознания, с «тёмным гением» или Святым Ангелом-Хранителем, – так оно и будет. Полученная информация, как правило, соответствующая любой системе убеждений, в настоящее время используется для интерпретации магического опыта: например, телемитские убеждения будут стремиться найти информацию Некрономикона, соответствующую телемитской метафизике.

Магический сон остаётся одной из наиболее полезных техник, открытой для тех, кто мечтает исследовать силу Мифов Ктулху. Польза сигил, картографии снов (см. «Главный Хаос»), а также другие техники используются для создания плацдарма в астральном пространстве, который может использоваться для переплетения соответствующего психокосма. Существует определённая связь между сновидениями и эмоциональным возбуждением, связанным с Мифами, особенно пограничные состояния, ассоциирующиеся с обострённым восприятием и паранойей.

Со временем и практикой вы обнаружите, что, используя техники управления сновидениями, можете исследовать множество областей: как Мифы Лавкрафта, так и ваши персональные Ночные Земли.

8. Тёмные Зоны²⁵

Ключевым элементом в познании силы Великих Древних является их отношение к ландшафтам. С помощью своей фантастики Лавкрафт даёт понять, что Великие Древние появляются в нашем мире сквозь врата, и эти врата зачастую находятся в диких, уединённых местах. Это места, вплетённые в местные легенды и мифы, ассоциируются со странными свечениями, подземными шумами, кругами камней и древними руинами. Но существуют также и другие врата – это странные Углы, подземные туннели, колодцы, а также Врата Сновидений, транс и сумасшествие.

Сила этих мест – древняя и прочная. Это такие места, где мы могли бы столкнуться с чем угодно: с призраками, Гончими Тиндалоса, потерянными городами, НЛО или забытыми богами. Такие места можно найти в любой точке мифической истории. Это места, где вуаль между мирами наиболее тонка, где те, кто следует пути, полагаются на милость страшных сил и должны защищать себя охранительными ритуалами и собственными жертвами. Множество легенд из Мифов Лавкрафта имеет дело с пропастью понимания между вежливым городским жителем, проникающим в такую тёмную зону, и коренным народом, мифами «низов», чьи запутанные знания несут в своей основе ужас. Эта тема также прослеживается сквозь всю историю. Греки, например, связывали дикие места с силой Пана, несущего панический ужас. Те, кто заплутал на этой территории, сильно рисковали пропасть без вести, трансформироваться или умереть от рук сверхъестественных сил.

Для человеческой цивилизации и рациональности Великие Древние являются пришельцами. Соответственно, подходящие Места Силы для общения с Ними следует сохранять в атмосфере дикости и задумчивой силы. Такие места не должны быть обнаружены вблизи человеческого жилья. Подземные туннели, заброшенные шахты, покинутые электростанции и тому подобные места также могут носить чувство безвременной задумчивости. Джон Кил в своей книге «Эти странные существа из пространства и времени» исследует случай «человека-мотылька», произошедший

²⁵ Пер. Allyshi.

в Западной Вирджинии, где появление «мотылька» было зафиксировано недалеко от заброшенного склада боеприпасов Второй Мировой.

Такие места сотканы из мифов и страха. Любые события, происходящие в этой местности, увеличивают свою мощь, будь то драка, убийство или изнасилование. Гештальт таких мест – инкапсуляция экологии данного места (местности, растений, передвижений животных, сезонных изменений, атмосферы, истории, мифов и развивающейся истории), а также сознания тех, кто попадает в его пространство – более известное как *Genius Loci* (дух места). Так же, как некоторые места источают буквально осязаемую ауру спокойствия и мира, другие передают неуловимую атмосферу, которую можно охарактеризовать словом «неприветливая» или даже «испытывающая ненависть» к тем, кто пересёк её границы.

По мере приближения к предполагаемому Месту Силы самым полезным будет как можно дальше распространить свои чувства. Самое полезное, что вы можете сделать для начала, – держаться тихо и слушать. Замечайте всё, что вас окружает. Посетите это место в различное время суток и, если возможно, проведите здесь ночь. Подходите к нему так, как если бы вы были могущественной персоной или животным, – уважайте это место и потратьте время на то, чтобы узнать его. Неопытные маги часто делают ошибку, пытаясь «увеличить силу» в таком месте. Если это всё-таки Место Силы – вы не сможете контролировать его. Доступ туда – это скорее переплетение себя с ним – становление частью этого места. Поиск врат и прохождение их – не причина ритуальных действий, а погружение в состояние осознанности, проскальзывание в то состояние, где вы можете воспринимать Великих Древних вездесущими.

Это состояние похоже на знания Лавкрафта о вырожденном коренном народе. Знание и осознанность, которые Великие Древние таят на краях цивилизации; в определённое время и в определённых местах или в умах тех, кто сделал себя пришельцем для человеческого сознания, – только они могут полностью погрузиться в наш мир в качестве эмиссаров Хаоса и Древней Ночи.

Врата

Конечно, существуют и другие формы врат, в которые можно войти. В их числе изображения (такие, как были нарисованы Осатином Османом Спееаром), угловые сети, кристаллы, гадальные зеркала, а также состояние сознания, описанное Лавкрафтом, которое характеризуется глубоким чувством ностальгии по тому, что уже давно исчезло. Место может создать именно такое сильное чувство без особых причин, так же, как различные образы или структурированные узоры. Эта гиперностальгия бесцельна. Се есть стремление к чему-то потерянному, оставшемуся непознанным. Если это состояние сохраняется в течение долгого времени, без какой-либо попытки сфокусироваться на чём-либо, оно перерастает в глобальное ощущение перемещения в Царство Теней; в отказ от линейного сознания в пользу того, что является гораздо более тонким и хаотичным, – Великих Древних.

Приложения²⁶

Взгляните на два отчёта использования образов Мифов Ктулху в практической магии. Первая часть работы может использоваться для передачи желания с помощью сигилзации, а вторая – отчёт о целительской работе, использующей объект, известный как Ца-тоггуа.

I. Практическая часть Мифов Ктулху

Введение

Эта часть работы использует образы из Мифов Ктулху для создания условий входа через символы. Здесь Ктулху используют как «господина сновидений», основываясь на рассказе Лавкрафта «Зов Ктулху», который связывает шевеление Ктулху «в гибельном сне» с телпатической рябью, посылаемой на весь мир. Эта часть работы использовалась для того, чтобы послать дальше «телпатические» коммуникации через широкую область. Символ должен быть подготовлен до начала этой работы.

Последовательность

Начните, когда участники расслабятся любым методом. Рассказ разворачивается как последовательность образов.

«Всё вокруг вас – темнота... На краю понимания вы слышите, как волны бьются о берег. Вы стоите на берегу.

Небо в вышине чёрно-синее с фиолетовым оттенком. За облаками вы мельком видите полную луну; болезненный жёлтый цвет. Вы идёте к воде, чувствуя ступнями каждую песчинку. Вы входите в воду – и ощущаете внезапный шок от холодной воды на лодыжках.

²⁶ Пер. Wiz.

Вы входите в воду, чувствуя холод, медленно-медленно охватывающий ваше тело – ваши бёдра, ваш живот, вашу грудь. Вы продолжаете входить дальше в воду, чувствуя волны, мягко удаляющиеся о ваше тело, пока вода не достигает шеи.

На мгновение вы колеблетесь: вы охвачены странным позывом войти глубже, но это человеческое тело не может пойти дальше. Вы должны принять более подходящую форму.

[Замечание: Форму для изменения можно оставить открытой для каждого участника; предлагается форма Глубоководного или Шоггота. В данной практической работе использовалась форма Глубоководного.]

Вы превращаете себя в Глубоководного. Кожистые перепонки формируются между пальцами на ваших руках и ногах. Глаза выпучиваются вперёд, а рот расширяется: вы видите, что ваши товарищи становятся наполовину Глубоководными, наполовину лягушками. Вы чувствуете жаберные щели, прорезающие вашу шею. Глубоко вздохните – и опустите голову под воду *[участники настраивают дыхание]*. Вы чувствуете краткую судорогу страха, панику, вы боитесь утонуть, но открываете рот, выдыхаете – и позволяете воде устремиться в лёгкие. Вы обнаруживаете, что можете легко дышать, хотя вода имеет сперва горький вкус и полна соли.

Вы осматриваетесь вокруг, замечая, что хорошо можете видеть под водой – жуткий сине-зелёный мир, исчезающий в черноте глубокой пропасти.

Вы делаете глубокий вздох, прыжок кувырком вниз – и плывёте на глубину, двигаясь легко и мощно, используя свои новые руки и ноги.

Вы плывёте вниз, мимо косяков ярко окрашенной рыбы, в глубокую тишину бездны. Когда вы плывёте, вы замечаете слабый фосфоресцирующий свет, идущий снизу. Вы двигаетесь вниз, чувствуя, что где-то в глубинах что-то ждёт вас.

Постепенно вы начинаете различать тусклые структуры гор или зданий.

Когда вы приблизитесь, вы видите огромные каменные блоки, светящиеся слабым зеленоватым светом. Есть здания, но вы не можете видеть их слишком ясно. Углы искажены – перспектива постоянно меняется. Вы плывёте вниз, к гигантскому городу столбов, к башням, зияющим дверьми и окнами; к обломкам статуй,

покрытых морскими водорослями и моллюсками. Вы начинаете смутно ощущать пульсирование, ощущение пульсации через воду, как медленное биение могучего сердца.

Теперь вы плывёте по городу; на расстоянии вы можете видеть, что перед вами возвышается огромная фигура. Как только вы приближаетесь ближе, вы видите, что это – колоссальный чёрный монолит. Вы замираете и замечаете, что этот монолит увенчивает склеп Ктулху – Бога Сновидений. Символ входит в ваше сознание. Вы делаете вдох, видя, что символ пылает перед вашим взором, затем делаете выдох, швыряя символ на поверхность монолита. Долю секунды символ пылает у поверхности, а затем постепенно исчезает.

Внезапно из города доносится грохот, как если бы начиналось землетрясение. Вы схвачены огромной волной энергии, идущей снизу; краткий проблеск безумного наклона углов и плоскостей – а затем вас вышвыривает на поверхность. Миг полной темноты – а затем вы лежите в волнах прибоя, задыхаясь, возвращаясь к своему человеческому облику. Ещё один миг темноты – и вы вернулись в храм.

II. Древняя Жаба Под Горой

Это короткий отчёт о работе с Цатогуа, жабоподобной сущностью, упомянутой в мифической беллетристике, такой как «Семь испытаний» Кларка Эштона Смита.

Несколько лет назад я лечил подругу, которая пострадала от раздутых гланд. Во время трансового исследования её «психического тела» я «видел» психический корень проблемы как жабу, которая раздулась и поселилась у неё в шее.

Дух-фамильяр сообщил мне, что единственное, что может выгнать эту жабу, – ещё бóльшая жаба; подумав над этим предсказанием, я решил, после должной подготовки, призвать Цатогуа в себя самого.

Сила Цатогуа, как я тогда рассуждал, позволит мне приказывать, чтобы жаба духа болезни отступила от занятого ею места. Я подготовился к этой работе: лишение сна и пост чередовались с энергичным танцем (с игрой на барабанах) на ритуале накануне вечером. Обряд проходил в доме моих друзей. Я нарисовал вокруг

нас круг, используя барабан, грохот и скандирования в свободной форме. Я намазал лицо белой краской, золой и кровью. Я использовал придирчиво-затруднительную серию шнуров, которыми связал свою подругу, периодически шепча заклинания в узлы, когда их завязывал.

Призыв

Я начал визуализировать Цатогуа, в полутьме сел на корточки на его трон, а затем стал медленно просачиваться через почти чёрные туннели и перемещаться между столбами разрушенного города. Я начал перемещаться в ритуальное пространство, «ощущая» телом, словно я был огромной, неуклюжей жабой; перемещая центр тяжести и бормоча отождествления с Цатогуа, становясь всё более и более гортанным и клейким. Я начал испытывать те специфические изменения в сознании, которые символизируют начало частичной одержимости; я заметил, что началось обильное слюнотечение; почувствовал, что мой язык раздулся, заполнил весь рот; мои ноги отказались держать меня вертикально, и я больше не чувствовал больших пальцев, при этом не мог ясно видеть через пятно чёрно-белого тумана, затмившего мой взор. На короткие мгновения я погрузился в сущность жабы, а затем вернулся, смешивая тошноту и муки с волнующим ликованием. Когда я прекратил бороться с одержимостью, я испытал любопытную расщеплённость. Это было, как если бы часть меня достигала одной стороны, наблюдая всё зрелище и направляя тело, которое спотыкается в комнате, двигаясь неуклюже от сигналов, посылаемых амфибией.

В этом раздвоенном состоянии я увидел огромную жабу, а также маленькую жабу, сидящую на полу в связанном теле. Затем я потянулся к своей подруге.

Неуклюже открыв ей рот, я мысленно спроецировал свой язык – язык Цатогуа, – который вошёл в её горло, охватил маленькую жабу, поселившуюся там, вернулся и... проглотил! Дух болезни оказался проглочен, он очутился у меня в животе. Этот акт сломал настройки. Волна тошноты нахлынула на меня, и я упал в обморок, теряя жабью кожу и превращаясь из животного в человека, – используя одну из моих волшебных «масок» как основу для этого.

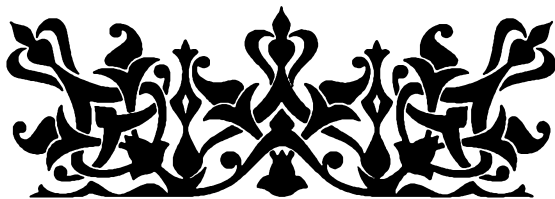
Придя в себя, я освободил подругу, очистил пространство и продолжил с менее экстремальными формами работы. После этого я проспал часов 10 или около того, только чтобы проснуться с тяжёлыми судорогами живота, которые вскоре усилились до рвоты. Очевидно, «яды» духа-жабы не уживались со мной! Тошнота продолжалась примерно три дня, и подобные последствия от «глотания» духа болезни в моей практике весьма обычны.

Комментарии

1. Отношения между объектами Мифов и «мозгом дракона» или каёмчатой (лимбической) системой были уже прокомментированы – данная работа, хочется надеяться, ещё более подтвердит эту связь.
Также важно отметить, что Лавкрафт испытывал привязанность к состояниям бытия, когда происходят зооморфные преобразования между человеком и земноводной амфибией. Лягушки и жабы появляются в различных циклах мифа как источники мудрости и руководства.
2. Соответствия с другими направлениями шаманской работы предполагают, что один из обычных положительных индикаторов владения духом животных – это изменения в визуальном восприятии, так же, как изменения психики.
3. Ритуальные методы были основаны на драматических действиях, некоторые из которых могут быть найдены в книге Кита Джонстоуна «Imrigo». Имя «Цатогуа» весьма наводит на размышления, если переместиться от ясной речи до жабьего произношения.
4. Это один из немногих случаев, когда я использовал мифические объекты, чтобы получить прямой магический результат – исцеление (допускаю, что не каждый связывается с мифическими объектами).

*Если вы вглядываетесь в бездну,
то и бездна вглядывается в вас.*

Фридрих Вильгельм Ницше



Hapekamendeus Aa

БОЛЬШИЕ РЫБЫ И ПЕРВЕНЦЫ ЕГИПЕТСКИЕ

В пятый день творения, как рассказывает Библия, «сотворил Бог рыб больших...» (Быт. 1. 21).

Уже в древности стали задаваться вопросом, почему указано именно «больших рыб», а не просто рыб – значит, за этим есть какой-то скрытый смысл.

Сначала надо отметить, что в каббалистическом значении «рыба» – не конкретно рыбина из воды, а символ любой духовной сущности, как человеческой, так и других миров. Подобно рыбам, плывущим по рекам, духовные сущности трансмигрируют по потокам жизни в великом круговращении душ «Гилгул».

Тогда «большая рыба», надо понимать, нечто превосходящее любую духовную сущность любого из миров, подобно киту или большой акуле в сравнении с пескарем. И это так, потому что символично сам Бог – «большая рыба», тут это восходит ещё к образу шумерского бога Энки или вавилонского Эа. Весь этот смысловой ряд перешёл в христианский символизм, ибо изначально христианство было лишь мистическим ответвлением иудаизма, – т. е. каббалистическим, где в греческом слове ΙΧΘΥΣ (рыба) христиане древней церкви увидели таинственный акростих, составленный из первых букв фразы Ἰησοῦς Χριστὸς Θεοῦ Υἱὸς Σωτῆρ – Иисус Христос, Божий Сын, Спаситель.

Как пишет Блаженный Августин, «если первые буквы этих греческих слов соединить вместе, то получится слово ΙΧΘΥΣ,

т.е. «рыба». Под именем Рыбы таинственно разумеется Христос, потому что в бездне настоящей смертности, как бы в глубине вод, Он мог остаться живым, т.е. безгрешным» (О Граде Божьем, 18.23).

Также духовные сущности, т. е. люди, тоже «рыбы»; так, Тертуллиан писал: «Животворно таинство нашей воды... Мы же, вслед за «рыбой» нашей Иисусом Христом, рождаемся в воде...»

Климент Александрийский также сравнивает человеческие души с рыбами: «Ловец человеков, спасаемых из моря нечестия. Рыб чистых из волны враждебной».

Символ рыбы был опознавательным знаком первых христиан задолго до креста. Почему «рыба» стала символом разумной духовной сущности? Возможно, потому, что рыба – первое полноценное позвоночное существо; возможно ещё, что в эмбриональном развитии все позвоночные проходят в начальном периоде стадию подобия рыб; ещё, возможно, потому, что в утробе находятся в околоплодных водах, подобно рыбе в воде; и ещё, возможно, имеется связь с так называемым «рептильным комплексом» человеческого мозга, самым архаичным атавистическим наследием первобытных времён, который связывает нас с первыми позвоночными – рыбами, и где хранятся самые донные слои подсознания. Ну и, ради курьёза, есть вполне серьёзная антропологическая теория происхождения человека, а именно – что те человекообразные обезьяны, что жили по берегам рек, потребляли в пищу много рыбы, веками их мозг насыщался фосфором, так они поумнели и эволюционировали.

Таким образом, «пятый день творения» – впрочем, как и другие «дни», – это творение не нашего материального мира, а метафизического, где «рыбы» – разумные духовные сущности разных миров, а тогда «большие рыбы», их превосходящие – это, должно быть, некие древние божества.

На вопрос, что за божества эти «большие рыбы», отвечает главный каббалистический труд – Зогар: «Почему сказано: “Бог сотворил больших рыб”? Большие рыбы – это Левиафан и его самка. А кто его самка? Это Лилит, и они совокуплялись в водах. Но Святой Благословенный остудил пыл Левиафана и его самки, иначе бы их проклятое потомство заполонило весь мир».

Итак, мы видим, что эти «большие рыбы» (божества) – это Левиафан и Лилит. А вот, что тут главное, на древнем иврите «большая рыба» – «даг», не просто рыба, как в современном, а именно «большая рыба». Вот от этой этимологии вполне справедливо и вывели, что семитский бог Дагон – от «даг», «большая рыба», и это значит бог-рыба и морское божество; тем более что народы, поклонявшиеся Дагону, прежде всего финикийцы и филистимляне – народы моря. Так, в раввинистической и в христианской традиции имя Дагон считалось производным от древнесемитского «даг» – «большая рыба» (см. у блаж. Иеронима, у Раши).

Тогда получается, что этот Левиафан – «большая рыба», Древний Бог Дагон. А кто же тогда его самка Лилит? Это явно не та же Лилит, что и первая супруга Адама, бежавшая из Эдемского сада и ставшая демоницей, ибо всё это происходит в сакральной истории намного позже. Это Старшая Лилит – Ама Лилит – Великая Чёрная Мать, порождённая совместно с Самаэлем в истоках творения и находящаяся с ним в онтологическом единстве через «супружество», как инверсивная акаузальная антитеза и пародия на Яхве и Шхину.

Хтоническая Тёмная Мать, эта Древняя Лилит, безусловно, полностью тождественна Йидре (Гидре) в традиции Древних. В Зогаре в разных местах встречается немало ссылок на эту Старшую Лилит, которая в одном из своих обличей нечто среднее между Мелюзиной и сиреной, т.е. та самая самка – «большая рыба».

Афанасий Кирхер в своём «Эдипе Египетском» приводит гравюру Дагона, где он, однако, в женском облике, что скорее соответствует его паредре – Йидре. В Израильском музее библейских земель, на экспозиции «ангелы и демоны», был представлен экспонат – талисман с гравировкой Лилит в виде Мелюзины.

Итак, Старшая Лилит в одной из своих форм, как Мелюзина, тождественна Йидре, а Левиафан – «большая рыба», Дагон.

Просто поразительно, аутентичный древний каббалистический источник утверждает один в один то же, что и традиция Древних или мифология Лавкрафта об Отце Дагоне и Матери Йидре, просто скрытый за своей каббалистической терминологией.

Но что же тогда означает, что Бог сделал Левиафана импотентом, а его самку – фригидной, иначе бы их удовлетворённая мощь сокрушила всю землю, а потомство заполонило весь мир? Не то же ли это самое, что Старшие наложили своей магией про-

клятие, так что Дагон и Йидра, как и другие Древние, вошли в состояние анабиоза, называемое «фхтагн» – сон между жизнью и смертью.

А что же тогда насчёт их потомства, что могло заполнить весь мир? Видимо, Йидра их беспрестанно метала, подобно тому, как рыба мечет икру.

Сложность каббалистических текстов заключается не только в специфической терминологии, скрытых значениях, манере изложения или в том, что всё передаётся посредством истории еврейского народа, а прежде всего – что тексты нелинейны. Одна тема разбросана вставками по огромному объёму всей доктрины, а понять можно что-то только из контекста данного фрагмента.

В одном фрагменте об этом потомстве говорится как о каких-то антропоморфных рыбах, наделённых какой-то таинственной миссией в мире, а она (Лилит-Мелюзина) – предводительница всех их; в других – как о демонах-амфибиях; а ещё в Зогаре о них говорится как о «первенцах земли Египетской» (Исх. 12.29).

Нет никаких сомнений, что речь, безусловно, идёт о подводной расе Глубоководных – потомстве Дагона и Йидры, антропоморфных амфибиях, сочетающих в себе признаки человека, рыб и амфибий.

Вспомним ритуальный клич Тайного Ордена Дагона: «*Все они в банде верных – в Ордене Дагона, – а дети его никогда не умрут, но вернутся назад, к Матери Гидре и Отцу Дагону, от которого все однажды вышли*» (Г. Ф. Лавкрафт, «Тень над Иннsmouth»).

Если с одними отождествлениями всё совершенно ясно и подходит для Глубоководных абсолютно точно, то почему они ещё названы «первенцами земли Египетской»? Тут надо полагать, что Глубоководные были первыми насельниками земли Египетской, ещё до того, как она, собственно, стала землёй – когда она была скрыта под толщей вод доисторического океана. На той территории, что впоследствии стала египетской страной, тогда под водами находились поселения и города Глубоководных. Но когда, вследствие геологических изменений, воды отступили, и открылась суша, ко временам фараонов, что осталось от наследия Глубоководных и от них самих...

Указание на Глубоководных как на «первенцев египетских» по-новому открывает всю историю библейского Исхода и проли-

вает свет на загадочные места этой истории. Во-первых, почему был выбран именно такой метод уничтожения еврейского народа: *«фараон повелел: всякого новорождённого у евреев сына бросайте в реку, а всякую дочь оставляйте в живых»* (Исх. 1.22).

Для начала, этот метод «окончательного решения еврейского вопроса» как геноцид просто абсолютно неэффективен, а при колоссальных знаниях, которыми обладала древнеегипетская цивилизация, они уж точно могли придумать что-то поумнее. Во-вторых, он просто абсурден, ибо всем известно, что этническая принадлежность евреев до сих пор считается по матриархальной линии – т. е. по материнской, женской. Поэтому если бы египтяне действительно хотели геноцида евреев, им следовало истреблять, наоборот, девочек, а не мальчиков. Ибо оставшиеся выросшие девочки могли вступать в половую связь с кем угодно в отсутствии мужского еврейского населения и рожали детей, которые опять считались бы евреями.

Но если предположить, что это был не только и не сколько акт геноцида, сколько жертвоприношения, при которых новорождённых мальчиков отдавали в жертву неким тварям, обитающим в реках, а девочек... а девочек оставляли для дальнейшего сожительства с этими «первенцами египетскими». Всё снова, один к одному, как рассказывает о Глубоководных Некрономикон.

Тогда десятая казнь египетская, говорящая об уничтожении всех «первенцев египетских», говорит об истреблении всех Глубоководных и всех носителей чужеродного генома среди людей, как египтян, так и евреев. На это есть прямые указания в древних источниках. Так, Талмуд указывает, что из Египта вышли не только евреи, но и все рабы египетские, а это представители многих этносов.

Зогар даёт комментарий, что вместе с евреями покинули Египет многие жрецы египетские; а главное – упоминается, что были истреблены первенцы не только среди египтян, но и среди евреев. На вопрос «Почему?» скромно отмечается, что это были «испорченные» евреи.

Таким образом, истребление десятой казни шло не по линии еврей-египтянин, а по какому-то совершенно иному принципу; а именно – носители генома Глубоководных в крови – и с чистой кровью, не важно какого народа.

Отсюда, возможно, и указания Моисея помазать дверные косяки кровью, что будет означать незагрязнённую кровь, и для «Уничтожителя» это знак пройти мимо.

«Когда рождаются они, подобны ещё младенцам человеческим, но, возрастая, обретают черты отцов своих, покуда не породнятся более с морем, нежели с сушей» (Некрономикон).

Итак, если принять предположение, что в древности имелись межвидовые скрещивания людей и Глубоководных, – что подтверждается даже библейскими текстами, – то, несмотря даже на истребление Глубоководных и их потомства при «десятой казни», должны оставаться до сих пор хоть какие-то, пусть скрытые, признаки носителей этого скрещивания.

Можно предположить, что вспышки этого атавизма наследственности Глубоководных даже через тысячелетия всё ещё проявляются в такой наследственной болезни как ихтиоз.

Термин «ихтиоз» происходит от греческого слова *ἰχθύς* (в переводе «рыба») и объединяет группу генетических патологий кожи. У таких больных внешний вид кожи напоминает рыбу чешую или кожу рептилий. Основная причина ихтиоза – это генная мутация, передаваемая по наследству, происхождение и биохимия которой до сих пор не расшифрована. Характеризуется нарушением ороговения кожи и проявляется в виде чешуек на коже, которые напоминают рыбу чешую.

Пациенты с этой генной мутацией страдают нарушением терморегуляции, у них замедляется обмен веществ, как у амфибий. Сухость и шелушение кожи на воздухе приводит к тому, что пациент стремится находиться как можно больше в воде, что приносит ему облегчение. В качестве одной из мер лечения применяются ванны с морской водой.

Самая тяжёлая форма ихтиоза – врождённая, так называемый ихтиоз Арлекина. Ихтиоз плода, который также называется плодом Арлекина, появляется у эмбриона на 4-5 месяцах развития. При рождении кожа ребёнка покрыта «панцирем» из чешуек, уши, нос и рот деформированы, веки вывернуты, конечности имеют неправильное строение, весь внешний вид может даже напоминать помесь человека, рыбы и земноводного. Это самая тяжёлая форма, такие дети либо рождаются мёртвыми, либо погибают в первые недели жизни.

Можно ещё предположить, что если еврейский народ в египетском рабстве, где он пребывал 400 лет, подвергался такому скрещиванию с чуждым человечеству видом, то они являются до сих пор одними из основных носителей этого чужеродного генома. Тогда нацистские расовые теории о «низшей расе», «нечистой и испорченной крови», характеризующие семитов, что на научно-окультной основе тщательно разрабатывались Аненербе и расовым отделом, могут иметь даже намного более глубокие, серьёзные и страшные основания, которые открыто не разглашались, чем могут предполагать даже самые антисемитски настроенные граждане.

В предыдущих абзацах было выдвинуто предположение, основанное на каббалистических источниках толкования библейских «первенцев египетских» как скрытого значения некой расы антропоморфных амфибий – Глубоководных, в традиции Древних, – и их уничтожении при «десятой казни египетской».

Можно полагать, что Глубоководные обитали не только и не сколько в водах Нила или многочисленных храмовых озёрах, но прежде всего в прибрежной зоне дельты Нила, в Средиземном море. Тогда следует задаться вопросом: это истребление было тотальным во времена Исхода, или оно затронуло только территорию суши Древнего Египта и его водных артерий?

Чтобы ответить на этот вопрос, перенесёмся на века вперёд, во времена завоеваний Александра Великого, который решил основать в Египте, в дельте Нила на берегу Средиземного моря, новый город, названный в его честь – Александрию.

Арабский историк Масуди сохранил для нас любопытную историю об основании Александрии, которая имеет ещё древнеегипетское происхождение. Когда было заложено основание города и начали возводиться стены, с моря каждую ночь стали приходить какие-то чудища, разрушавшие всё, что было построено за день. Были выставлены часовые, но они исчезали. После долгих размышлений Александр разработал план, призванный помешать морским чудовищам. Он сделал большой ящик, ящик имел стеклянные стенки, укреплённые в рамах с помощью дёгтя. В него сел сам Александр и два рисовальщика, затем ящик закрыли и отбуксировали в море двумя судами на указанное место. Там ко дну ящика прикрепили грузы и при помощи тросов погрузили в воду.

Поскольку стенки ящика были стеклянные, а морская вода прозрачной, Александр и два его спутника, оказавшись на дне моря, могли наблюдать за морскими чудищами, имеющими там поселения и плавающими вокруг. Они увидели, что чудища имеют человеческие тела, но в чешуе, и головы, похожие на рыбы; в руках у них были различные инструменты, вроде топоров, молотков и т. п. Когда чудища проплывали мимо ящика, спутники Александра старательно зарисовали их ужасные морды, фигуры и формы.

Когда было всё сделано, по сигналу Александра ящик был поднят. На берегу Александр приказал своим мастерам сделать из камня и металла изображения морских чудищ, используя в качестве образца сделанные под водой рисунки. Когда работа была закончена, он приказал установить изваяния на пьедесталы вдоль морского берега.

Работы по строительству города возобновились. Ночью из моря вновь вышли чудища, но, увидев на берегу свои изваяния, повернули назад. Однако когда город был уже построен и обжит, морские чудища появились вновь. Каждую ночь исчезали люди. Чтобы прекратить это безобразие, Александр по совету египетских жрецов установил какие-то «талисманы», сохранившиеся, по словам Масуди, до его времени. Они представляли собой некие статуи с соответствующими надписями. Можно предположить, что это, наконец, возымело действие, на которое рассчитывал Александр.

Надо полагать, что изображения и рисунки с этими морскими чудищами – «первенцами египетскими» – благополучно позже сгорели вместе с легендарной Александрийской библиотекой.

Если подумать, что за статуи-талисманы посоветовали Александру египетские жрецы использовать для изгнания «морских чудовищ», в которых, конечно же, узнаём Глубоководных, то на эту роль могут претендовать прежде всего статуи сфинксов, с львиными телами и человеческими головами (андросфинксы). Не вдаваясь в подробности, лишь отметим, что сфинкс – это, прежде всего, страж, и символизирует он солярную силу, мощь Гора (заметим – это бог, принесённый в доисторический Египет арийскими пришельцами, со своими стягами, с пикирующим соколом Ра-Рогом). А мы знаем, как губителен солнечный свет и тепло для Глубоководных.



А теперь от времён Александра Великого перенесёмся на века вперёд, во времена князя Владимира, борющегося за Киевский престол с Ярополком.

Для этого Владимир объединил под своей дланью не только славянские племена и нанятых варягов, но и угро-финские племена и даже частично карелов и саамов, ибо многие территории их поселений во времена Древней Руси относились к большой Новгородской земле, а Владимир изначально как раз и был князь Новгородский.

Когда Владимир готовил поход на Киев, то, по свидетельству различных источников, представилась такая картина. За Новгородом, там, где Волхов-река сливается с Ильмень-озером, есть гора, которая осела за тысячи лет. В те времена на вершине этой горы Перынь было утрамбовано широкое требище; посреди него на каменном основании высился дубовый идол Перуна, вокруг – боги пятин новгородских, а на восьми концах по сторонам от них, словно лепестки гигантского цветка, день и ночь пылали костревища. Выступая на рать с Ярополком, князь Владимир повелел собраться всему воинству на берегу Ильменя.

На требище уже всё было подготовлено для жертвы: в небо упирались восемь огненных языков костров, волхвы что есть силы били в бубны, ревел скот. Перынь-гора не могла вместить всех воинов, а поэтому князь велел приносить жертвы по всем берегам.

Емь, воть, саами, вепсь и коми, ехавшие на рать со своими богами и шаманами, развели там отдельные костревища, выставили перед ними своих богов – деревянные чурбаны, грубо представляющие каких-то морских чудищ с выпученными глазами, женскими грудями и срамными местами; под стук бубнов, оскала зубы, они дико плясали вокруг них.

По сравнению даже с жестокими арийскими богами славян и скандинавов, эти чудища выглядели просто омерзительно, а обряды даже для язычников слишком кровавады и непотребны; на что новгородцы, как можно понять летописца, смотрели одновременно с недоумением и отвращением.

Земли воды, еми, саами, вепси – это в основном территория северо-запада России, современной Ленинградской области. Ямь – карельское племя с северного побережья Ладоги. Саамы (лопари) жили в районе Ладожского озера. Устье Невы, побережье Финского залива и другие районы населяло племя воть. Воть – финно-угорский народ, коренное население Ленинградской области. Также известно племя вепсь, историческая область их обитания – между Ладожским и Онежским озёрами, их язык также относится к финно-угорской группе.

Западные письменные свидетельства об этих народах относятся к XII веку. В нём папа Александр III, наряду с саамами, называет их страшными язычниками Ингрии и запрещает им продавать оружие.

Итак, можно предположить из сказанного, что эти угро-финские племена древности были связаны с культом Глубоководных, да и места их исторического расселения как нельзя лучше подходят для этого – сплошь озёра и болота. Ещё века спустя на этих местах будет основан Санкт-Петербург. Ко времени основания города культуры коренных народов всё ещё процветали здесь, и даже приносились человеческие жертвы. Хотя ещё до этого капища язычников постоянно разоряли господствующие здесь шведы. Теперь за это принялись царские войска, за что получали страшные проклятия местных шаманов от имени каких-то водных божков: не бывать здесь никакому городу, всё затопит, и здесь сплошь будет вода.

Как было зафиксировано у финно-угорских племён, карелов и саамов древности, проживавших на территории современной Ленинградской области, частью их языческих культов было почи-

тание неких водных тварей, которых можно отождествить с расой Глубоководных.

Следует полагать, что эта раса подводных разумных амфибий, во многом опережающая человеческую цивилизацию, способна контролировать и управлять собственной средой обитания, а именно водной стихией. Отсюда практически у всех народов, чьё существование связано главным образом с водной стихией, будь то мореходство или рыболовство, существовало почитание этих существ и их богов в той или иной форме. Если эти сущности могли контролировать водную стихию, значит, они могли вызывать морские бури, штормы, наводнения, разливы рек и озёр, пригонять и угонять косяки рыб. Всё это хорошо зафиксировано в различных этнографических материалах – например, касательно славянского водяного.

Финикийцы, филистимляне, карфагеняне были классическими морскими цивилизациями, самыми опытными мореплавателями своего времени, поэтому неудивительно, что культ Дагона занимал у них центральное место. Угро-финские племена северо-запада России существовали среди больших и малых озёр, и рыболовство было важнейшим промыслом. Даже жизнь Древнего Египта зависела от Нила, во время разливов он приносил плодородный ил, но могли быть и катастрофические разливы, в древности вода в реке могла подниматься до 8-ми метров.

Слабый разлив означал возможность голода, так как затоплялись малые территории, но сильный мог вызвать настоящую катастрофу.

Если вернуться к рассказу историка Масуди, о котором подробно рассказывалось ранее, он отмечал, что против «морских чудищ» египетские жрецы посоветовали применить некие охранные статуи, т. е. стражей, которых можно идентифицировать со сфинксами. Возможно, потому, что сфинксов ещё в самой глубокой древности применяли, чтобы избежать катастрофических разливов Нила. Даже легендарный сфинкс плато Гизы имеет горизонтальные борозды на каменной поверхности, после тщательного изучения которых геологи пришли к выводу, что они представляют собой хрестоматийные примеры водной эрозии. Если эрозия сфинкса вызвана водой, значит, его что-то постоянно подтопляло с доисторических времён.

В те времена Египет был субтропиками, а не пустыней, русло Нила могло быть намного шире и протекать ближе к пирамидам, а не как сейчас. Эти следы эрозии, кстати, доказывают, что сфинкс и пирамиды намного древнее, чем признано официально. Так, может, сфинкс как раз и защищал пирамиды от подтопления, вызываемого «первенцами египетскими» – Глубоководными – в местах их древнего обитания, когда все эти места были ещё скрыты океаном?

Говорилось уже, что с началом строительства Санкт-Петербурга разорялись капища местных народов, за что шаманы слали проклятия о затоплении этого места, что зафиксировано хрониками; отсюда и пошло, что Санкт-Петербург стоит на «гиблых местах». С самого основания в Санкт-Петербурге случались частые наводнения – подъём дельты Невы вызывал затопление города. За три века с 1703 года зафиксировано более 300 наводнений. В некоторые годы случалось по несколько наводнений (в 1752 – пять). Наиболее крупные наводнения были в 1824-м, когда едва не уничтожен был город, погибло много людей.

И тут на берегах Невы появляются странные для северной столицы южные гости – сфинксы. Сфинксам на Университетской набережной в Санкт-Петербурге около 3,5 тыс. лет, они стояли у храма около Фив при Аменхотепе III.

Приобрели их по указанию Николая I, и в 1832 году сфинксы прибыли в Санкт-Петербург, а через два года заняли своё место на набережной. Сначала британский консул почти продал их знаменитому египтологу Шампольону, однако их за огромную цену перекупил для России А. Н. Муравьев – дипломат, офицер и «духовный писатель».

Питерские легенды гласят, что сфинксы, издревле связанные с Нилом, смягчают характер Невы. Самая правдоподобная из легенд – о том, что рядом со сфинксами всплывают утопленники. Если принять вышеизложенное, то сфинксы как раз и предназначены для предотвращения наводнений, вызываемых подводной расой по проклятию шаманов.

Утопленники же – это жертвы Глубоководных, тут вспоминаются фольклорные предания, как водяные и русалки утаскивают людей на дно и топят. Магия же сфинксов столь сильна, что заставляет Глубоководных отдать свою добычу. Но если сфинксы будут разрушены, месть Глубинных обрушится потоками воды

на город, и сбудется древнее проклятие – «Петербургу пусто быть!»

Как уже было отмечено, с подводной расой Глубоководных были связаны, прежде всего, народы, чья жизнь напрямую зависела от морей, озёр или рек.

Для примера – это островные племена Полинезии, кого более всего связывают с Глубоководными, вплоть до межвидового скрещивания, о чём, собственно, так талантливо и поведал Г. Ф. Лавкрафт.

В древнем мире однозначно морской была семитская цивилизация Карфагена, достигшая небывалого могущества и богатства. Они господствовали при помощи своего военного и торгового флота, т. е. при помощи моря, став противником Рима.

Такая морская цивилизация – или, в геополитических терминах, талассократия – имеет характерные признаки. Это, прежде всего, торговая цивилизация, с финансовой олигархией во внутреннем устройстве и колониальной экспансией во внешней политике. Но ещё это были страшные культы Молоха и Ваала с массовыми детскими жертвоприношениями, в том числе новорождённых и даже эмбрионов от принудительных аборт. Это культ Астарты с дикими коллективными оргиями, чьи храмы представляли собой огромные публичные дома с разодетыми и раскрашенными под шлюх трансвеститами в качестве жрецов. И, конечно, это культ древнейшего бога морской цивилизации, бога-рыбы, бога морей и глубин – великого Дагона.

В современном мире такой морской цивилизацией, но на новом уровне исторического развития, достигшей грандиозных масштабов, являются Соединённые Штаты Америки. Окружённые океанами, подобно гигантскому острову, с огромным военным флотом, эдакий новый технотронный Карфаген, с семитской олигархией банкиров и глав корпораций во главе, они сохраняют все родовые черты. Да, конечно, детей массово уже никто не сжигает, но ювенальная юстиция, абортивные материалы в медицине и косметологии, в принципе, то же самое; а уж эмансипация, сексуальная толерантность и гендерное разнообразие – прямое наследие культа Астарты. Неудивительно, что, так сказать, реанимировал и культ Дагона именно американец – великий Г. Ф. Лавкрафт, а его монстрообразные жители Инсмута – это, конечно же, сами американ-

цы, достигшие предела расового вырождения в «плавильном котле» США.

В 2001 году по этому новому Карфагену был нанесён символический удар, я имею в виду знаменитый теракт 11 сентября.

Практически за всеми наиболее громкими и знаковыми терактами и убийствами скрывается некий тайный эзотерический смысл, не видный поверхностному взгляду стороннего наблюдателя. Будто организатор преступления хочет оставить скрытое послание для тех, кто способен его понять. Это может быть дата, место, способ совершения и т. п. Подобным образом, например, исследовались преступления Джека Потрошителя, убийство ледорубом Троцкого, масонский символизм в убийстве Дж. Кеннеди, и т. д. Но вот сколько-нибудь адекватного ответа об эзотерическом смысле теракта 11 сентября я пока не встречал.

Первое, на что обращают внимание, – это, конечно, примечательная дата. 11 – важнейшее число в антикосмическом сатанизме, о его значении каждый может обстоятельно узнать в писаниях Ордена Чёрного Света. Вторая и главная составляющая – что, собственно, представляют собой сами разрушенные башни-близнецы. Их наиболее часто интерпретируют как символические колонны храма Соломона – Яхин и Воаз. Хотя храм Соломона и его колонны – это центральный масонский символ, а, как известно, США просто насквозь проникнуты масонским символизмом, это не может быть удовлетворительным объяснением. Возможно, при планировании строительства башен их и могли так задумать, но вот непосредственные исполнители теракта, а это исламские радикалы (хотя понятно, что за ними стояли более скрытые силы), те кто взял на себя ответственность (а это, как известно Аль-Каида), никак не могли воспринимать это так.

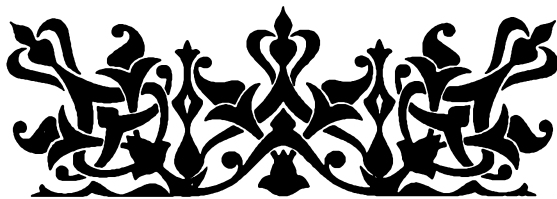
Царь Соломон, по-арабски Сулейман, столь же почитаем мусульманами, как иудеями и христианами, если не больше. А храм Соломона – это храм Единого Бога, т. е. Аллаха. Поэтому интерпретировать для исламских радикалов башни как колонны храма Соломона – просто абсурд. Наоборот, США воспринимаются радикальными исламскими силами как «Большой Сатана», абсолютно безбожная дьявольская цивилизация, эсхатологический враг мусульман.

Тогда башни-близнецы должны быть символом некоего сатанинского храма, нечестивым местом сборища язычников. И такое

мы находим в Библии: «Владельцы Филистимские собрались, чтобы принести великую жертву Дагону и повеселиться, и сказали: Бог наш передал Самсона, врага нашего в руки наши. Также и народ, видя его, прославлял бога своего... и сказали: позовите Самсона из дома темничного, пусть он позабавит нас. И призывали Самсона из дома узников... и поставили между столбами... Дом же их был полон мужчин и женщин; там были все владельцы Филистимские, и на кровле было до трёх тысяч мужчин и женщин, смотревших на забавляющего их Самсона... И сдвинул Самсон с места два средних столба, на которых утверждён был дом, оперевшись в них, в один правую рукою, а в другой левую. И сказал Самсон: умри, душа моя с Филистимлянами! И упёрся всей силою, и обрушился дом на владельцев, и на весь народ, бывший в нём» (Суд. 16.23-30).

Итак, башни-близнецы – это столбы храма Дагона, бога морской цивилизации, а сейчас, можно даже сказать, покровителя США – этого нового Карфагена.

И подобно тому, как солярный герой Самсон, этот древний «шахид», пожертвовал собой, погубив всех собравшихся в нечестивом храме, также символически поступили и современные террористы, в их понимании. Разрушение колонн – это и есть разрушение двух башен, которые должны будут обрушить весь храм Дагона – всю цивилизацию США. Эти процессы, которые были запущены с того достопамятного события, мы, кстати, и наблюдаем: как всё больше трицет по швам гегемония США, рушатся фундаментальные основы их общества. Так история «больших рыб и первенцев египетских», или Дагона, Йидры и их детей, тянется от зари творения до событий вполне актуальной истории.



Hapeksamendeus Aa

ТЁМНОЕ ПРОРОЧЕСТВО

«...род сей лукав, он ищет знамения, и знамение не дастся ему, кроме как знамения Ионы пророка; ибо Иона был знамением для Ниневитян» (Лк. 29:30).

История Ионы, проглоченного гигантской рыбой, всем хорошо известна, даже тем, кто ни разу не открывал Библию. Но всё же позволю вкратце напомнить, о чём, собственно, речь.

Израильский пророк Иона получает наказ Бога последовать в Ниневию, столицу Ассирийского царства, и распространять там пророчество о скорой гибели всего города со всеми его жителями в наказание Божие, как сказано, за их «злodeяния». Вместо этого пророк пускается в бега и садится на корабль.

Во время плавания разразилась невиданная буря, грозящая гибелью кораблю и всем его пассажирам. Все в панике молятся своим богам, бросают в бурлящие волны балласт и подношения своим богам, но ничего не помогает.

Тогда кидают жребий, чтобы выяснить, кто же из них так прогневал своего бога, что из-за него погибнут все.

Жребий падает на Иону, и тогда он во всём признается, сам предлагая, чтобы его выбросили за борт в качестве жертвы, что с ним и делают. Но он не погибает в пучине, а его проглатывает какая-то огромная рыбина, в синодальной версии переведённая как «большой кит», хотя в оригинале «таннин», что по переводу скорее просто «чудовище» или, точнее, «большая амфибия/рептилия», а в современном иврите это «крокодил».

И снова наш герой не погибает, а проводит в чреве этой рыбы три дня и три ночи, после чего, кем бы она ни была, чудесным образом извергается им на сушу.

Только тогда Иона, наконец, следует в Ниневию и выполняет приказ.

К его изумлению, все жители внимают ему и раскаиваются, происходит акт массового покаяния, в котором принимают участие все, от последнего бедняка до вельмож и самого царя. За это Господь их милует, но Иона таким ходом дел расстроен, ибо получается, что он просто сумасшедший кликуша.

В принципе, вот и вся история, а всё что, из неё выводят христианские богословы, – что, как обычно надо слушаться, каяться, желательно массово, и, может, тогда боженька всех помилует, как древних Ниневитян, – в общем, ничего оригинального.

На самом деле история эта в высшей мере загадочна и содержит в себе немало самых зловещих тайн...

Начнём по порядку: почему Иона не желает выполнить приказ Бога, ведь он Его пророк.

Для начала надо сказать, что Ниневия – столица набирающей силу Ассирийской империи, а ассирийцы даже для суровых нравов древнего мира отличались просто поразительной жестокостью, которая стала нарицательной на века.

«Здесь я сжёг всех детей этого города, а с вельмож и царя города я живём содрал кожу», – такие обычно надписи выбивали на каменных стелах ассирийские цари на местах покорённых городов, превращённых в руины.

Чтоб до конца понять, с кем Ионе предстояло иметь дело, стоит отметить, что такие жестокие казни как распятие, позже практикуемое Римом, или посадение на кол, как на Руси, – изобретение ассирийцев.

Дело ещё усугублялось тем, что, как считается, у ассирийцев был крайне распространён демонолатрический культ.

Поэтому, понятно, у Ионы были вполне прозаические причины не отправляться ни в какую Ниневию. Какой-то жалкий еврейский бродяга явится в великий город и будет грозить всему царству и его воинственному народу от лица какого-то неведомого им племенного бога. В лучшем случае его забьют на месте сами жители за такую наглость, а скорее всего, коль дело касается угроз государству, подвергнут какой-нибудь изуверской казни.

Однако, как мы дальше узнаём из повествования, Иона совсем не страшился смерти, посему не это главный побудительный мотив его бегства.

Дело в том, что Иона был действительно пророк – «набаим», а посему знал, точнее предвидел, что в будущем Ассирийская империя уничтожит большую часть еврейского народа. Если же кара Божия свершится над ассирийцами сейчас, то, соответственно, этого не произойдёт в будущем, и Израиль останется в безопасности. Но Бог приказывает ему дать пусть гипотетический, но всё же шанс на спасение будущим палачам и карателям его собственного народа.

Итак, Иона бежит, можно сказать, из-за патриотических побуждений прежде всего, из-за любви к собственному народу. Но сам факт бегства от всевидящего и вездесущего Бога кажется просто идиотическим, будто речь идёт не о Боге, а о коллекторах, преследующих должника.

Разве Иона был настолько глуп и не понимал, что от Бога скрыться каким-то бегством невозможно? Но не всё так просто. Конечно, Иона понимал это, но бежал не от трансцендентного Всевышнего Бога, а от Его непосредственного имманентного присутствия на земле, называемого Шхиной.

Именно контакт со Шхиной открывает пророку-визионеру видения, гласы и другие паранормальные способности. Но дело в том, что Шхина присутствует, прежде всего, на святой земле, т.е. на земле Израиля, чем, собственно, и делает её святой, а далее распространяется, как говорят каббалисты, «подобно аромату розы, и чем дальше цветок, тем всё меньше аромата».

Это «*божественное присутствие*» и вызывало видения и гласы Ионы.

Интересно заметить, что на другой «святой земле» – на Руси, – также через непосредственное божье присутствие на этой земле, называемое «Матерь Сва», или «Слава» (удивительно, но Шхина в Библии также обозначается как «Слава Божия»), – придавало особые сверхвозможности для входящих в контакт с нею, хотя здесь, правда, чаще речь идёт о воинской доблести и отваге (см. Книгу Велеса).

Отсюда надо заметить объяснение традиции брать, идя на войну, кулёчки с родной землёй, ибо через неё продолжался контакт с божьим присутствием, что оберегало воина, придавало ему силы и храбрости даже вдали от родины.

Соответственно, Иона бежал от этого «божественного присутствия», которое и вызвало его страшные видения о гибели асси-

рийского или еврейского народа. Чем дальше он будет от святой земли Израиля, тем менее его будут мучить видения катастроф и геноцида, всё тише будет «глас Божий». Так что Иона бежит не от Бога, а, можно сказать, от самого себя, как сегодня бы сказали – от своего безумия, от собственных голосов и видений, надеясь заглушить их, надеясь избавиться от этого сумасшествия, находясь как можно дальше от родной земли, поэтому он садится на корабль.

В связи с плаванием Ионы на корабле открывается важная символическая картина.

Символизм корабля можно проследить ещё в древнеегипетской мифологии, где на барках путешествуют боги, а то и ещё ранее, ибо обнаруживаются изображающие человека в лодке петроглифы, датируемые эпохой неолита.

Корабль символизирует весь наш мир. Таков, например, символизм Ноева ковчега, заполненного всеми формами жизни. Первые христианские церкви даже старались строить здания, напоминающие формой корабль. Потому и в русском гностическом сектантстве, в частности, у хлыстов, собрание верующих называлось кораблём, а его предводитель – кормчим корабля. Таков же, например, и символизм знаменитой картины Иеронима Босха «Корабль дураков», где корабль Церкви превратился в свой антипод – Корабль Зла, без руля и ветрил, влекущий души в ад.

Короче, «корабль» – это наш мир, и в зависимости от того, что на нём происходит, – это и Ковчег спасения, и Корабль дураков.

Зогар даёт, казалось бы, незначительное дополнение, говоря, что на корабле, на который сел Иона, вместе с ним, членами команды и пассажирами – всего было 70 человек. Это важное число в Библии, откуда Каббала выводит 70 суперэтносов, населяющих всю землю, руководимых 70 ангелами-водителями (или, по Даниилу Андрееву, Демидургами); например, архангел Михаил – князь еврейского народа.

Или даже название перевода Ветхого Завета на греческий, называемое Септуагинта, т. е. «семьдесят толковников». Сколько было на самом деле этих толковников-переводчиков, доподлинно неизвестно, но это символически показывает, что священное писание будет распространено на все народы мира и переведено на все основные языковые группы.

Это деление всего человечества на 70 народов, с предводительствующим каждому ангелом, потом повторится у таких знаменитых оккультистов как Корнелий Агриппа и Джон Ди. Таким образом завершается формирование символизма корабля и всех его пассажиров как нашей земли со всеми населяющими её народами; тогда Ионе, естественно, будет соответствовать еврейский народ.

Наш мир-«корабль» метафизически плывёт в бескрайних водах Моря Хаоса, подобно тому, как физически наша планета мчится в безграничных просторах космической пустоты.

И тут воды Хаоса начинают бурлить, в космическом пространстве происходят какие-то пертурбации – начинается буря, как назвал это Алистер Кроули, «равноденственная буря» – период вторжения Хаоса в наш мир. И из глубин всплывает нечто огромное и чудовищное, из глубин космоса приближается нечто... это грозит погубить всех, всё человечество, весь наш мир. Народы земные, как пассажиры тонущего корабля, в панике сбрасывают за борт всё лишнее, в страхе молятся своим «земным богам», надеясь на спасение, но всё это тщетно.

Это приближающееся «чудовище» требует иного, требует иной жертвы – человеческой жертвы... и Иону сбрасывают за борт.

Поистине, парадоксальное и зловещее откровение – пожертвовать одним целым народом ради спасения остальных, злобное послание – геноцид как средство спасения человечества.

После таких зловещих откровений становится понятно, почему Каббала была закрытым и тайным учением, порицаемым ортодоксальным иудаизмом, ибо её глубины могут привести к выводам, весьма далёким от монотеизма и ортодоксии, а то и вовсе противоположным всему, что принято называть Путём Правой Руки.

Надо сделать небольшое уточнение: Иону не насильно выбросили за борт, а он сам добровольно согласился принести себя в жертву.

В жертву чему или кому?

Бог, как известно, действует не сам непосредственно, а через посредников; поэтому если нужна морская буря, то возбуждается сила, господствующая в морях, в пучинах морских, сила, создающая морские бури, т. е. некое грозное морское божество.

Учитывая семитский контекст повествования, таким божеством может быть только древний Дагон – то самое морское чудовище – «таннин» – и «большая рыба».

Яхве пробуждает Дагона, и его пробуждение порождает сильнейшую бурю, и чем ближе приближается Древний, тем сильнее и смертоноснее становится буря... пока он не получает свою жертву, проглотивая Иону.

Христианские богословы кого только ни выдвигали на роль существа, проглотившего Иону – и кита, и кашалота, и даже в наши дни – мегалодона, гигантскую ископаемую белую акулу. Но любой здравомыслящий человек, не говоря уж об имеющем познания в биологии, понимает, что всё это полная чушь. Нет, не было и не может быть ни одного органического существа, которое съело бы целиком человека, а через трое суток извергло бы его всё ещё живым из своей утробы. Если только не принять правду, что это и не было вовсе какое-либо известное морское животное, а могло быть только сверхъестественное существо – древнее и страшное морское божество, владыка морей и глубин – великий Дагон, бог-рыба, бог-амфибия.

Но, как мы уже отмечали, Иона не безвольная жертва, он сам добровольно и сознательно предаётся Древнему. Более того, пока все в панике молились своим богам, Иона странным образом, как сказано, «спал в трюме» – это символическое указание на его полную отстранённость от мира, всего мирского и пребывание на дне этого мира – отверженный, беглец от самого себя и даже от Бога... отдаёт себя Древнему.

В толковании пребывания Ионы в течение трёх дней и ночей в утробе чудовища христианские богословы подошли ближе всего к истине.

Они толковали это как пребывание Ионы в Аду, где «чрево», «утроба» – это могила, Шеол, т. е. Ад, проводя параллель с трёхсуточным пребыванием Иисуса Христа после распятия, телесно во гробу, а духовно в аду, что известно в христианском предании как «сошествие во ад».

Действительно, пребывание во чреве Древнего может означать пребывание в антикосмосе, inferнальных мирах, нижайших регионах творения у пределов самого Хаоса, – это место невыносимой боли и тотального безумия, – т. е. вполне можно сказать – в Аду. И там, подобно как в желудке, в желудочной кислоте,

происходит «растворение» в тёмных энергиях Хаоса, в Чёрном Пламени (богословы говорили, что в аду настолько горячее пламя, что чёрное на цвет), растворение всей человеческой сущности, и физической, и психической, и духовной, аннигиляция всего человеческого в человеке, выжигание, что сопровождается поистине непередаваемой адской болью. А потом, по алхимической формуле, после «растворения» происходит «сгущение», т. е. образование и становление нового существа.

Таким образом, Иона претерпел во чреве Древнего чудовищную трансмутацию, и физическую, и духовную, и был извергнут из чрева: физиологически – как перерождённый в отроде Древнего, а духовно – как носитель хаотических энергий и посланец Древнего – варкулам.

Любой, кто хоть что-то слышал о Дагоне в контексте традиции Древних или мифологии Лавкрафта, знает, что Дагон – прародитель разумной расы гуманоидных амфибий, так называемых Глубоководных, их бог, отец и владыка. Естественно, Иона во чреве Дагона трансформировался в подобное существо, т. е. в Глубоководного.

А в современной традиции Древних есть такое понятие – варкулам, процитирую Книгу Трёх Владык Альяха: «...одиноко блуждающие медиумы, сумасшедшие... После их появления в любом оживлённом месте все вымирали (сходили с ума всем городом, либо случалось стихийное бедствие, эпидемия и др.). Некоторые считают, что они были уже не люди, ибо Хищники жили в их телах, тем самым Варкуламы были Несущими Хаос. И они несли на землю волю своих Владык... Они путешествовали в масках, потому что *“их лица были обезображены”*...»

Всё написано будто точно про Иону: блуждающий медиум-пророк, который должен принести гибель целому народу, вовсе потерявший человеческий облик.

К тому времени корабль, на котором плыл Иона, уже прибыл в Ниневию, и его команда рассказала в городе о своём злочищении: о сильнейшей буре, что их чуть всех не погубила, о каком-то приближающимся чудовище и о жертвенной гибели Ионы... и тут...



Тут Иона является в город собственной персоной в облике чудовищного амфибиеобразного существа. Теперь понятно, какое шокирующее впечатление это произвело на всех жителей города. Вот поэтому они все поверили, когда это существо стало изрыгать страшные предсказания о предстоящей катастрофе, но поверили не какому-то еврейскому богу, а живому посланцу Древнего, который сам, одним своим видом служил доказательством.

Да даже в наше время, если, например, кто-то рассказал бы, как они попали на море в бурю, а один безумец выпрыгнул при этом за борт... а потом он явился бы в образе существа, которое и вовсе не должно существовать, мы бы тоже поверили всему, что оно скажет.

Вот и разгадка массового покаяния жестоких ассирийцев. Они восприняли это, при их демонолатрических культах, как пророчество Древних. Сам автор библейского текста о пророке Ионе всё же тонко намекнул, кем стал Иона, говоря, что он изнывал от жары, хотя не указано, что кто-то ещё в многотысячном городе страдал от жары, кроме Ионы, вот дословно: *«солнце стало палить голову Ионы, так что он изнемог и просил себе смерти»*.

А мы знаем, как губителен солнечный жар для расы Глубоководных, как говорится в Некрономиконе: *«не переносят они сухости воздуха и всегда сотворяют жилища свои подле моря, где дует ветер сырой и солёный»*; ясно, как страдал он тогда в жарком и душном городе. Теперь как варкулам, несущий Хаос, он желал только одного – устроить массовую бойню, но катастрофа не происходит. Поэтому Иона, как сказано, *«огорчился этим и был раздражён»*, он укоряет Бога, что тот *«милосердный, долго-терпеливый и многомилостивый»*.

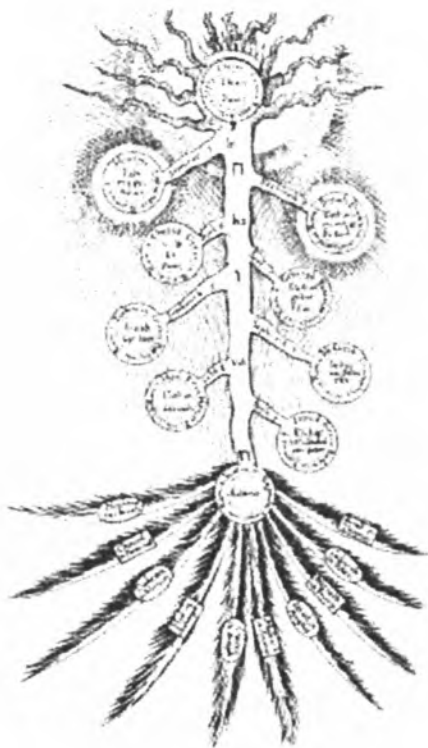
Иона выходит за город и садится у городской стены, где рядом с ним чудесным образом вырастает какое-то дерево, тень от которого приносит ему хоть немного облегчения от жары. Но тут дерево начинает поедать червь, и оно превращается в мёртвое дерево.

Этот последний сюжет Книги пророка Ионы, о видении Ионой сперва живого древа, а потом мёртвого, имеет несколько уровней толкования.

Во-первых, на символическом уровне это, конечно же, два древа, живое – Древо Жизни или Сфирот, а мёртвое – Древо Смерти или Клипот. Но ведь точно сказано, что это одно и то же дерево: так, и Древо Сфирот, и Древо Клипот представляют собой единую структуру, даже, можно сказать, модальности одного Древа, которое называется «Древо познания добра и зла».

Эта единая структура может восприниматься как описательная схема или карта всех миров и измерений, от нижайших инфернальных регионов и самого Хаоса до высших божественных и

самого Абсолюта, где точкой перехода является наш физический мир Малкут, а возможность перехода осуществляется «работой червя», что пожрал дерево Ионы, т. е. переход – через червоточины меж мирами.



И в то же время оба Древа – это состояния человеческого сознания, потому измерить расстояние от одного каббалистического мира до другого всё равно, что измерить расстояние от одной мысли до другой. На инициатическом уровне здесь описывается становление варкуламом, не зря же указано, что Иона сидел в тени древа – своей Тени, в «теновом теле», а червь, пожирающий дерево – это Червь, поднимающийся по спинному хребту-дереву и внедряющийся в тень, пожирая её, тем самым окончательно трансформируя в варкулама, т. е. то самое «мёртвое дерево» или носителя хаотических, инфернальных (клипотических) энергий.

И, наконец, третий уровень – пророческий, где живое Древо Сфирот – это каузальное на всех планах бытия, от материального до трансцендентного, от Ассия до Ацилут, которое будет разрушено вторжением космогонического Червя или, точнее, Червей, т. е. Древних, и трансформировано в «мёртвое древо», т. е. акаузальные миры антикосмоса, что и описывается как вторжение Древних, когда *«звёзды встанут верно»*.

В современной традиции Древних имеется небольшой интересный текст под названием «О Шуб-Ниггурат и секте скопцов». Если сравнить этот текст с проделанной эзотерической интерпретацией истории пророка Ионы, то нельзя не заметить удивительную параллельность сюжетов. Красной нитью проходит через краткое содержание практически всё то же самое, что и в истории Ионы.

Действие разворачивается в средневековой Руси, перед монгольским нашествием, т. е. опять угроза Святой земле и её народу. Человек, близкий к Богу, на сей раз христианский монах Симеон, образно говоря, «бежит от Бога», отказывается от Бога из-за страшных событий – гибели своих соплеменников, – т. е. снова из-за патриотических побуждений. Симеона – опять-таки, образно – завоеватели приносят в жертву, на сей раз распиная, а не выкидывая в море, как Иону.

На пороге смерти Симеону является Древний, здесь это Шуб-Ниггурат, и пожирает Симеона. Во чреве божества он перерождается и изменяется – здесь, естественно, в отпрыска Шуб-Ниггурат – «младого», тёмного, рогатого и дикого порождения божества, к тому же, безумно похотливого.

И перерождённый так Симеон осуществляет неопишущую жестокости месть. Ну просто поразительная схожесть, только в первом случае мы имеем аутентичный библейский текст, правда, который надо, так сказать, «вскрыть», а во втором – якобы современную мистификацию.

Прочтение истории Ионы заставляет задуматься – а только ли с мистификацией мы имеем дело?

В начале этой статьи, были приведены загадочные евангельские слова Иисуса о пророчестве Ионы, которые теперь становятся ясны и сами имеют пророческий смысл.

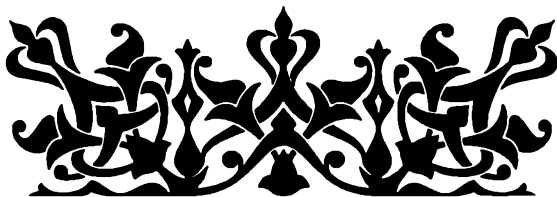
Почему Иисус выделил из всех ветхозаветных пророков именно Иону, наделив его пророческую миссию эсхатологическим смыслом?

Иисус сказал, что Иона сам был знамением, т. е. один его чудовищный вид после трансмутации во чреве «Таннин» – Дагона – являлся страшным знамением близящейся катастрофы.

Неслучайно поэтому с глубокой древности почти у всех народов считалось, что появления на свет страшных уродов или явление монстрообразных существ – явно тех, кто не от нашего мира, – служило апокалипсическим знаком. Так и в будущем: явление подобного существа или существ не из нашего мира, отродья Древних, варкуламов, станет знамением грядущих последних времён.

В заключение следует отметить, что часто серьёзными оккультистами так называемая традиция Древних, Альяха не воспринимается всерьёз, считается сплошным новоделом, вдохновлённым литературными мифами Лавкрафта.

Этой статьёй мы попытались доказать, что даже такие, казалось бы, надуманные современные понятия как отродья Древних и их посланцы-варкуламы могут иметь явные параллели в абсолютно аутентичных древних источниках, хотя и скрытые за символическим языком. Но если знать и взломать символизм этого «птичьего языка» мистиков, то уже никто не сможет оспорить достоверность этой традиции.



Hapeksamendeus Aa

ДЕВЯТЬ ЧЕРВЕЙ ИСКУЖҚАРА

В Книге Р'льеха есть глава, называемая «Подношение Древним», а в компилятивной версии Некрономикона – Завет Мёртвых – эта глава называется «Подношение трупа».

В ней описываются ритуальные манипуляции с человеческим трупом, целью которых является получение некой сакральной субстанции из разлагающегося тела.

В первом варианте это вещество названо просто «Сущностью», а во втором также, но по-арабски – «джаухар».

Эта субстанция имеет несомненную магическую ценность, ибо привлекает «обитающих в Запределии» и служит в качестве жертвоподношения, будучи весьма угодным им, даже самим Древним, как сказано, для их «умиротворения».

Получается же она после ритуала путём деятельности каких-то девяти трупных червей, которые поселяются в разлагающемся трупе и поедают его, что, собственно, и приводит к тотальному распаду и трансформации тела в данную субстанцию.

Надо полагать, что данная алхимическая субстанция является не только и не сколько следствием окончательного распада и гниения тела, но более результатом жизнедеятельности самих червей, фекальным продуктом этих некрофагов от пожранного ими трупа, тем самым ценным магическим «спайсом».

Надо процитировать, как об этом говорится в обоих вариантах:

...и из этого места должно выйти девять червей Iscuxcar, которые должны полностью уничтожить плоть и отделить её от Суцности.

...и из тлена её восстанут девять червей Исхукара, что должны изглотить сие, как им велено, откуда не останется ничего, кроме джаухар.

Если с проведением самого ритуала, при должных знаниях и надлежащем прочтении, всё более-менее понятно, то с червями надо разобраться.

Что за черви, откуда, а главное – почему их, собственно, только девять, хотя понятно же, что в процессе разложения появится огромное количество некрофагов, ими будет просто кишеть всё тело.

Значит, тут есть какое-то скрытое значение, и, возможно, подразумеваются не только и не сколько конкретные биологические черви-трупоеды.

Прояснить это поможет аутентичный древний источник, а именно – древнеегипетская Книга Мёртвых.

В самом начале этого древнейшего магического сборника, сразу после некоего вступительного приветствия, а именно в главе 1Б, речь идёт... да, как ни удивительно, именно о девяти(!) червях, обитающих в древнеегипетской преисподней. Целью этой главы было дать возможность духовному телу умершего, состоявшего из нескольких его душ, его разума и его жизненной энергии, войти в Дуат, или загробный мир, сразу после того, как тело умершего опускали в могилу.

В ней содержится молитва к обитателю Священной горы с просьбой избавить усопшего от «червей, живущих в Ре-сетау», т.е. от червей, которые охраняли подземные коридоры (в современном оккультизме – «туннели Сета») в царстве бога Сокара и «жили в телах женщин и мужчин, питаясь их кровью и плотью», умерший просит «Повелителя Света» поглотить этих червей.

В папирусе Иуау найденном в Фивах, обнаруживаем вариант этой главы, в котором приводятся имена – названия этих червей, которых всего девять:

1. Нартти-анх-ем-сен-ф,
2. Хер-ф-ем-кеб-ф,
3. Анх-ем-фенту,
4. Сам-ем-кесу,
5. Ха-хути-ам-сау,
6. Шеп-тмесу,
7. Ам-саху,
8. Сам-ем-снеф,
9. Анх-ем-бету-мит,

Приводится даже виньетка с их изображением. Согласно объяснению, эта глава помогала усопшему, и телесной, и духовным его составляющим, избавиться от этих червей, т. е. избежать пожирания всех своих «тел» – как собственно материального тела, так и всех тонких тел, что, учитывая древнеегипетскую религию, было для египтянина делом первостепенной важности.

Таким образом, становится понятно, что «имена» червей – это названия для девяти различных видов червей, а не конкретно, что червей всего должно быть девять штук.

Причём каждый из видов червей пожирает определённую составляющую часть усопшего, и, по-видимому, только первые два вида поедают собственно материальные составляющие человека: как сказано в папирусе, «питаюсь кровью и плотью».

Первый – поедает плоть (личинки трупной мухи – *Cynomyia mortuorum*), т. е. наиболее грубые части, а второй – кровь (здесь, видимо, ещё предполагается «жизненная сила», содержащаяся в крови).

А что же тогда пожирают остальные виды червей?

Ответ – остальные, нефизические составляющие человека, которых египтяне насчитывали всего тоже девять (!).

• Перечислим их кратко:

- **Хат** – собственно физическое тело;
- **Ка** – астральный двойник;
- **Аб** – сердце, источник жизни;
- **Хабит** – тень;
- **Ран** – имя;
- **Ба** – душа;
- **Сехем** – сила;
- **Ху** – дух;
- **Хабс** – звезда, светоч;
- **Саху** – духовное тело, «тело славы», которое послужит обиталищем всех очищенных остальных. Оно развивалось из материального тела с помощью погребальных молитв и ритуалов, и самого процесса мумификации и было вечным. Все ментальные и духовные атрибуты объединялись в нём, и тогда в нём умерший мог войти в обитель богов. В создании «саху», собственно, и состояла цель мумификации и всех последующих магических обрядов над телом умершего.

Кстати, христианские святые также обретают «тело славы», чтобы в нём войти в рай, а у еврейских каббалистов оно же называлось «покровом наставника» или «одеждой праведности». Правда, христианские или иудейские мистики достигали этого с помощью благих дел, веры, аскезы и молитвенных практик, и если достигали, то после смерти их тела обретали нетленность, что служило доказательством обретения «тела славы».

Древние же египтяне пытались достичь того же искусственно, с помощью мумификации и магии. Не будем анализировать, что представляла каждая из составляющих у древних египтян, отметим лишь, что современная эзотерика также насчитывает девять составляющих у человека.

Им дают разные названия, что вносит иногда путаницу, ну, например, такие:

- каузальное тело,
- небесное тело, духовное,
- эфирное,
- ментальное,
- эмоциональное,
- астральное,
- жизненная сила
- и собственно физическое.

Как они соотносятся с египетским делением, здесь не суть важно. Поэтому понятно, что избежать червей, которые поедают все эти составляющие человека, было для египтянина очень важно. Иначе эти девять видов червей пожрут все девять составляющих умершего, и никакого «саху» – «тела славы» – тогда не сможет образоваться.

Если в первых же главах Книги Мёртвых просят: «*О Повелитель Света, приди и поглоти червей, обитающих в Аменту (преисподней)*», – т.е. изгоняют их от умершего, то ритуал Некрономикона, наоборот, призывает этих как реальных могильных, так и гиперфизических невидимых червей – всего девять видов – из хтонического inferнального мира, который мы можем назвать и клипотическими путями, и «Туннелями Сета», и «Склепами Зина», или, как в самой Книге Мёртвых – «*Ре-сетау, коридорами царства Сокара*».

Главный вывод из сказанного – что эта алхимическая субстанция для подношении – «Сущность», или «джаухар», – получение которой и является целью ритуала, есть продукт переработки червями Искухкара не только тела мертвеца, но и всех его более тонких тел, продукт пожирания души и духа умершего человека.

Выяснив, что, собственно, представляют собой эти черви Искухкара, зададимся вопросом: а где мы можем найти ещё это название?

Мы найдём практически то же название в романе Артура Мейчена «Три самозванца».

Вот как пишет об этом романе Г. Ф. Лавкрафт:

Здесь мы находим любимую мысль автора о том, что под горами и скалами живёт примитивный низкорослый народ,

чьи следы дают основание для многочисленных легенд о эльфах и «маленьком народе». Иногда они виноваты в неожиданных исчезновениях людей и подмене нормальных детей странными уродливым созданиями. Эта тема изложена в эпизоде «Повествование о чёрной печати», в котором профессор, открыв сходство некоторых знаков на валлийских скалах и на доисторической печати из Вавилона, делает ещё несколько открытий, ведущих его в направлении неведомого и ужасного. Странное описание, сделанное географом Солином в далёкой древности, несколько непонятных исчезновений в безлюдных местах Уэльса, дегенерат, родившийся у матери в сельском районе после того, как она испытала потрясший её до глубины души ужас, – всё это профессор связывает в единую цепочку, которая может вызвать страх и отвращение у любого, кто доброжелательно и с уважением относится к человеческой расе.

Упомянутый Солин Гай Юлий – латинский грамматик и писатель III века н. э., издал «Собрание вещей достопамятных».

Вот этот отрывок из главы Солина – «О чудесном народе, обретающимся во внутренних пределах Ливии, и волшебном камне, именуемым Шестидесятизначником»:

Народ сей обретаётся в глухих местах и отправляет свои мерзкие таинства в диких горах. Ничего человеческого в нём, кроме лица, нет, людские обычаи ему чужды, он ненавидит солнце. Народ сей не говорит, а шипит голосами мерзкими, слушать которые без содрогания невозможно. Похваляется он неким камнем, который именует Шестидесятизначником, ибо тот имеет на себе шестьдесят букв. У камня есть тайное произносимое имя – Иксаксар (лат. Ixaxar).

И ещё такое:

Обитают они под землёй, имея там свои жилища. Ничем не богат сей народ, не стяжавший богатств и обрёкший себя на добровольное нищенство. Единая их гордость состоит в обладании камнем, который зовётся Hexacontalythos, потому как переливается шестьюдесятью камешками, которыми весь усеян. Передвигаются они подобно гадам, к людской речи они не способны, и скорее шипят и бормочут они, нежели говорят.

Эти отвратительные подземные обитатели, у Солина названные просто троглодитами, очень напоминают расу вуров или воормисов/вурмисов, вот что о них сказано в «Мифологии Хаоса» фон Юнтца:

Вуры исчезли из мира, когда они были изгнаны предками людей... Они спаслись в чёрных и злых пещерах под земной корой... Вуры похищают на поверхности существ, калечат их, доводя до идиотизма.

Далее они описаны в таких характеристиках:

...мягкие и липкие, подобно гниющим червям... Одутловатые зародышевые лица... они ползали и скользили в непристойной и запутанной куче.

Связь этих подземных обитателей с червями очевидна, ибо они и сами мутировали в червеобразных существ.

Тогда какова связь червей Ісцухсаг с камнем Іхахаг?

Эту связь мы находим в древнееврейском предании о строительстве Храма Соломона. При строительстве храма было воспрещено использовать любые железные орудия, и чтобы выйти из этого положения, Соломон использовал для тёски камней особых таинственных червей, называемых «шамир».

Железные орудия могут вызвать смерть и кровопролитие, поэтому не подходят для строительства мирного храма.

Вот как об этом говорит Талмуд:

Сказал Соломон мудрецам Торы: как построить Храм, не используя для резки и обтёсывания камней никаких железных орудий?

Ответили ему: есть Червь Шамир, которого принёс Моисей для камней эфода.

Он спросил их: как мы его найдём?

Они сказали ему: возьми шед и шейда, беса и бесовку, и ставь их открыть тебе.

В Библии есть упоминание о том, как пророк Моисей вырезал на драгоценных камнях имена всех двенадцати колен своего народа при помощи червя шамир.

Шамир мог разрушать алмазы, базальт, мрамор, железо, лишь свинец был недоступен ему, потому его содержали в свинцовых сосудах.

Теперь понятно, что созвучие червей Iscuxcaг и таинственного камня Ixaхаg, возможно, означает, что для его изготовления использовали этих червей, в честь которых он был и назван, или же, наоборот, черви были названы в честь камня.

Так откуда же взял Соломон этих червей?

Из тех же «мест», что и самих строителей Храма, а это, согласно преданиям, были демоны: из inferнального мира, на что, собственно, и указывает Талмуд. Современные исследователи каких только версий ни выдвигали, что же такое «шамир», но все они ничего не проясняют, кроме той, что величайший из магов вызвал этих червей Искухкара – «из Ада».

Эти черви Искухкара есть те самые, о которых говорит Библия как о неусыпающем и вечногрызущем черве Шеола, что одновременно «могила» и «ад».

Об этих червях упоминается в Ветхом завете:

И будут выходить и увидят трупы людей, отступивших от Меня: ибо червь их не умрёт, и огонь их не угаснет; и будут они мерзостью для всякой плоти. (Ис. 66:24)

В преисподнюю низвержена гордыня твоя со всем шумом твоим; под тобою подстилается червь, и черви покров твой. (Ис. 11:14)

Гробу скажу – ты отец мой, червю – ты мать моя и сестра моя. (Иов. 17:14)

Кожа моя лопается и гноится; тело моё одето червями и пыльными струпьями. (Иов. 7:5)

Трижды упоминаются и в Новом завете:

...где червь их не умирает и огонь не угасает. (Мк. 9:44,46,48)

Христианские мистики в своих видениях ада говорят об этих червях, заживо поедающих грешников в аду, как об одной из самых ужасных мук ада.

Некоторые христианские авторы приводили в своих трудах подробное описание жизни грешников в аду, как видно из следующих отрывков, например, жития Писентия, епископа Кефтского (VII век н. э.). Святой разговаривал с душой одного грешника, и она поведала ему, среди прочих ужасов ада, следующее:

И когда случилось так, что я был сброшен в кромешную тьму, я увидел огромный ров глубиной более двухсот локтей; он был наполнен гадами, и у каждого гада было семь голов, и тело каждого было подобно телу скорпиона. Ещё здесь был Великий Червь, один вид которого ужасал смотрящего на него. В его пасти были клыки, подобные железным прутьям; кто-то схватил меня и бросил этому Червю, никогда не прекращающему есть. В тот же миг все другие чудовища собирались подле него, и когда он набил свою пасть моей плотью, эти бестии, окружавшие меня, стали набивать свои.

Или такое воспоминание монаха:

«Ты хочешь знать это? – со стоном отвечал мертвец. – Горе мне, бедному! Червь неусыпающий точит меня и не даёт покоя целую вечность». «Что ж это за мучение?» – продолжал монах. «Это мучение невыносимо! – воскликнул умерший. – Ради твоих молитв, и если хочешь, я покажу это мучение; только совершенно ли хочешь видеть и чувствовать то или отчасти? Вполне моего мучения ты не можешь вынести; итак, некоторую часть испытай и узнай». При сих словах умерший приподнял подол своего платья по колено, и ужас и невыразимый смрад так поразили все чувства спящего монаха, что он в то же мгновение проснулся. Вся нога, которую открыл ему друг его, была покрыта страшным червём, и от ран исходил такой зловонный смрад, что нет слова и пера для описания его. Этот адский запах так охватил келью монаха, что он едва мог бежать из неё, не успев даже затворить дверь за собою, отчего запах стал разливаться по всему монастырю; все кельи переполнились им, и испуганные иноки не понимали, что это значит.

Иеромонах Сергей

Письма Святогорца к друзьям о Святой горе Афонской

А вот «Записки Николая Александровича Молотилова, служки Божией Матери и преподобного Серафима», где рассказывается:

Эта мука червя неусыпающего продолжалась только полутора суток, и такая страшная мука, и во сто крат страшнейшая прежних двух мук вечных же, но показавшихся мне легчайшими противу этой последней и до того ужасной... Представьте себе, что в вас кишат, как мошки, ползают, громоздятся, грызут вас во всех частях тела вашего и готовы сейчас же из всех отверстий тела вашего выползти наружу миллионы червей, чтобы покрыть всю поверхность плоти вашей столь же разнообразными, но более лютейшими муками, ибо видимы для глаз и осязаемы руками, без всякой возможности хоть на мгновение от них избавиться.

Богословы утверждают, что эти черви в прямом смысле слова обитают в аду. Более того, даже бесы и сами мучаются от них, т. е. этот неусыпающий червь терзает не только человеческие души, но даже демонов.

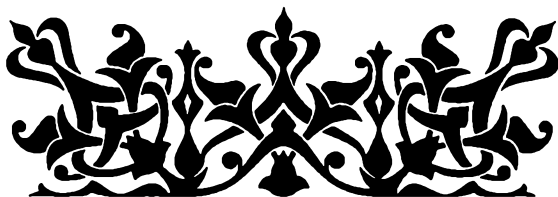
Свабуно даёт сведения, что в славянском язычестве были представления о «черве неусыпучем».

Это также название одной из 24-х рек загробного мира, которая, по описанию, настолько полна чёрными червями, что кажется наполнена чёрной водой.

Одна из страшнейших видов порч выполняется при помощи вживления в тело человека невидимого чёрного червя, который будет пожирать изнутри, этих червей как раз из той реки и берут. Самих же ведьм и колдунов ещё при жизни также может начать пожирать этот червь.

В русских этнографических материалах описано несколько случаев, когда у умирающей в страшной агонии ведьмы весь спинной хребет был съеден червями.

Эти черви, во всей своей совокупности и всем своим соединении в единое целое, будут составлять гиперфизическое тело Великого космогонического Червя – Убба.



Нарексамендеус Аа

ВИДЕНИЕ ВЕЛИКОГО ЧЕРВЯ УББА

Глубоко в нижайших из пещер Убб, Червь грызущий возрастает и кормится.

Ибо се есть Убб, Червь неумирающий. Лишь пухлая глава восседает на приземистом и извивающемся теле Его, где из омерзительного зева с тремя рядами крепких розовых клыков истекает слюна. Запах его отвратительный подобен смраду Джаханнама.

Некрономикон

Выдающийся швейцарский профессор Карл Густав Юнг (1875-1962), психиатр и психотерапевт, провозвестник и пророк «действительности души», мистик и основатель «аналитической психологии», стал для исследователей оккультного неким предметом культа и поклонения, ибо так велик его вклад и авторитет в этих областях.

В четыре года Юнгу приснился сон, который уверил его в приобщении к сокровенным тайнам Земли, как он признавался впоследствии. Лишь в возрасте 65 лет Юнг описал подробности этого сна, в котором ему открылись картины, столь привычные нам по рассказам Лавкрафта, и которые преследовали его всю жизнь:

Я оказался в царстве тьмы. Вначале я ничего не видел, но меня неудержимо влекло попытаться рассмотреть, что же меня окружало. Я увидел каменную лестницу, которая вела куда-то вниз. С большой осторожностью я стал спускаться

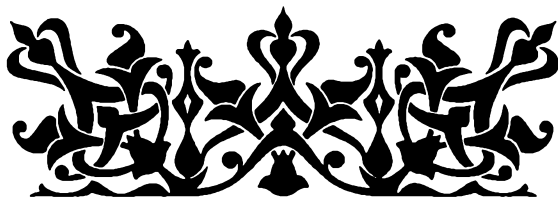
по ступеням. Внизу открылась прочная дверь, прикрытая зелёным занавесом. Занавес был большим и тяжёлым, он был соткан из струящегося узорчатого материала вроде парчи. Мне было ужасно любопытно, что же могло скрываться за занавесом, так что я отодвинул материю и увидел в сумеречном освещении длинную, метров десяти, прямоугольную комнату. Изогнутый потолок был сделан из камня, и пол был также покрыт каменными плитами. По центру комнаты, от входа до невысокого помоста, был выложен красный ковёр, на котором стоял богатый золотой трон. Я не помню наверняка, но, пожалуй, на троне лежала красная подушка. Надо сказать, что трон был потрясающе роскошным, это был настоящий королевский трон!

На трон опиралось нечто огромное, оно доходило почти до потолка. Вначале я подумал, что это – ствол дерева, ведь оно было в поперечнике более шестидесяти сантиметров, а высотой – метров до пяти. Но, присмотревшись, я понял, что это не может быть деревом, ведь всё это странное образование было комом живого мяса, покрытого кожей, сверху оно венчалось чем-то вроде головы без лица и волос, только на самой макушке можно было рассмотреть один глаз, который неотступно смотрел вверх...

Мысль о том, что это нечто подобное гигантскому «червяку в склепе» может броситься на него, обратила ребёнка в панику, многие годы спустя воспоминание об этом сне повергало Юнга в трепет. Учитывая приведённую выше выдержку из Некрононикона, думаю, дальнейшие комментарии излишни...

Ещё ребёнком Юнгу казалось, что он ведёт двойную жизнь, и что его вторая жизнь протекает вне современного времени в различных веках. Подчас ему представлялось, что он – школьник из XIX века и одновременно убелённый сединами могущественный князь из века XVIII, «который лично знаком с Богом как с таинственным и всемогущим существом».

Всё это весьма напоминает «За гранью времён» Лавкрафта, где сознание главного героя, тоже, кстати, профессора: тот совершает прыжки во времени и пространстве, а замещённая личность проявляет нестерпимый интерес к оккультному и запретному, обладая при этом колоссальными знаниями в этих областях.



Напексамендеус Аа

ЧЕРВЬ-КОЛДУН

Нижние из пещер подземных – недоступны глазу смотрящего, ибо чудеса их непостижимы и устрашающи. Проклята земля, где мёртвые мысли оживают в новых причудливых воплощениях; порочен разум, пребывающий вне головы, его носящей. Великую мудрость изрёк Ибн Шакабао, сказав: блажен тот город, чьи колдуны лежат во прахе. Ибо древнее поверье гласит, что душа, проданная дьяволу, не спешит покидать пределы склепа, но питает и научает самого червя грызущего, пока сквозь тлен и разложение не пробьётся новая чудовищная жизнь, и жалкие поедатели падали не наберутся хитроумия, чтобы вредить, и силы, чтобы губить. Огромные ходы тайно проделываются там, где хватило бы обычных пор земных, и рождённые ползать научаются ходить.

Некрономикон

Из небольших рассказов Лавкрафта, пожалуй, самым моим любимым является «Праздник», где, кстати, впервые упоминается легендарный Некрономикон.

Прембула рассказа такова: герой приезжает на Святки в древний уединённый городок, чтобы исполнить завет предков и участвовать в некоем таинственном празднике, что отмечался ещё с незапамятных времён.

Предки героя – древний народ, что были чужими в здешних местах и прибыли сюда из «южных опиумных морей». Праздник был запрещён, но из поколения в поколение передавался завет отмечать его каждые сто лет, чтоб не угасла память о «первозданный тайнах».

Герой никогда не был в этих местах и впервые приезжает на земли предков, где его должны признать за своего и оказать приём. Действительно, героя принимают в назначенном доме, но довольно странные хозяева, это старик и старуха, главная отличительная особенность коих – полная немота.

Далее всё совсем уж приобретает зловещий оттенок: герою кажется, что белое неподвижное лицо старика – это вовсе не лицо, а искусно сделанная восковая маска. И ещё поразило, что старик был постоянно в перчатках. В доме царила сырость, затхлость и сумрак.

Героя оставляют одного в комнате, где он на полке, среди прочих демонологических редкостей, находит «непотребный» Некрономикон и читает его до начала праздника.

В назначенное время героя обряжают в мантию, и они выходят, чтобы присоединиться к остальным жителям.

Жуткие процессии в рясах с капюшонами шествуют по улицам, освещая дорогу фонарями в руках. Процессии сливаются в одну бесшумную немую толпу, и герой вспоминает:

...в мои бока упирались локти, казавшиеся неестественно мягкими; меня теснили тела, на удивление податливые, но я так и не разглядел ни одного лица, не услышал не единого звука...

Это всё очень важные замечания, как станет понятно впоследствии. Проходя кладбище (!), процессия движется в церковь на пустоши.

Внутри храма, за кафедрой, провал, куда и спускается один за одним вся процессия. В душные подземелья, в бесконечные коридоры, ведущие в недра земли, где лишь запах гниения, и «недра источены червями зла».

Далее не буду пересказывать окончание этого великолепно-го рассказа, но практически перед финалом со старика, провожавшего нашего героя, случайно слетает его маска, и герой видит – «порождение горячего бреда».

В конце рассказа приводится пространная выдержка из Некрономикона, что и была дана в начале. Этой в высшей мере загадочной и зловещей цитатой мастерски достигается вершина атмосферы ужаса, внося определённую недосказанность и нераскрытую тайну, оставляя её на волю воображения читателя.

Этот авторский писательский ход Лавкрафта поистине создаёт ужас космических масштабов, который нельзя даже высказать, а можно лишь дать туманные намёки самого зловещего свойства. Но попробуем всё же разобраться, кто же всё-таки были старик и жители этого городка, и имеются ли какие-либо объяснения в традиционных источниках.

Подобное же существо мы находим ещё до Лавкрафта и его рассказа «Праздник», в рассказе У. Чемберса «Жёлтый знак», на который ссылается сам Лавкрафт в своём знаменитом эссе «Сверхъестественный ужас в литературе».

Вот что он пишет:

Самый сильный из его рассказов, наверное, «Жёлтый знак», в котором идёт речь о неразговорчивом и страшном кладбищенском стороже с лицом, напоминающим раздувшегося могильного червя. Парень, рассказывающий о драке с этим человеком, дрожит и бледнеет, вспоминая некоторые подробности. «Клянусь Богом, это правда, когда я ударил его и он схватил меня за руки, сэр, я хотел выдернуть руки, и тогда его палец вошёл мне в запястье». Художник, который, повидавшись с ним, ночью во сне видит катафалк, который видит и его приятель, поражён голосом сторожа, что-то ему пробормотавшего. Звуки его голоса заполняют голову, «как густой маслянистый туман с запахом гнили». А бормочет он всего лишь: «Вы нашли жёлтый знак?»

Основные признаки сторожа из «Жёлтого знака» повторяются у старика-колдуна из «Праздника»: связь с кладбищем, запах затхлости и гнили, противоестественно мягкое тело, отвратительный нечеловеческий лик, сравнение с червём и немота

или, в лучшем случае, какое-то бормотание. Но всё это художественные произведения, а что же говорят нехудожественные источники? Нечто похожее мы можем найти в русских собраниях этнографических материалов, например, в сведениях о колдовстве из разных губерний России. Они будут касаться смерти колдунов и посмертного существования в виде неких довольно чудовищных существ, называемых «еретник», «еретик», «вурдалак». Вот, например, запись рассказа, записанного А. Харитоновым в его «Очерках демонологии Шенкурского уезда»:

Мужик ночью пошёл принести во двор лошадке пошу сена; на возвратом пути он слышит за собой топот. Оглянулся мужичок – и чуть не умер со страха: освещённый месяцем, за ним мчится еретик со сложенными крестообразно руками. Вот он уж близко: уже мужик слышит скрипение огромных зубов его, уже ветер наносит на мужика могильный запах живого трупа. Отчаянный мужик вбегает в первое попавшееся ему строение. Захлопнув крепко-накрепко дверь – и мужичок слышал, что еретики сильны только зубами, а телом мягки, – он осмотрелся и узнал в этом строении собственное же своё гумно: «Он не видал, как я вбежал сюда, – думает мужичок, сидя в гумне, – не собачье же у него, у погани, чутье...» Не успел кончить мужичок думки, как послышались толчки в дверь, и вскоре древесина посыпалась на землю опилками от огромных зубов еретика. Вот уже прогрызено значительное отверстие, ещё немного – и еретик вскочит в дыру, и смерть мужика неизбежна (здесь говорят, что всякое сопротивление еретнику напрасно: он не боится ни огня, ни меча). Как увидел отчаянный мужичок нелюдское лицо еретика и зубы его, взмолился он не своим голосом: «Дядя гуменник, не продай, побратайся с поганым еретиком: за эту службу весь я твой!» Только кончил мужик эту речь, в прогрызенное отверстие в двери ворвался еретик. Добрый гуменник услышал голос мужика и, схватив еретика, закружился с ним, невидимый, по полу овина [прим.: гуменник – один из хозяйственных духов, наряду с домовым, дворовым, банником и т. п.]. Удивлённый мужик, видя еретика, скалящего зубы и вертящегося по полу, не понимает причины этого. Неясная дума говорит

ему, что это проделки заступника его – гуменника; мужик, глядя на борьбу, достойную пера Гофмана, в которой из двух жестоких соперников виден только один, не смеет шептать молитвы; он боится этим обезоружить, прогнать благодетельного заступника – гуменника. Раздался крик петуха, и борьба кончена: истерзаный еретик растянулся пластом; он уже обезоружен. Вот всё, что можно сказать о непокойном покойнике – еретике» (1848 год).

Другой рассказ, слишком длинный, также повествует о подобном еретике: мужик проходил ночью дорогой мимо погоста, где его стал преследовать такой «еретик», мужик кричал ему – мол, кто ты, и чего надо, – а тот лишь клацал превеликими зубами. Отвратительный вид, гнилой запах, огромные зубы, иногда тремя аж рядами, которыми сокрушают всё встречающееся, прогрызают даже дыры в дверях, и немота или невнятное бормотание – отличительные черты этих существ. Хотя в преданиях другие неуспокойные мертвецы, вполне человеческого вида, хоть, правда, и мертвецкого, и свободно разговаривают, и про зубы ничего особенного не говорится. Значит, это отдельный вид наиболее страшной и злой нежити. Так кто же эти «еретики» из преданий, и как они соотносятся – а это явно идентичные существа – с существами из рассказов ужасов и цитатой Некрономикона?

Про этих чудовищных существ из могилы, «еретиков», или «еретников», говорится, что ими становятся только умершие наиболее тёмные колдуны и ведьмы.

Поэтому в тех же этнографических источниках, русских или западных, как и в писаниях инквизиторов, утверждается, что тело мёртвого колдуна/ведьмы следует определённым образом уничтожить: сжечь, проткнуть осиновым колом, отрубить голову и положить в ноги, и подобное. Даже железная ограда вокруг могилы пришла к нам из погребальных обычаев цыган.

Цыгане славятся ведьмами, и чтобы после смерти они не тревожили живущих, делали вокруг захоронения ограду, ибо, по поверью, восставший из могилы не сможет её преодолеть, а так и будет ходить внутри.

Этот общий для многих народов обычай в отношении мёртвых тел колдунов и объясняет слова Ибн Шакабао: «*блажен тот город, чьи колдуны лежат во прахе*».

Но почему так?

Дело в том, что даже мёртвое тело сохраняет как на генном, так и энергетическом уровне некую память и силу, присущую ему при жизни. А колдуны, как, впрочем, и святые, обладающие магической силой при жизни, сохраняют её и после смерти в своих телах.

Даже слово «маг», от древнеперсидского *magus*, и «магия», от латинского *magia*, – но этимология этих языков равным счётом не объясняет в значении, кроме русского языка. Маг – тот, кто что-то может, т. е. «могущий» и «могучий», однокоренные слова с заменой «а/о». А как назвать силу мага, или «могущего»? – «мощь»; отсюда и слово «мощи», т. е. останки, сохраняющие в себе магическую силу, и не важно – тёмную у колдунов или светлую – у святых.

Эти мощи обладают чудодейственной силой, какой обладали их носители при жизни. Поэтому христианский культ мощей, строго говоря, к христианству не имеет никакого отношения, это архаичное общерийское наследие.

В Книге Д. Тайсона «Странствия Альхазреда» вполне справедливо даются сведения о некромантах-некрофагах, что охотятся за телами мёртвых магов, чтобы поедать их. Ибо даже небольшой съеденный кусочек мёртвой плоти мага передаст его силу, способности и знания пределавшему это.

Волхв Велеслав вариацию этого некрокульта в контексте «Шуйного пути» передаёт так: *«Испив из черепа волхва – мудрость его обрящешь»*.

Но тела умерших святых, как известно, нетленны, а тела колдунов, наоборот, пожирают могильные черви, причём даже быстрее, чем обычных смертных.

Значит, открывается совершенно ужасная картина: могильный червь, пожирающий тело колдуна или ведьмы, приобретает все его силы, мощь и знания. Вот что значат слова Некрономикона: *«порочен разум, пребывающий вне головы, его носящий»*, ибо теперь сознание колдуна пребывает в мягком и липком теле могильного червя. И оно заставляет расти червя, происходит чудовищная, грандиозная мутация, червь приобретает непотребную человекообразную форму; так *«мёртвые мысли оживают в новых причудливых воплощениях»*. Образуется Червь-Колдун, и, как сказано, *«рождённые ползать научаются ходить»*.

Но при этом он сохраняет, так сказать, все первичные признаки червя: мягкое, податливое тело, зев с огромными зубами, способными перетирать даже древесину, и немота червя или, в лучшем случае, невнятная имитация человеческой речи.

Так слова Некрономикона обретают кристально ясный, но совершенно чудовищный смысл. Трупный червь, пожирающий тело колдуна, трансформируется в новую форму и продолжает в ней противоестественную жизнь этого колдуна.

Поэтому в русском чернокнижии слово еретик/еретник одновременно значило и тёмного колдуна, и то отвратительное существо, кем становится он после смерти.

Ещё более выразительно слово вурдалак, которым называют якобы ожившего мертвеца, но изначально оно означало большого могильного червя: как видим, прямая связь.

О подобных Червях-Колдунах рассказывается в «Сарацинских ритуалах» Людвиг Принна, главе его компиляционной версии «Тайн Червя»: с ними он столкнулся в своих странствиях по Ближнему Востоку.

Теперь понятно, кто были те еретники из старорусских преданий, и кто отвратительный сторож кладбища в «Жёлтом знаке»: всё это Черви-Колдуны, как и все жители рассказа «Праздник».

Когда-то это было поселение нечестивых ведьм и колдунов, но все они давно померли и похоронены на кладбище, но сожравшие их могильные черви продолжили их жизнь и дело, а герой рассказа за маской старика увидел омерзительную личину Червя.



Harpeksamendeus Aa

ВОЙНА СТАРШИХ И ДРЕВНИХ

Из церемонии посвящения на степень Философ 4^о=7'
Ордена Золотой Зари:

Иерофант:

Пока Вечный не утвердил Порядок, не было ни Начала, ни Конца. Но простёр Он перед Собою Завесу и под нею поставил Первых Царей. И Цари те правили в Едоме прежде, нежели пришёл Царь над Израилем; но не устояли Они. Когда Земля была безвидна и пуста, – то царство Едома. Когда же утвердилось Творение – царство Израиля пришло. И войны между ними – то войны титанов в Хаосе Творения. И Светоносец, сиявший нестерпимым блеском, метнул лучи огня, и устремились они, как молот Великий и могучий, и летевшие от него искры стали Первозданными Мирами. Но недолго горели искры те, ибо не было в них равновесия, и они угасли. И вот сошлись Цари и прошли все мимо; увидели и изумились, смутились и обратились в бегство²⁷. И были то Цари Едома, правившие прежде, нежели появился Царь над Израилем.
(Гегемон обводит Посвящаемого вокруг Храма и останавливается перед Иереем, который встаёт при их приближении и поднимает красный светильник).

²⁷ Пс. 47:5.

Иерей:

Тогда смутились князья Едомовы, трепет объял вождей Моавитских²⁸. Когда выходил ты, Господи, от Сеира, когда шёл с поля Едомского, тогда земля тряслась, и с неба капало, и облака проливали воду²⁹. Прокляните Мероз, говорит Ангел Господень, прокляните, прокляните жителей его за то, что не пришли на помощь Господу, на помощь Господу с храбрими³⁰. Поток Киссон увлёт их, древний поток, поток Киссон. Попирай, душа моя, силу³¹. И наклонил Он небеса и сошёл, и мрак – под ногами Его³². От блистания перед Ним бежали облака³³. Возгремел на небесах Господь, и Всевышний дал глас Свой, град и угли огненные³⁴. Пустил стрелы Свои и рассеял их, множество молний, и рассыпал их³⁵. И явились источники вод, и открылись основания вселенной от грозного гласа Твоего, Господи, от дуновения духа гнева Твоего³⁶. Глас грома Твоего в круге небесном; молнии освещали вселенную; земля содрогалась и тряслась³⁷. Путь Твой в море, и стезя Твоя в водах великих, и следы Твои неведомы³⁸.

*Документ Ордена Golden Dawn
(Израэль Регарди. Полная Система Магии Золотой Зари)*

Эти слова как наставление произносятся перед посвящаемым на данную степень.

Сначала слово держит Иерофант, потом Иерей – служители Храма Ордена.

Смысл же и суть их речей полностью тождественен, только Иерофант даёт как бы толкования к той сакральной речи, которую будет произносить Иерей, состоящей из различных стихов

²⁸ Исх. 15:15.

²⁹ Суд. 5:4.

³⁰ Суд. 5:23.

³¹ Суд. 5:21.

³² Пс. 17:10.

³³ Пс. 17:13.

³⁴ Пс. 17:14.

³⁵ Пс. 17:15.

³⁶ Пс. 17:16.

³⁷ Пс. 76:19.

³⁸ Пс. 76:20.

Ветхого завета. Но для неподготовленного сознания всё это совершенно невразумительно и требует дополнительных разъяснений.

Сперва говорится, что ни было ни Начала, ни Конца. Это можно толковать, что Бог был и есть Эйн Соф, что значит Бесконечность и Вечность.

Еврейское предание гласит, что сперва Бог в первый день Творения создал Ад и Рай, Ад по левую руку, а Рай – по правую. Но дальше рассказывается, что ад был сотворён во второй день, это единственный день, про который не говорится в Книге Бытия, что «это было хорошо», как про все остальные дни Творения. Ибо Бог Един – единица, точка, луч света, а двойка – это Тень Единицы и её отрицание, противоположность, то, что противостоит – «Сатан» на иврите, и Эль-Ашер – «Другой Бог» и космологическое лоно.

Поэтому все символы, несущие двойственность, указывают на эту «Противоположную Сторону» – «Ситра Ахра»: два рога, раздвоенное копыто, вздёрнутые руки ритуальной позы Апофиса, мудра «рога», «козёл» или «Вур», раздвоенный жезл некромантов и раздвоенный язык змея.

Рай же, утверждает, был создан на третий день. Значит, Ад и Рай первого дня не есть inferнальные области бытия или ад второго дня, как и не есть духовные божественные сферы – рай третьего дня.

А что же тогда?

Это акаузальное и каузальное состояния, эманированное Эйн Соф, причём акаузальное первично, ибо, как сказано, «пока не установил Порядок», – т. е. каузальное или обусловленное причинно-следственным законом.

Это и есть те самые Начало и Конец из речи, где Начало – каузальное, а Конец – акаузальное, ибо есть эпитет имени Самзля или «Иного Бога» – «конец всякой плоти», т. е. конец всего обусловленного, каузального.

Дальше говорится: «Он простёр перед собой Завесу».

В «Тайнах Червя» эта Завеса названа Зенрит Майньош, и о ней говорится: «Знайте, что в мирах, лежащих перед Чертою, есть размер и форма, но в том, что лежит за нею, их нет, ибо живущие там сами себе форма и размер. Имя Черты сей – Зенрит Майньош, Владыка Границ, и двоякими свойствами обла-

даёт она», т. е. она разделяет каузальное с формой и размером и акаузальное, о чём говорится в словах посвящения, относительно Завесы.

В Каббале же она называется «зелёной линией» (*linea viridis*) и символически отображается в виде зелёной двойной волнистой линии, в точности как в «Тайнах Червя»: *«рисуют двойную волнистую линию – знак Зенрит Майньоша».*

Об этой зелёной линии говорит Мирандола в своих «Каббалистических заключениях» и, позднее, Элифас Леви. Причём именно этих двух мистиков упоминает Лавкрафт в «Жизни Чарльза Декстера Варда», о первом: *«слова, которые Мирандола с дрожью назвал самым ужасным заклинанием в чёрной магии»;* а о Леви: *«заклинание почти в точности совпадает с найденным в мистических писаниях Элифаса Леви, этого таинственного человека, который первым ткнулся в запретную дверь и видел пугающие запредельные дали».*

Именно Мирандола открыл Европе Каббалу и в конце XV века составил компендиум выдержек – «Каббалистические заключения», где зелёная линия упоминается в двух тезисах.

В 7-м тезисе: *«Когда Соломон говорил в своей молитве, как записано в Книге Царей: “Слушайте Небеса”, – под Небесами должно понимать зелёную линию, которая охватывает все вещи».*

И в 48-м тезисе: *«То, что говорится каббалистами, а именно, что зелёная линия охватывает всю Вселенную, уместно будет привести как заключительное положение».*

Из элегии рабби Шимона бар Йохая (легендарного автора Зога́ра), приведённый в Сефер Имре Бина, упомянута зелёная линия, и связывают её с убывающей луной и новолунием.

По Леви, каббалисты изображали её в виде двойной зелёной линии, охватывающей все Сфирот.

Итак, Завеса, зелёная линия или Зенрит Майньош охватывает всю Вселенную, как видимую, так и невидимую, или все Сфирот – от Малкут до Кетер, и все измерения – от материального до трансцендентального, или от Ассия до Ацилут. Отделяя нашу каузальную вселенную от акаузальной, что и говорят в словах посвящения.

А связь с новолунием может указывать на некоторые оперативные аспекты для пересечения этой Черты, ибо ущерб луны

– «злое время», и новолуние – «живая смерть», как называли иногда мистики.

А Зогар говорит так: *«Есть времена, когда луна полная (имеется в виду, что луна идёт на убыль), то пребывает коварство Древнего Змея».* Но следует помнить предостережение Альхазреда: *«Горе тем, кто осмелится заглянуть за Черту».*

В первичном акаузальном Хаосе пребывали Изначальные Силы или Первые Цари, Цари Едома, более известные сейчас как Древние, которые есть флуктуации Хаоса, и которых можно поэтому назвать Богами Хаоса.

Они пребывали за Завесой – Зенрит Майньош – или, точнее, под ней, в измерениях Хаоса и изменчивых форм, где даже нет ни формы, ни размера, т.е. в акаузальном. Эта акаузальная анти-вселенная Хаоса называется в Каббале – Едом.

Дело в том, и в этом заключается одна из сложностей Каббалы, что всё передаётся через призму истории еврейского народа, даже теология или космогония. Поэтому прямое восприятие священных текстов – лишь одно из толкований, и самое низшее.

Если принимать только такую передачу сакральных текстов, то, как говорили учителя Каббалы, *«такому человеку и вовсе лучше бы не родиться».*

Как, впрочем, и Ориген, один из первых христианских богословов, авторитетнейший для обеих церквей, сказал: *«если кто и впрямь думает, что Бог с Адамом гуляли по какому-то саду, то он не христианин, а дурак».*

Едом дословно значит «красный», этот цвет указывает на природу Хаоса, вспомним «Жену, облачённую в багряное», Апокалипсиса или «Бабалон – Красную Женщину» Телемы, – всё это аллегории для описания природы Хаоса.

Исторически Едом, или Идумея, – область на юге Израильского нагорья, на севере граничила с Иудеей, с южной – оконечностью Мёртвого моря и страной Моав. С первых дней своего существования Едом показал себя крайне агрессивным государством.

Особую ненависть питали едомляне к иудеям, считая, что из-за них они лишились прекрасных земель Палестины. Поэтому при каждом удобном случае мстили им, причём самым жестоким образом.

Они не только принимали участие во всех войнах против Иудеи, но даже выкупали у ассирийцев пленных иудеев, чтобы, отведя их в свои крепости, предать мучительнейшим казням и пыткам во имя своих богов.

В Петре до сих пор сохранились красные ступени огромной лестницы, ведущие на площадку, где высился алтарь. Эти ступени красные оттого, что сохранили следы человеческой крови, стекающей с алтаря, крови невинных жертв, приносимых на заклание их богу. Кроме пленных, на этот алтарь едомляне повергали и своих собственных детей.

Такое положение дел продолжалось до царя Давида, которому удалось разгромить едомлян.

Итак, в царстве Едома процветали страшные кровавые культы, культы Древних, и, более того, если доверять библейским текстам, там ещё жили и последние из предшествовавшей расы гигантов. Понятно теперь, почему Едом стал обозначением самого акаузального Хаоса и миров Хаоса, миров Древних. Тогда как Израиль – это каузальный Световой Порядок Творения, вселенная Светового Порядка. Поэтому, если следовать строго каббалистической трактовке, «израильтяне», «дети Израиля», есть все сущности, принадлежащие каузальной стороне, миру Светового Порядка, а не конкретно еврейский народ. Тогда едомляне – это отродье и порождение Едома – Хаоса и Древних.

Так, в основе Каббалы лежит эта дихотомия: Едом – Израиль, и Хаос – Световой Порядок, акаузальное и каузальное, которое скрыто за этими историческими названиями.

Чётко сказано в посвятительной речи, что безвидность и пустота, библейские тоху-боху на иврите первых строк Книги Бытия, есть Хаос – царство Едома, а как началось упорядочивание и стабилизация, то пришло время царству Израиля, т. е. каузальному Световому Порядку.

В Едоме – первичном Хаосе – правили Цари и Князья Едома, которые понимаются одновременно как миры Хаоса, миры анти-вселенной, и как их Боги Владыки – Древние. Можно полагать, что Цари – это Великие Древние, тогда Князья – Младшие Древние.

Макгрегор Мазерс, один из основателей Ордена Золотой Зари и его руководитель, писал так:

«В аллегории семи Царей Едома, которые правили в стране Едом до того, как над детьми Израиля встал какой-либо Царь, можно найти глубоко скрытую тайну. Каббала учит, что это царство было царством "неуравновешенных сил" и непременно неустойчивого характера. Мир Израиля представляет тип состояния миров, которые возникли в более позднем периоде, когда было установлено равновесие».

Как говорится в других словах, ещё одного ритуала посвящения: *«В Хаосе царили Старейшины Едомские, Владыки неуравновешенной силы».*

Итак, Цари Едома есть первозданные Силы и суть тех миров неуравновешенной силы, где они властвовали, что существовали до сотворения нашего мира.

Это неуравновешенное хаотическое состояние отражается даже в самой природе структуры Древних. Так, один практик имел кратковременное видение Древних, которое было такой силы психического давления, что чуть было не повергло его в безумие. Он описывает их как циклопических чёрных тварей размером с горы, где каждая частица их тел претерпевала беспрестанное изменение, что повергало их в безумную ярость и злобу.

Как сказал Соломон, *«те чёрные твари, под чьими шагами сотрясается земля, и небо сворачивается, как лоскут».*

Далее в речи посвящения: *«И войны были между ними – то войны титанов в Хаосе Творения».* Это, собственно, и есть война Старших и Древних.

Но если с Древними или Царями Едома всё более-менее понятно, то откуда взялась противостоящая сторона – Старшие?

Обратимся к текстам Зогара и его исследованию, проделанному А. Э. Уэйтом, ещё одним членом Золотой Зари.

Опять-таки, сложность восприятия каббалистических текстов в том, что одним и тем же термином могут быть названы совершенно разные вещи, и только из общего контекста можно понять, о чём идёт речь. Например, «ангелы» – это может быть даже человек, а могут некие изначальные силы, а могут собственно ангелы, что созданы на третий день творения.

В отрывке, приводимом Уэйтом, это явно Изначальные Силы, а не конкретно «ангелы».

Вот что он пишет:

«Метафизически, как бы я назвал, истолкование следующее. Когда пассивный свет, означенный как Тьма в Писании, соединился с активным светом правой стороны, следуя принятому устройению Древа Сфирот, многие небесные воинства – из чего можно заключить наличие некоего изначального антагонизма между ангельскими чинами – вместо предусмотренной гармонии или равновесия, обеспечиваемого Средним Столпом, – выступили на стороне левого света и были готовы восстать против правого. Когда Срединный Столп явил Совершенное Единство Бога, добрые воинства отказались от дальнейшей борьбы, а злые упорствовали, и следствием этой непримиримости было создание ада (второго дня). Опорный текст Писания таков: “И создал Бог твердь, и отделил воду, которая под твердью, от воды, которая над твердью”, этот стих имеет множество истолкований, а в данном случае означает, что Он разделил раздор, который принесли в мир те, кто был низвергнут в бездну».

В пояснении он дополняет:

«Смысл, как надо полагать, в том, что, принадлежа пассивной стороне, они были более склонны ко злу, нежели ангелы активной стороны. Первые были ангелами со стороны зла, которые изначальны пребывали в извращённом состоянии».

Итак, Столплевой стороны и его пассивный свет, что есть Тьма (Хасек) – это акаузальное, а СтолпПравой и активный Свет – каузальное. Что ранее было представлено как Ад и Рай первого дня Творения по левую и правую стороны или Начало и Конец.

Изначальные неуравновешенные импульсы – это Древние, Цари Едома, а следующие, уже уравновешенные – Старшие.

Древние же изначальны пребывали в извращённом состоянии, ибо разделяют природу Хаоса.

Соприкосновение этих двух светов и состояний явило Войну, ибо Старшие и Древние изначальны пребывали в антагонизме на разных сторонах – Столпах.

Буйство Древних и сама война породили адские миры второго дня Творения.

Итогом войны становится разделение, т. е. создание той самой Завесы, Зенрит Майньош, или «зелёной линии», что очерчивает всю систему Сфирот, т.е. каузальные миры всех планов, включая их в автономную систему, отделённую от беспредельности акаузального Хаоса.

В высших планах каузальной вселенной пребывают Старшие в покое, как бы отказываясь от дальнейшей войны, потому что это разрушит их вселенную. Они хранят каузальную вселенную от вторжения Древних, выполняя теперь роль Наблюдателей.

Старшие Боги в контексте Библии и Каббалы называются Элохим.

В Библии «Элохим» переведено как «Бог» – единственное число мужского рода, тогда как на иврите «Элохим» – множественное число женского рода, что можно перевести как «боги и богини» или, точнее, «божества».

Собственно, Бог Яхве есть один из этих богов-Элохимов. Это утверждается в первой же строке Библии: *«В начале сотворил Бог небо и землю»*, в оригинале на иврите: *«Берешит бара Элохим эт ха-шамаим вэ эт ха-аретц»*, – первый стих Торы, что в правильном переводе: *«В начале сотворили Боги небо и землю»*.

Значит, Элохимы – это Высшие Боги изначально, Творящие Силы, Космократоры, Строители каузального Космоса.

Этот тезис повторяется в Библии множество раз, несмотря на все старания христианских переводчиков скрыть это: *«И сказал Бог: сотворим человека по образу Нашему»* (Быт. 1:26); *«Вот Адам стал как один из Нас»* (Быт. 3:22); *«Бог стал в сонме богов, среди богов произнёс суд»* (Пс. 81:1).

Последний пассаж из Псалмов точно показывает, что этих богов-Элохимов некий сонм, т.е. собрание, и Яхве – один из Них.

В верной передаче это звучало бы так: *«Бог-Элохим стал в сонме богов-Эль, среди богов-Элохимов произнёс суд»*.

Но чем Яхве отличается от остальных Элохимов?

Есть точный ответ в таком пассаже: *«Ибо Господь, Бог ваш, есть Бог богов и Владыка Владык»* (Втор. 10:17).

Потому эти Элохимы отождествляются с «Владыками Света» – каббалистическими архангелами духовного мира Брия, они же и архангелы христианских церквей.

«Не много Ты умалил его перед Ангелами» (Пс. 8:6), ангелы на иврите – «малахим», а в оригинальном тексте написано «Элохим», этот стих показывает, что христианство с первых же дней существования отождествляло Элохимов с Высшими Ангелами – архангелами.

Эти Элохимы есть те Ангелы правой стороны, о которых говорилось ранее.

Но главный тезис всей Каббалы звучит как «Яхве есть Элохим»: как объяснить это?

Элохимы есть дифференциация самого Яхве (эта идея отражается в окончаниях имён архангелов – «эль», что значит «бог»), который пребывает в сокрытом и недейтельном состоянии абсолютной трансцендентности, действуя через Элохимов – Архангелов.

Подобное мы находим уже у шумеров, где верховный бог Ану, пребывая в высших сферах, не деятелен, а действует через других богов, хотя, как и Яхве, председательствует в собрании богов.

Или угаритско-финикийский высший бог Илу/Эль пребывает за границей вселенной и действует через баалов/ваалов – «владык» определённых областей космоса, и, наконец, то же можно сказать про древнеегипетского Ра.

Про всех говорят, что они стары, показывая этим их неактивность, так как и Яхве имеет титул «Ветхий Днями». Всё это можно образно представить в виде улья с пчёлами, где каждая пчела – Элохим с определённой задачей: строитель, охранник, нянька. А Яхве – матка улья, где каждая пчела-Элохим – её дифференциация, она скрыта и недейтельна, действует через Элохимов-пчёл, но без матки весь улей погибает.

Как известно, пчелы обладают коллективным разумом, т. е. сознание не у каждой единицы, а у всего улья, всех пчёл в объединении; это Сознание и есть Бог или «Яхве есть Элохим». Поэтому и в Коране, когда обращение идёт от имени Аллаха, используется местоимение «Мы».

Эта каббалистическая идея оригинально выражена в фильме «Матрица», где целый рой машин подчинён единому скрытому центру – Матрице – и представляют с нею единое целое.

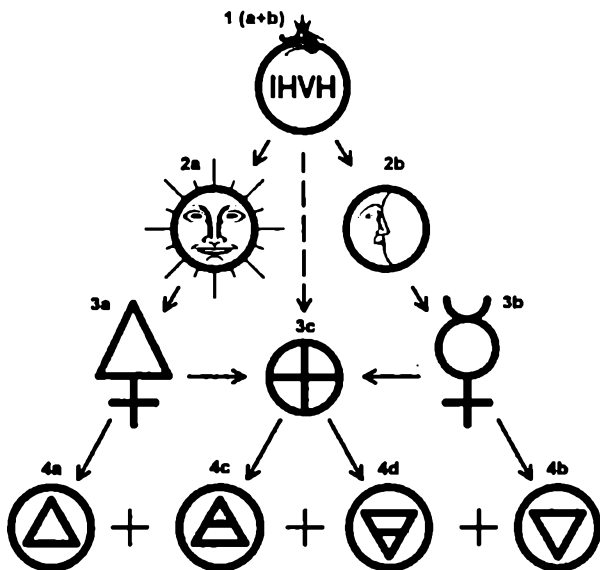
Следует заметить: в традиции Ордена Золотой Зари утверждается, что архангелы метафизического мира Брия слишком трансцендентальны, чтобы их можно было визуализировать в каком-либо конкретном образе, их связывают скорее с определёнными двухмерными геометрическими фигурами, присущими каждому в отдельности.

Интересно, что Старшие также не описываются конкретно, единственное – находим, что они подобны неким гигантским огненным столбам или даже огненным башням.

Как известно, архангелов Брия десять, по числу Сфирот.

Десятка – это число всего каузального Творения, вмещающая весь Космос. Но 10 есть 1+0, где 1 – число Единого, Монады, что показывает, как из Единицы дифференцируется десятка, или что Элохимы-Архангелы есть десять эманаций Единого, математическое выражение идеи «Яхве есть Элохим».

Десятка саморазвивается из четвёрки, что показывает Тетрактис Пифагора, и является тем же, что и IHVH (Яхве), т. е. Тетраграмматон – четырёхбуквенник, тем самым снова показывая, что «Яхве есть Элохим»:



Четвёрка букв IHVH – это четыре каббалистических мира и каузальная вселенная четырёх направлений и четырёх стихий, что символически выражается равноконечным Крестом.

Итак, мы вполне можем сказать, что Старшие – это Элохим, Архангелы Брия, и их десять. Посмотрим на Тетрактис Пифагора, как декада или 10 объединяются в триаду – треугольник; эта тройка и есть Трое Высших Старших, Трое Великих Стражей – Масс Ссарати, которых называют по разному, исходя из той

или иной традиции: Ану – Энлиль – Энки / Наксир – Нарикс – Надур / ЦентоноРахматру – Исехироросет – Дамамиакх.

Подобные Триады мы найдём практически в любой традиции, например, фиванская: Амон – Мут – Нефертум; или каббалистическая: Макропрозоп Великий Лик – Мать Матрона – Микропрозоп Малый Лик; или даже христианская Троица.

Теперь будут понятны слова с другой степени посвящения Золотой Зари, из «Ритуала Врат»: *«Да низвергнется власть Старейшин Едомских! Да утвердится власть Креста!»* (верховный адепт чертит в воздухе крест зажжённой свечой).

Здесь, естественно, не христианская коннотация для Креста, а, исходя из вышележащего, сим призываются силы Старших. Как говорится о кресте в одной работе: *«Есть символ древнее чем мир, древнее любой религии. Ещё до зари цивилизации люди благоговейно преклоняли перед ним колени. Он содержится во всех мифологиях. Это исконный знак – основа основ. Возможно, в туманном прошлом, много тысяч лет тому назад, им отпугивали Врагов».*

Но следует помнить и слова Некрономикона: *«Молитвы пророков неспособны противостоять им. Ни полумесяц, ни крест, ни огонь, ни звезда не предотвратят вторжения их, когда вновь дадут знак свой небеса и врата отверзнутся».*

Архангелы были когда-то божествами определённых местностей, на что указывают их имена; например, Рафазль – это не только «бог-целитель», «божественный исцелитель» или «Целитель Бога», на что указывает корень имени, но и бог Рафы.

Ангелопоклонение было когда-то очень развито и дожило до наших дней у езидов и сабиев.

О запрете на это ли поклонение говорят заповеди Моисея?

Вовсе нет, как выясним. На запрет поклонения другим богам указывают две заповеди, одна утвердительная, другая запретительная. Вот самая первая и главная заповедь: *«Я Господь, Бог твой, Который вывел тебя из земли Египетской; да не будет у тебя других богов перед лицом Моим»* (Исх. 20:2-3).

И следующая, вторая, прямо за ней: *«Не делай себе кумира и никакого изображения того, что на небе вверху, и что на земле внизу, и что в воде ниже земли; не поклоняйся и не служи им»* (Исх. 20:4-6).

Зачем, собственно, дублировать одну и ту же заповедь дважды, говоря разными словами, но с одинаковым смыслом?

В первой говорится о «других богах» как о реально существующих силах. «Другие боги» или «Иные боги», на иврите «Эль-Ашер» («Эль-Ахер»), – это и есть Древние.

Удивительно, у Лавкрафта есть замечательный рассказ, который так и называется «Иные боги», что синонимично Древним.

Их ещё называли Ахары – боги враждебных иудеям народов, в контексте Библии из них чаще всего упоминаются Молох, Ваал, Астарта. Культы Древних, этих «Эль-Ашер», «Других богов», о которых говорится в Библии, включали в себя такие отвратительные дела как сакральная проституция, массовые оргии, скотоложство, принесение в жертву людей, чаще всего детей, самоистязание до крови (см. 3Цар. 14:24; 18:28; Иер. 19:3-5; Ос. 4:13; Ам. 2:28). Как узнаём из библейского повествования, эти боги – реально могущественные силы, способные противостоять богу евреев и вызывавшие у них страх и опасение.

Итак, первая и главная заповедь иудео-христианства строго воспрещает культы Древних. Причём за нарушение полагалась смерть, например: *«кто даст из детей своих Молоху, тот да будет предан смерти: народ земли да побьёт его камнями»* (Лев. 20:2), где Культ Молоха – это культ Хамоша, одного из Древних. Или оргиастические культы, справляемые в священных рощах, с обрядами совокупления с козлоподобной расой сейримов, название коих христиане передали просто как «скотина», – это культ Шуб-Ниггурат.

Как гласит заповедь, *«если женщина пойдёт к какой-либо скотине, чтобы совокупиться с нею, то убейте женщину»* (Лев. 20:15). Заметим, что о запрете на собственно скотоложство говорится в 14 стихе Левита, т. е. опять как бы дублирование, а на самом деле говорится о разных вещах.

Тогда как запрет на поклонение кумирам – это про «младших» или «земных» богов. Он обуславливается скорее просто бесполезностью таких культов, в Библии их идолов называют «беспольными» (см. Пс. 96:5; 97:7), так же про них сказано и в Некрономиконе: *«немощные земные боги»*.

Осуждение за поклонение их идолам – это скорее осуждение за глупость: *«горе тому, кто говорит куску дерева – пробудись! и немому камню: проснись!»* (Авв. 2:19).

Но отношение к политеизму, к таким собственно языческим культам, было терпимое. Итро, тесть самого законодателя Моисея, был не просто языческим жрецом: в каббалистических текстах о нём говорят как о знатоке вообще всех языческих культов и главе всех языческих жрецов того поколения, но при этом он праведник, учитель Моисея и почитаемая фигура сакральной истории.

Или в Зогаре мы встречаемся с мудрецом Каббалы, который не только иноплеменник, языческий жрец, но и чародей.

Таким образом, чётко разделялись проклинаемые культы Древних и языческие культы «земных» богов. Итак, Святое Писание, как и традиция Древних, утверждает антагонизм Старших – Элохим и Древних – Эль-Ашер.

Рассмотрев некоторые пересечения традиции Древних с библейскими текстами, Каббалой и западной магической традицией в лице Ордена Золотой Зари, читатель, даже интересующийся культом Древних, может задаться вопросом, сказав: это всё замечательно, но какая практическая ценность от данного знания?

Отвечу: колоссальная, которая при должном подходе сможет стать даже отдельной ветвью культа Древних и одним из самых зловещих аспектов чёрной магии.

Дело всё в том, что Старейшины Едома, которых, безусловно, можно отождествлять с Древними, не безымянные силы, все их имена названы в Ветхом завете.

Но это бы ничего не значило и не давало, если бы имена этих Старейшин Едома не были представлены в Книге 777 Алистера Кроули и распределены в соответствии со сферами.

Книга 777 – уникальная система классификации с использованием каббалистического Древа Жизни, с помощью которой можно проанализировать любую эзотерическую систему, в том числе и традицию Древних. Такая работа даже уже проделана в Liber 888 (Каббале Древних) Ньярлатхотепом Отисом.

В Книге 777 Кроули имена Царей и Князей Едома взяты из Книги Бытия 36:31-43 и Libro Maggid. Они представлены в соответствии со сферами, как и в Liber 888, что не совсем корректно: их следовало бы разместить в соответствии с Клипот, ибо Клипот есть эманации Хаоса – Пустоты и Тьмы (Тоху-Боху – Хасек). Тогда, например, п. 4 – это будет не Хесед, а Гаашебла; п. 5 – не Гебура, а Голахаб, ну и т.д. Далее следует подобрать

Царям и Князьям соответствующие канонические имена Великих и Младших Древних.

Имён Царей – восемь, а Князей – одиннадцать. Вот мой вариант, который, конечно же, не претендует на полную достоверность и может быть пересмотрен:

ЦАРИ:

- 1; 2; 3 – пропущены;
- 4. יובב – *Иобаб – Хастур*;
- 5. השסה – *Хушам – Ктузха*;
- 6. הדד – *Гадад – Хаддад*;
- 7. שמלה – *Самла – Шуб-Низгурат*;
- 8. שאול – *Саул – Ньярлатхотен*;
- 9. בעל הנן – *Баал-Ханан – Дагон*;
- 10. הדר – *Гадар (Хадар) – Ктулху*;
- *Даат.* בלע – *Бела – Йог-Сотот.*

Отдельно упомянуты:

- מהיטבאל – *Мегетавеель – Идхья – и её дочь –*
- מטרד – *Матреда – Ктилла.*

КНЯЗЬЯ:

1. חמנע – *Фимна – Цатоггуа*;
2. עלוה – *Алва – Йидра*;
3. יתח – *Иетеф – Йиз*;
4. אהליבמב – *Оливема – Нуг*;
5. אלה – *Эла – Фтаггуа*;
6. פיון – *Пион – Хамош*;
7. קנו – *Кеназ – Баст*;
8. חימן – *Феман – Тиоф*;
9. מבצר ומגדיאל – *Мивцар и Магдишл – Ллойгор и Цхар*;
10. עירם – *Ирам – город Ирем и хранитель Врат.*

Теперь нужно дать небольшие разъяснения ко всем этим выкладкам – в частности, почему те или иные Цари и Князья Едома соотнесены с тем или иным Древним.

В базисе использовалась, как указывалось, система Liber 888 (Каббала Древних), но внесены некоторые изменения. Во-первых,

имена Старейшин Едомских, написанные на иврите, при иной огласовки дают новые значения, которые можно использовать для соответствий.

Итак:

4. **Иобаб – Хастур**, потому что Хастур в Liber 888 соотнесён с Даат, но Даат уже занят в Книге 777 Кроули, и просто произошла замена.

6. **Гадад – Хаддад**, второе имя просто более верное произношение библейского Гадада. Но о Хаддаде, таком Древнем, ничего не известно.

В Liber 888 здесь назван Мардук, что с исторической точки, может, и оправдано, но с магической некорректно. Кратко поясняя: Хаддад – тайное имя угаритско-финикийского Баалу или Баал-Цафона, бога-громовержца и защитника космического порядка, что полностью соответствует вавилонскому Мардуку. А при культурном доминировании Вавилона в этом регионе Мардук затемнил и заменил собой Баал-Цафона в силу полной идентичности. Ни Мардук, ни Баал-Цафон не может быть Древним. Но дело в том, что Баал – не имя, а слово, которое значит просто «Владыка», «Господин», и у этого Баал-Цафона, согласно мифологии, есть антипод-двойник – Баал Ливийский, страшный, грозный и разрушительный бог бури, в отличие от благосклонного Баал-Цафона. Вот его чаще и называли Хаддад, что имеет происхождение от шумерского Адада, столь же разрушительного и страшного бога атмосферных пертурбаций.

Так, сохраняя конструкцию, мы назовём верное имя Древнего.

7. **Самла** в другой огласовке будет означать «платье», что как раз подходит для женского аспекта **Шуб-Ниггурат**.

9. **Баал-Ханан** означает просто «Владыка Ханаана», «Господин Ханаана» – именно такой титул имеет **Дагон**, один из старейших и главных богов этого региона – Ханаана.

10. **Ктулху**, так как он ближе всех сопричастен с нашим миром Малкут/Нахемот.

С Даат соотнесён Царь – Бела, и при другом произнесении его имя будет читаться как «Проглатыватель». Один из титулов Йог-Сотота – «Пожиратель душ», что соответствует.

Теперь Князья Едома:

1, 2, 3, 4 – те же, что и в Liber 888.

5. Эла – в другом прочтении «эти», т. е. множество, что соответствует Фтаггуа, чьё огромное тело состоит из множества пламенных упырей, и он является наместником Ктугхи.

6. Хамош – настоящее имя бога Молоха, разрушительного, всепожирающего аспекта Солнца и, соответственно, шестой сферы/клипы.

7. Баст имеет лунно-венерианскую природу, и её иногда даже путают с Шуб-Ниггурат.

9. Ноденс как однозначно соответствующий Луне.

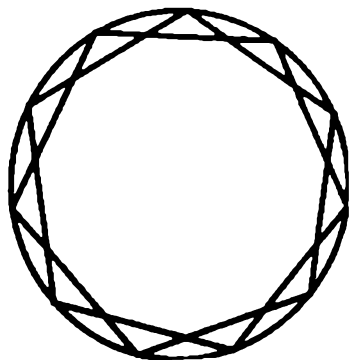
10. Ирам может читаться как «Их город», что, конечно же, есть город Ирем, причём имя Старейшины и «Города Столпов» практически идентичны, потому так и оставляем. Хотя можем поставить здесь имя Умрат’Тавиля как хранителя Врат Ирема.

Далее для практической работы с Царями и Князьями Едома будем использовать одиннадцатиконечную звезду – эндекаграмму.

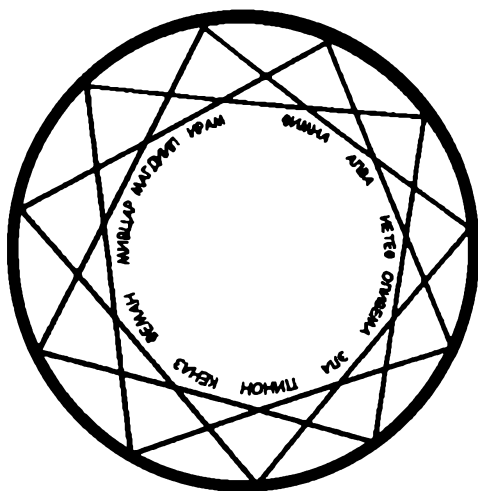
Эндекаграмма является центральным элементом оперативных работ клипотической магии в «Книге Ситра Ахра – Гримуара Драконов Другой Стороны» Храма Чёрного Света – пожалуй, лучшей на сегодняшний день работе по клипотической магии.

Использование эндекаграммы в магии Клипот, несомненно, имеет своим истоком традицию Ордена Золотой Зари, где рассматривались различные геометрические фигуры с целью использования их в соответствующих магических работах, которые отвечают их природе. Именно там одиннадцатиугольной эндекаграмме приписано клипотическое царство и Архидемоны – Короли Клипот, что впоследствии получает широкое развитие в «Книге Ситра Ахра». Но в традиции Золотой Зари двум формам эндекаграмм приписаны Старейшины Едома как более глубокому уровню клипотического царства.

Эндекаграмма, вершины которой соединены через одну, олицетворяет сосредоточенное действие зла в Изнаночной Триаде, символически представленное одиннадцатью Старейшинами Едома и одиннадцатью рогами, которые обретает Красный Дракон после Грехопадения. Комментируется это стихом: «Ве-Омар Ай Элохим Цур Хасибя» – «Тогда скажет (Господь): где боги их, твердыня, на которую они надеялись?..» (Втор. 32:37); но так как в Торе всё было написано без пробелов и огласовок, можно получить другое почтение этого стиха: «Одиннадцать – боги их» («Ай Элохим»):



Вторая форма эндекаграммы – вершины соединены через две, она используется для некоторого сковывания сил Старейшин Едома (не для изгнания!) в целях оперативных работ с этими силами:



Теперь, используя инструкции той же «Книги Ситра Ахра», можно распределить имена Старейшин по вершинам эндекаграммы, заменяя имена клипотических королей на Едомских Старейшин, с учётом их соответствия клипам. Каждой сфере/клипе соответствует определённая планета, используя планетарные камни (таблицы) и зная написание имён Старейшин на иврите, практик сможет составить соответствующие сигилы для каждого Старейшины.

Если далее использовать писания традиции Древних и творческий подход, уже возможно составить ритуалы для работ со Старейшинами Едома.

Такой подход не только сближает клипотическую магию и традицию Древних, показывая их единый исток, но и выводит саму клипотическую магию на новый, более углублённый этап постижения клипотических сил, практически к пределам Хаоса.

В Хаосе Едома царили Старейшины Едомские, Владыки неуравновешенных сил, или Древние.

Каббала учит, что царство Едома было царством «неуровновешенных сил» и неустойчивого характера. Мир Израиля представляет собой тип состояния миров, которые возникли в более позднем периоде, когда было установлено равновесие.

Едом – символическое название первозданных миров, которые предшествовали нашему миру, но погибли, уничтоженные буйством неуравновешенных сил собственных Владык – Царей Едомских, Царей Древности. Символически это представляет 16 Аркан Таро – Башня, где представлена башня, разрушаемая молнией.

Эта молния с тремя зигзагами – Сила Триады Старших, разрушающая Столпы Тьмы. Три бреши, пробитые в стенах, символ утверждения Триады в области Тьмы, а корона, венчающая башню, рушится, как низверглись короны Царей Едомских. Справа от башни виден Свет и образ Древа Жизни в виде 10 кругов. Слева от башни Тьма и 11 кругов, символизирующих Клипот.

Согласно Каббале, до того, как возникла форма Небесного Человека (десять Сфирот), были эти первозданные миры и их Владыки. Но поскольку ещё не установилось совершенное равновесие, они не могли существовать и погибли, сотрясённые неуравновешенными силами своих Владык. Цари Едома, или Великие Древние – правители первичной акаузальной вселенной и её миров, которая разрушила сама себя в результате вражды Древних друг с другом и их войны со Старшими и рухнула в Бездну.

Из остатков или осколков этих миров и их Владык и была создана материальная физическая вселенная. Это полностью соответствует шумерскому мифу о творении мира из разделённого тела Тиамат, что в Библии представлено как разделение верхних и нижних вод творения.

Вот почему Некрономикон и говорит, что «сущность Древних содержится во всех вещах». На следующем этапе некоторое количество умных духовных сущностей было увлечено абсолютной акаузальной свободой Хаоса – Едома, не имеющего никаких ограничений каузального светового порядка – Израиля, в желании самим творить и разрушать собственные миры безграничных возможностей.

Это символически выражается в сюжете о том, как Бог, желав создать человека, советуется по этому поводу с некоторыми ангелами, но они высказывают презрение к человеку и отказываются принимать в этом участие, за что подвергаются Богом каре в виде сожжения.

Под человеком здесь, конечно же, понимается не собственно человек, ибо происходит это даже по сюжету до творения, а Вселенский Человек – Адам Кадмон, чьё тело, как говорят каббалисты, простирается от одного края вселенной до другого, т. е. это символ самой организованной каузальной вселенной. Принять её – значит наложить ограничения и на собственную природу, образно говоря – поклониться Адаму, что заставляет Аллах всех ангелов, как это рассказывается в Коране, и от чего отказываются эти духовные сущности.

Итак, они отказываются принять участие в творении каузальной вселенной и принять её законы или ограничения и этим отбрасываются в акаузальный Едом, вовлекаясь в него и облакаясь им, т. е. принимая его «беззаконную» природу тотальной свободы, но вместе с тем, как противоположность, и некоторые формы.

Это и есть «восстание ангелов и их падение», так они становятся демонами.

В Хаосе Едома духовная сущность искажается и замутняется, что и происходит с вовлечёнными в неё отпавшими легионами. Но демоны имеют в своей основе духовную монаду, пусть и искажённую, иначе бы они вовсе не смогли существовать (потому каббалисты и утверждают, что, в конечном итоге, даже демоны будут когда-то спасены и восстановятся как ангелы), Древние же, или Старейшины Едома, лишены этого начала, они – выраженная чистая Сила и Мощь потоков Хаоса.

В одном визионерском опыте это описывалось как видение огромных живых чёрных гор, что были полностью покрыты паразитами в виде то ли мух, то ли саранчи.

Они прыгали и копошились на них так, что не было никакой возможности отличить тела этих гор-хозяев от покрывших их паразитов, будто они сами сплошь состояли из этих паразитов.

Горы – это Древние, Цари Едома, а поразившие их мухи – демоны, что вовлечены в их тела и стали составлять как бы единое целое.

Возможно, имя «князя бесовского» – Вельзевул (Баалзебуб), т.е. «господин мух» – как раз и отражает это. Так, Древние, Цари Едома, являются основанием всего клипотического царства.

Символически это показано как Дракон Апокалипсиса: *«и другое знамение явилось на небе: вот большой красный дракон с семью головами и десятью рогами, и на головах его семь диадим»* (Откр. 12:3); *«и увидел восходящего из моря зверя с семью головами и десятью рогами, а на рогах его было десять диадим, а на головах его имена богохульные»* (Откр. 13:1); *«я увидел жену, сидящую на звере багряном, преисполненном именами богохульными, с семью головами и десятью рогами»* (Откр. 17:3); *«Здесь ум, имеющий мудрость. Семь голов суть семь гор, на которых сидит жена, и семь царей, из которых пять пали, один есть, а другой ещё не пришёл, и когда придёт не долго ему быть. И зверь, который был и которого нет, есть восьмой, из числа семи, и пойдёт в погибель. И десять рогов, которые ты видел, суть десять царей, которые ещё не получили царства, но примут власть со зверем»* (Откр. 17:9-12).

Комментарий таков. На головах Дракона были начертаны имена восьми Царей Едома, а на рогах его – имена одиннадцати Князей Едомских, ибо в Даат (Бездне) у Дракона выросла новая голова, и Семиглавый Дракон о Десяти Рогах стал Восьмиглавым об Одиннадцати Рогах. Таким образом, на головах Дракона – имена и венцы восьми Царей Едомских, а на рогах его – имена одиннадцати Князей Едомских.

И поскольку Великий Змей Зла дотянулся до Даат, то в этой области появилась новая сфера, из-за чего Преисподних, Извращённых Сфирот оказалось не десять, а одиннадцать, по числу Старейшин Едомских.

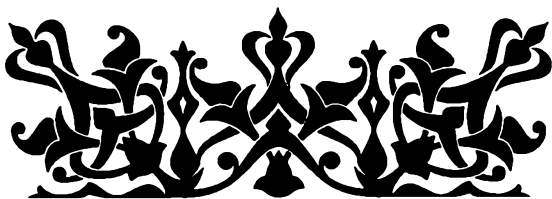
Итак, Дракон – это совокупно всё Клипотическое царство, где семь его голов – это семь клипотических Адов, а гипотетическая восьмая – Бездна Даат.

- Одиннадцать рогов на головах Дракона – имена одиннадцати клипотических Королей-Архидемонов (рога – архаичный символ силы и мощи);
- венцы на головах Дракона – это короны Царей Едомских;
- имена богохульные на головах или венцах – имена восьми Царей Едома, или Великих Древних;
- а имена богохульные на рогах – имена Князей Едомских или просто Древних.

Именно эти имена являются источником силы Королей Клипот, всех демонов, всего Клипотического царства. Это, как сказано, «имена богохульные»; тут сразу вспоминаются слова Кеннета Гранта, что имя Йог-Сотот есть «*высшее богохульство для зона Осириса*». Ибо имена Древних разрушительны для каузальной вселенной, они – ключи к потокам Хаоса и собственного проявления Древних как могущественные магические формулы.

Таким образом, всё Клипотическое царство зиждется, основывается на Царстве Едома, т. е. имеет в истоке Хаос, а также имеет источником своих сил и возможностей силу Древних, что выражена через их имена, кои находятся в обладании клипотических Королей-Архидемонов. Клипот – это, как известно, «скорлупы», или отбросы, отходы Вселенной; эти отбросы и есть осколки тех разрушенных миров Едома.

В Некрономиконе утверждается, что шары Йог-Сотота содержат все эти «скорлупы», «отбросы», или клипы, и их демонических князей, которые соотносятся с Князьями демонов Гэтии. Поэтому работа в русле клипотической магии и познание Клипот в своём предельном этапе должна привести к познанию Старейшин Едомских, или Древних.



Hapeksamendeus Aa

КТО ТАКОЙ ХАСТУР

Хастур занимает важное место в культе Древних, но историческое происхождение этого Древнего совершенно не ясно, даже для опытных культистов.

На деле, в этом нет никакой тайны, просто его происхождение восходит к очень древним временам человеческой цивилизации и потому несколько теряется в анналах истории.

Здесь я не буду повторять мифологическую и литературную часть, а дам лишь краткую справку о его реальном историческом происхождении.

Божество с практически идентичным именем и характеристиками мы найдём в пантеоне угаритской цивилизации, процветавшей во II тысячелетии до н. э.

Эта семитская цивилизация достигла высокого для своего времени уровня. Можно отметить, что именно в Угарите впервые сократили знаки месопотамской клинописи менее чем до трёх десятков, приписав каждому определённый согласный звук. Лишь позднее родственная цивилизация финикийцев, используя эти наработки, создала буквенный алфавит, который лежит в основе многих языков, от древних иврита и греческого до современных европейских.

Даже мифология финикийцев и карфагенян – это во многом повторение угаритской: например, Дагану становится Дагоном, Балу – Баалом, ну и т. п., хотя все они восходят ещё к обще-семитским верованиям. Сведения об угаритской мифологии были

найлены на глиняных табличках на месте археологических раскопок города Угарит в Сирии, начавшихся в 1929 году.

Угаритскую религию и мифологию обычно называют хананской. А из финикийской мифологии находим, прежде всего, писания Санхуниатона, беритского жреца XII века до н. э., которому приписывают труд и в контексте культа Древних – «Ключ к Бессмертию».

Надо заметить, что предполагаемый автор Некрономикона жил и странствовал как раз большей частью в этом регионе (шире Ближнего Востока и Северной Африки), поэтому на роль Древних, Забытых богов, в первую очередь, должны рассматриваться божества этого общесемитского пантеона, к тому времени действительно совсем забытые и древние, сведения о которых, однако, стали доступны автору Некрономикона.

Итак, Хастур – это очень древний общесемитский бог Астару (Аштару, Астар, Астур, при определённой транскрипции Хастур), в угаритской мифологии бог пустыни и ветра пустыни. Но это не собственно угаритский бог, а бог их соседей, древнеарабских бедуинов, кочевников пустыни. Поэтому, когда впервые упомянувший имя Хастура писатель Амброз Бирс назвал его покровителем и богом пастухов, он был исторически совершенно прав, и это не просто досужий литературный вымысел.

В то же время Роберт Чамберс, а вслед за ним сам Говард Лавкрафт, вводит Хастура в пантеон Древних совершенно обособленно, и сейчас поясню почему.

Все угаритские божества делятся на две группы, первые – это боги космического порядка, а вторые – это хтонические боги, боги разрушения и хаоса.

В первую группу входят, прежде всего, Илу – Создатель Творения, его наместник на земле Балу, Анату, Шапашу и т.д. Вторые же, полностью идентичные многим Древним, вечно тшатся разрушить этот порядок, вторгнуться в наш мир и воцариться в нём, из-за чего боги космического порядка, прежде всего Силач Балу, в определённые периоды сражаются и изгоняют обратно в их обители, тем защищая наш мир и людей.

Причём происходит это, как можно понять из мифологического контекста, с определённой периодичностью, на основе чего и строилась ритуальная составляющая угаритской религии, т. е.

чтобы так происходило и дальше, и космический порядок не был бы разрушен.

К этим вторым относятся, прежде всего: **Муту** – «начало и конец всего» (**Уббо-Сатла**); его паредра, богиня подземного мира **Шеол** (**Йидра**; еврейское название «могилы» и «ада» – «шеол» – происходит от имени этой богини); **Йамму** – чудовищный и грозный бог моря, живущий и ждущий в глубине (**Ктулху**); тёмная и рогатая **Астарта Пещерная** (**Шуб-Ниггурат**), ну и т. д., в их числе и **Астару/Астар/Астур**. Поэтому Астар не пользовался в Угарите никакой популярностью, хотя относился к старым общесемитским богам.

Культ Астару/Астара/Астура был широко распространён у семитских народов Передней Азии. Ещё в III тысячелетии до н. э. культ этого бога существовал в Эбле. В Эбле Астар составлял пару с тёмной Астартой; заметим, что в традиции Древних Хастур Неизъяснимый называется иногда супругом Шуб-Ниггурат или некогда был им.

Его чрезвычайно почитали арабы и арамеи. В Северной Аравии он был даже верховным богом. Но надо подчеркнуть, что поклонники этого бога жили преимущественно в пустыне и были кочевниками. Поэтому в Угарите он являлся в первую очередь богом пустыни и тем самым противостоял цивилизованной жизни, что объясняет страх и неприятие Астур угаритянами.

Но не антагонизмом цивилизованного города и дикой пустыни с всеиссушающим ветром, что становится символом антагонизма космического порядка и хаоса, объясняется такое отношение к Астур. И даже не враждебностью кочевников пустыни, совершавших набеги, и не таинственностью культа их зловещего бога, о котором известно очень немного.

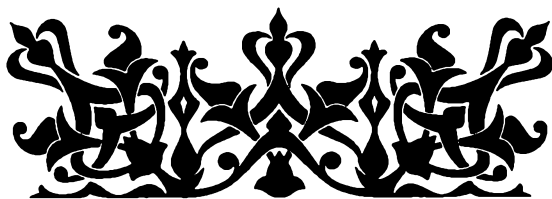
А прежде всего тем, что оседлые земледельческие народы рассматривали пустыню как царство смерти и потустороннего мира (так же это рассматривается и в Некрономиконе), а Астур был олицетворением пустыни и её смертоносного ветра.

Поэтому Астур и предстаёт злом и насилием над людьми и миром. Так, Астур Аравии имел черты охотника и воина, и его называли «Астаром уничтожения». Более того, бесплодная пустыня символизирует пустоту и бесконечность космического пространства, поэтому у южных арабов он назывался «Астар звёздный»; напомним, что в традиции Древних Хастур также по-

нимается как, в некотором смысле, бог межзвёздного пространства.

Так, Астару, связанный с пустыней, рассматривался как враг Балу и, стало быть, всего космического порядка. Одно время Астару претендовал на царскую власть над всем миром, и ему удаётся добиться её. Но этот бог отказывается от власти даже не в результате сражения, а просто потому, что царский трон богов не подходит ему, и, как говорится, – *«он вернулся в землю, где был господином»* – т. е. в пустыню или в межзвёздное пространство и пустоту.

Вот таково историческое происхождение Хастура, который полностью идентичен древнему Астару/Астуру.



Hapeksamendeus Aa

ВОЗЗВАНИЕ К ТЁМНОЙ МАТЕРИ ЙИДРЕ

Взывай к Великой Йидре в фиалковую (ιονου) ночь, тёмную и туманную, на перекрёстке больших и старых дорог. Для сего действия понадобятся нож, мешочек с чёрными бобами и мешочек со смесью следующих трав:

- *Atrópa belladónna,*
- *Datúra stramónium,*
- *Cánnabis sativa,*
- *Állium satívum,*
- *Petroselinum crispum,*
- *Méntha spicáta,*
- *Ápium graveólens,*
- а также немного шерсти чёрной кошки и чёрной собаки.

Также понадобится сосуд со свежим молоком от чёрной телицы.

На месте воззвания создай вокруг себя окружность из ветвей дерев. Ветви следует втыкать в землю, коих ветвей должно быть двенадцать, и располагать их противу солнца, начиная с запада. Втыкая ветви в землю, повторяй: «*Окружи меня тройным узором, освяти его своим танцем*».

Вызывающий должен будет стоять ликом к западу, где Солнце умирает в водах, и куда ведёт дорога мёртвых в подземное царство Тёмной Матери. В центре сего круга следует сделать небольшую ямку. В северной стороне от круга следует разжечь небольшой костёр из ветвей вечнозелёных и ждать, пока

он прогорит до пылающих углей, что сумрачно будут освещать место сие в тумане. Тогда всыпь травы на угли, чтобы дымились, и левой рукой в сём дыму сотвори спираль противу солнца, и вступай в круг.

Трижды обойди круг противу солнца, говоря:

«Мать, Дева, Змеекудрая, Чёрная, Круг Ветвей, Ключ Зина, Жезл Ньярлатхотепа, Наследие Уббо-Сатлы, Госпожа Н'каи!»

Встань в центре круга, трижды ударь левой рукой по земле и прошепчи в землю трижды: *«Зову тебя, Йидра»*.

Трижды стукни левой ногой по земле, оперевшись на правую, и трижды провопи в чёрные небеса: *«Зову тебя, Йидра!»*

Трижды пролей молоко из сосуда в ямку и трижды пропой: *«Зову, тебя Йидра»*.

Надрежь левую руку и трижды пролей крови в ямку, трижды сказав: *«Зову тебя, Йидра»*.

Встань к границе круга на западе, вскинь вверх разведённые руки и возгласи: *«Иу! Иу! Иу!»*

То же проделай на юге, на востоке и на севере.

Ступай тропой мёртвых³⁹, повторяя: *«Йидра, Гидра, Гидраха, Эрешигал, Персефония, Дживия, Иа, Иа, Иа...»*, – и при этом бросай через левое плечо по бобу из мешочка, а когда достигнешь вновь центра круга, скажи трижды:

«Великая Тёмная Мать, жаждущая жизни всего сущего, взываю к тебе словами Аскей Катаскей, богиня зелёного Кзота, взываю к тебе словами Эроон Ореоон Йоор, ненасытная Пожирательница всех жизней, Великая Самнуаар Бауи».

Узрите, будто вдали восстаёт из земли огромная чёрная тень чернее самой ночи, имеющая искажённые женские очертания, тогда продолжайте:

«Навевающая сны Фробантия Семнаа, я был посвящён в мистерии Червя и опускался в подземные лабиринты Зина, залы Дактилуса, я видел все ужасы синего К'ньяна и красного Йотха, и достиг мрачной бездны Н'каи, я узрел Далёкую и Мошущественную Эдонею, Владычицу обширных долин Пнакота, Полиморфию Йидру, и всех мёртвых, поглощаемых ею!»

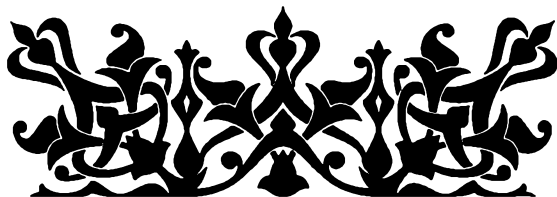
³⁹ Тропа мёртвых – ритуальное хождение задом наперёд против часовой стрелки по кругу или закрученной спирали.

Как только туман вокруг начнёт сгущаться, приобретая странные и зловещие очертания, крикните: *«Я познал порождения Йидры, и даже сами Великие Древние не могут превзойти её!»*

Повернитесь и убегайте, ибо мёртвые и чудовищные порождения её будут преследовать вас.

Убегая, разбрасывайте за собой оставшиеся бобы, и это спасёт вас.

Проделавший это и оставшийся в живых приобретёт благость Йидры, и будет навевать Она чудесные сны, приходить в них в дивных формах и говорить с вами. Но чтобы узнать ответы на свои вопросы во снах, нужна лампа подземных богов, посвящённая Йидре.



Hapeksamendeus Aa

КТО ТАКАЯ ЙИДРА

Йидра, или Гидра, занимает в традиции культа Древних важное место, но информации о ней крайне мало.

Если в текстах собственно традиции ещё можно найти сведения, прежде всего целую главу Некрономикона, посвящённую ей, то исторического генезиса образа этой Древней вообще нет, с чем и хотелось бы разобраться.

Во-первых, наверное, каждый знает, что Гидра – никакая не богиня, а чудовище из древнегреческой мифологии. Это жуткое чудовище с телом змеи и девятью головами дракона убил Геракл, свершая свой второй подвиг.

Особенностью этой твари было то, что она была практически бессмертна, а на месте оторванной её головы вырастали две, а то и три новые. Другие говорят, что у неё было огромное собачье тело и пятьдесят змеиных голов, сто и даже десять тысяч. Она была столь ядовита, что один только её запах уничтожал всё живое вокруг.

Гидра обитала близ города Лерна на берегу моря: это плодородное, святое место и стала опустошать Гидра, которая устроила себе логово под платаном у семи ключей, дающих начало реке Амимона, поселившись в близлежащем озере Лерна, и рыскала по соседнему бездонному Лернейскому болоту.

Но дело всё в том, что греки, или эллины, а здесь, конкретнее, ахейцы, не были коренным народом этих мест, автохтонным населением были протославянские племена пеласгов. Так древнегреческие авторы именовали народ, населявший Гре-

цию до возникновения Микенской цивилизации, а также существовавшие некоторое время после прихода греков.

Греки вытесняли и ассимилировали пеласгийские племена, и, соответственно, их боги в лучшем случае оттеснялись на периферию олимпийским пантеоном греков, как, например, Пан, или чаще превращались в злые и враждебные силы, как, например титаны. Такое не раз происходило в истории человечества: например, возможно, великаны Йотуны были богами коренного населения Скандинавии до прихода германских племён с их Асами. Или даже Тиамат, Абсу, Кингу, вероятно, были дошумерскими богами населения Междуречья, ведь известно, что шумеры были пришлым народом.

Гидра была очень древней водной богиней окрестностей Лерна у здешнего коренного населения. Она была источником подземных рек, которые периодически выбивались на поверхность и затопляли землю; если перекрывался один из многочисленных выходов, вода пробивала себе дорогу в другом месте, отсюда и образ, что на месте одной головы вырастали две-три новые. На греческих монетах гидра обычно изображается с семью головами, что указывает на семь источников реки Амимона. Гидра, бесспорно, была подземным пресноводным чудовищем-богиней, которой, вероятно, приносили человеческие жертвы, топя их в Лернейском болоте.

У Гомера есть эпитет для Спарты или Лакедемона, а именно *setossa*, т. е. «водное чудовище», как гидра. А у древних спартанских царей было принято приносить человеческую жертву чудовищу, жившему в реке Еврот, для этого их обвязывали ветвями и бросали в реку. Также Гидра, убитая Гераклом, олицетворяла коллегия отвечавших за воду жриц, и это свидетельствует о захвате эллинами святилища этих жриц.

Этот ритуальный миф оказался связанным с Данаидами, которые и были древними жрицами Гидры и воды. Напомню, что, согласно мифу, Данаиды наказаны богами за убийство своих мужей в первую же брачную ночь (парафраз ритуальных жертв Гидре этими жрицами), в царстве мёртвых они должны вечно наполнять водой бочку, у которой нет дна, или, по другой версии, вечно носить воду в кувшинах, дырявых, как решето.

Коллегия состояла из пятидесяти жриц, и Гидра имеет пятьдесят голов, как священная каракатица, в которую превращалась Фетида (у неё также было пятьдесят жриц).

Пятьдесят – это обычное число жриц лунной богини. В их обязанности входило увлажнение почвы с помощью дождевой магии, орошения и копания колодцев, т. е. для плодородия. Именно эта ипостась Йидры – приносящей плодородие («в зелень холмы и луга одевающая») и богини источников вод («водам в пустыне путь отворяющая») – описывается в Некрономиконе. Чудовище Гидра имеет восемь змееподобных рук, оканчивающихся головами, и ещё одну голову на туловище, т. е. всего девять, в честь луны.

Уничтожение Гераклом Гидры, возможно, основано на реальном историческом событии – попытке искоренить лернейские обряды плодородия. Греки хотели искоренить эти архаичные тёмные культы с человеческими жертвами. Однако новые жрицы опять появлялись в платановой роще, пока ахейцы не сожгли её дотла, как это делает в мифе Иолай.

Кроме того, Гидра может быть местным образом той, «к которой обращают гимны», – девственной Персефоны, которую здесь называли Просимоной. Это также богиня плодородия, годового цикла смерти и возрождения природы, но и властительница подземного царства мёртвых, что является ещё одной характеристикой Йидры Некрономикона. А неподалёку от Лерна совершались мистерии Лернейской Деметры – матери Персефоны. Ограда отмечала то место, где спустились в подземный мир Аид и Персефона. Таким образом, получается триединство здешней богини: Деметра-Персефона/Просимона-Гидра, или жизнь-смерть-возрождение, т. е. все ипостаси образа Йидры.

Если пеласгийские племена Древней Греции, чьей богиней была Лернейская Гидра, были протославянскими племенами, то более глубокие исторические корни этого образа следует искать, как это ни удивительно, в древнеславянской мифологии.

Чаще всего эпитетом, применяемым к Йидре, является Тёмная Мать или Великая Чёрная Мать-Богиня. Этот архетипичный образ относится к примордиальной Традиции и проявляется, прежде всего, как богиня смерти и хтонического царства мёртвых, практически во всех религиозных традициях.

Это и шумерская Эрешкигаль, и древнеегипетская Нефтида (заметим, обе являются сёстрами-близнецами своих небесных благих сестёр, в первом случае Инанны, во втором – Исиды), и ханаанская Шеол, и еврейская каббалистическая Ама Лилит (Старшая Лилит), и скандинавская Хель, и славянская Мара. Древняя богиня смерти Мара, старая супруга самого Чернобога, есть поглотительница жизни, конец всякой плоти, пожирательница всего живого как выражение тотальной смерти всего сущего. Её образ наиболее архетипичный и, возможно, наиболее древний из всех.

В этом качестве Мара полностью совпадает с Йидрой Некрономикона, как там сказано: *«Йидра, одинокая, жаждущая жизни всего сущего»*. Но у Йидры более широкий образ, чем только поглотительница жизни и хтоническая госпожа, как все эти богини, в том числе и Мара. Йидра же имеет характеристики, полностью отсутствующие у всех этих богинь.

Но вот в чём дело: у Чернобога, выступающего в качестве владыки Пекельного царства мира мёртвых и имеющего тогда имя Ниян, есть ещё и молодая супруга, некая богиня Ния. Ния – дочь Живы, покровительницы всего живого.

Предание рассказывает: как-то сошла Ния на землю погулять и вдруг увидела необычайную птицу невиданной красоты – павлина. Она пошла за ним вслед, очарованная, не видя, куда, – и вдруг в горной долине увидела чёрного великана в пылающей колеснице. То был сам Ниян, царь Пекла. Он схватил её и унёс в своё подземное царство. Он дал Ние половинку зелёного яйца (символ брачного союза), и Ния стала его супругой. Периодически она выходит на волю, и тогда поля и луга на земле начинают зеленеть под её шагами (оттого порою она зовётся Нивою), но через полгода возвращается к супругу.

Конечно, все тут узнали древнегреческий миф о похищении Персефоны Аидом. То ли греки позаимствовали этот миф у протославянских пеласгов, то ли, наоборот, позднее этот миф попал от греков к древним славянам, а скорее, он относится к всеобщему примордиальному мифу, получившему свою интерпретацию у разных народов. Интересно даже не то, что Чернобог-Ниян приобретает здесь облик павлина, совершенно нетипичной для славянского ареала птицы. Но вот у езидов Сатана также выступает в образе ангела-павлина Мелек-Тауса. А ведь езидизм явля-

ется последним наследником традиции маздейских магов, а учитывая, что древнеарийская религия магов-огнепоклонников зарождалась на Южном Урале, о чём свидетельствует Аркаим, всё становится на свои места.

Так, можно сказать, что Ния просто является молодым и плодоносным аспектом самой Мары. Но ни в одной мифологии мы подобного больше не находим, кроме древнеславянской (где Мара и Ния – обе супруги Чернобога-Нияна и через это, по сути, являются единой богиней) и Некрономикона, где Йидра имеет такие же качества, как и Ния, дословно: «Йидра, щедрая, в зелень холмы и луга одевающая», – будто это говорится про Нию/Ниву, которая при этом хтоническая богиня, как и Древняя Йидра.

Важна ещё одна составляющая, а именно мать Нии, богиня Жива. Известно, что Жива – богиня Природы, всей жизни (на санскрите «джива» – живой, жизнь), всех форм жизни. Это в точности то же, что говорится про Йидру в Некрономиконе в таких эпитетах: «жизнь неизменная»; «Йидра, жизни дарительница»; «Мать всего, что было на сей планете».

Но не следует думать, что славянская Жива есть прекрасная благая богиня, как её стали представлять позднее. Её называли Юда-Жива (см. «Веды словян»: «Жива ма Юда»). «Юда» значит «чудная», но ещё более «чудовищная», как в сказке: «чудо-юдо, рыба-кит», – т. е. нечто огромное и чудовищное.

Именно так говорится и о Йидре в Некрономиконе: «Но ни один облик, кой может принять Она, не прекрасен истинно, ибо все твари нечистые составляют толику Её, как и прекрасные».

Действительно, тогда Жива имеет совершенно чудовищный облик, сочетающий в себе все формы жизни, и понятен тогда эпитет «Юда-Жива». Эта Жива-Юда, или Чудовищная Жива / Жива Чудовище, порождает и повелевает существами, также называемыми «юдами», что можно понять как «чудища». Как в одном сказе: «и собрались вокруг него чуды-юды невиданные».

И только Некрономикон проясняет, что это за существа: «ибо много тел у Ней, сокрытых в джунглях юга, и ледяных пустошах севера, и пустынях за западным морем».

Таким образом, эти «чуды-юды» могут предстать в любой форме биологической жизни, любым животным, но это не обыч-

новенные организмы, а совершенные имитации, симулякры, способные к невиданным трансформациям и преобразованиям, так как являются ничтожно малыми частями самой Йидры, разбросанными по всему свету.

Жива – олицетворение жизни всей природы, во всех её формах. Жива властвует, когда зеленеют, расцветают поля и леса, сады и луга, когда природа просыпается от зимнего сна, таким образом Жива – богиня весны.

Это же мы находим в Некрономиконе относительно Йидры: *«Сотни весенних ветров благовония Её развевают»*, т. е. запахи пробуждающейся природы и есть её благовония. Именно весной можно увидеть Живиц, её молоденьких прислужниц: в виде прекрасных девушек они реют над землёй, и она ещё пуще цветёт и зеленеет. И снова это объясняет Некрономикон: *«Почитателям своим является Она во множестве дивных и прелестных обличей»*, – т. е. эти «живицы» – онейрические порождения самой Йидры.

В полабском городе Ратиборе было святилище Живы, где стоял её идол. В одной руке Жива держит яблоко, а в другой – кисть винограда или ветвь дерева. Вспомним, ветви – важная часть ритуала ьоззвания к Йидре, и ветвями обвязывали жертву для аналога Гидры реки Еврот.

В первые дни мая к её храму стекался народ, и проводились мистерии Живы, оргиастические празднества, которые, как замечает хронист, отмечались *«веселием и невоздержанием»*. Живе посвящались целые рощи, где устраивали празднества в её честь.

Напомню, Гидре в окрестностях Лерна также была посвящена платановая роща со святилищем, которую сожгли греки.

Итак, сперва в ипостаси поглотительницы всех форм жизни мы связали Йидру с Марой, супругой Чернобога: *«и посему научилась поглощать Она тварей смертных»*. Мара имеет сыном Морока – бога сна, видений и кошмаров, так и Йидра – онейрическая богиня, *«сны навевающая»*. А так как у Чернобога есть ещё одна супруга, дочь Живы, Ния/Нива – богиня возрождения, как и Йидра – *«в зелень холмы и луга одевающая»*. И в аспекте Живы: *«может Йидра принимать облик всего изведенного из живущего»*, – т. е. беспрестанная производительница всех протоформ живых существ.

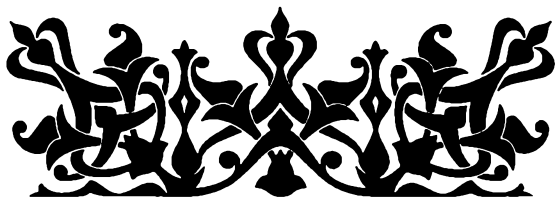
Таким образом, мы имеем триединство из Мары (смерти), Нии/Нивы (возрождения) и Живы (жизни) как разных аспектов одной богини, представленных в едином образе Йидры.

Нечто подобное уже рассматривали в местности, откуда и происходит Гидра, где почитались три богини: собственно Гидра (смерть) – Персефона/Просимона – (возрождение) – Деметра Лернейская (жизнь).

Удивительно другое, что только древнеславянская мифология проясняет в полной мере образ Йидры, и в то же время только образ Йидры заполняет лакуны в славянских образах этих богинь, объясняя их.

Но рассказ о Йидре записан автором Некрономикона со слов странствующего бонского монаха из Тибета. Религия же бон происходит из восточного маздеизма, имеющего этот общий корень с древнеславянскими верованиями.





Наpekсамendeus Аа

ГИМН ЙИДРЕ

Дочь бесформенного Уббо-Сатлы, о властная Йидра! В Бездне подземья живёшь ты, и любишь ты смертных ужасные стоны, жестокосердная царица Н'каи. Шествуй, блаженная, великого Уббо-Сатлы дочь и супруга была в первозданном ты мире.

Освободительница вод ты подземных, шествуй и зеленью землю ты покрывай своим пробуждением.

Старшеровождённая, ты всех своих порождений всевластная Тёмная Матерь. Йидра великая, наши жертвы прими благоклонно...

Жизнь ты даёшь – и жизнь забираешь. Бессчётные жизни ты поглотила – и больше исторгла из чрева.

Супруга Дагона, Глубоководных отродье ты родила, гибки и сильны они под волнами. Человеко-рыбы по форме, в глуби морской обитают.

Тридцать три патриарха подводных вечно славу поют Матери Йидре и Дагону-Отцу. Пятьдесят морских матерей вечно славу поют Матери Гидре и Дагону-Отцу.

Столи ты первого мира, о многоцветущая дева и мать! В вечных родах плод земли порождаешь, многообразный, прекрасный и страшный.

Ты обладаешь Вратами подземного мира под тайной земною, ключом лабиринта, откуда ты мистам своим блаженные сны посылаешь, а прочим «на-хагов» безумья кошмаров. Нат-Хортата ты породила во снах, подземного мира царица.

Сама была рождена Изначальным Истоком. Мать многих форм, многоформенна ты и сама, всегда в измененьях. Всем ты владеешь, тёмная, плодами покрытая мать и дева.

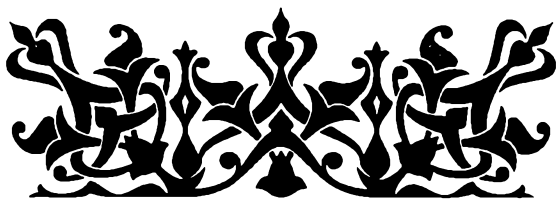
Смертным всем одна ты владыка, и пред тобою трепещут бессмертные боги, госпожа ты и Древним титанам.

Весенняя ты дуновения поля лелеешь. Тело своё ты проявляешь средь почек зелёных.

Жизнь – также смерть – ты единая многострадающим смертным, и изменение.

Смертеносительница, жизнедарительница, ты вечно приносишь – и всё пожираешь.

Слушай, Древняя Мать, к владеньям своим открой нам дорогу, к границе меж сими мирами, меж жизнью, и смертью, и обителью сна!



Напексамендеус Аа

ОБРЯД ПОКЛОНЕНИЯ ЙИДРЕ

Этот обряд послужит лишь для почитания Матери Йидры и создания с нею некой ментальной связи.

Местом поклонения должен быть родник, ключ. Это может быть отдельный ключик в лесу или ручеёк, но лучше родник, бьющий на берегу большой полноводной реки или озера. Обычно возле таких родников растут кусты и деревья, которые перед свершением о́ряда украшают ленточками зелёного цвета, повязывая их на ветвях, а также веночками из цветов (хороши ромашки), листьев и тонких ветвей берёзы. Венки пусть провисят день после обряда возле родника, потом хорошо их вечером снять, некоторые кинуть в реку, а один высушить и хранить у себя как знак вашей связи с Йидрой.

Кроме того, рядом с родником нужно сделать жертвенный столбик, к которому привязывается жертва. Столбик (это может быть просто палка в полтора вашего роста) делается из любого дерева хвойной породы и также украшается лентами.

Ещё нужно сделать небольшую метёлку, составленную из следующего:

- трёх ветвей на выбор – берёзы, липы или черёмухи;
- одной ветви вербы с нераскрытыми почками;
- двух ветвей ивы речной.

Всё это перевязывают лентой внизу, и к ветвям привязывается, как шарик на ёлке, небольшое яблочко. Кроме всего этого, понадобится немного злаков в мешочках: пшеницы, ржи, овса. И

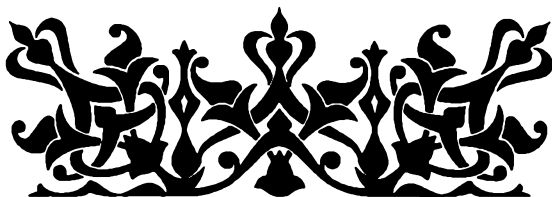
два сосуда с отверстиями на дне и в стенках. Эти сосуды врываюот по горло в землю рядом с родником.

Сперва следует этой метёлкой трижды махнуть на запад в виде буквы Ж и при каждом взмахе вскрикнуть: «Йо!» То же проделать на остальные стороны света по часовой стрелке, а также вниз – к земле – и вверх – к небу. После этого эту метёлку привязывают к столбику.

Теперь правую руку опускают в воду родника, и читается некий текст, посвящённый Йидре, лучше всего подойдёт из главы Некрономикона – песнь, посвящённая Йидре.

После того как слова произнесены, следует омыть себя: лицо, руки, шею, водой из родника; если есть жертва, следует омыть также и её. Далее левой рукой следует налить в зарытые сосуды, в один – виноградного вина, в другой – молока: это жертва возлияния.левой же рукой посыпать зерно прямо в воду ключа – это «хлебная» жертва. Это может быть, в принципе, окончанием обряда. Но если хотят больше почтить Йидру, жертвой теплокровного существа, то она не должна быть кровавой, ибо Йидра, возможно, возжелает поглотить сие существо и вобрать в своё тело целиком по своему обыкновению, поэтому она должна быть неповреждённой. Тогда жертву украшают лентами, венками, ветвями, обмазывают мёдом и потопляют в глубоком месте, где Йидра сможет принять её.

Говорят при этом некие общие жертвенные слова, что можно составить самостоятельно, и льют в это место вино и молоко. Если же когда-либо после вы узрите сие существо живым, во сне или наяву, знайте, что это уже не оно, а часть самой Йидры, и Она почтила вас своим присутствием.



Hapeksamendeus Aa

САБЕИЗМ И ДРЕВНИЕ

В фундаментальном исследовании биографии автора Некрономикона Абдаллаха аль-Хазраджи, проведённом Ньярлатхотепом Отисом, указывается на весьма важный факт, а именно – что аль-Хазраджи был выходцем из среды сабиев (по крайней мере, по материнской линии). Это утверждение может послужить для лучшего понимания текстов Некрономикона, так сказать, на истоки воззрений его автора, или с чего всё начиналось.

Сабейзм, или мандеизм, более известен как религия звездопоклонников. Сами себя мандеи «сабиями» не называют, но иногда определяются как «sabba» в смысле «крестящиеся», но не как «звездопоклонники». Само название же их (мандеи) происходит от слова «manda» (знание), что означает не что иное, как «гностики». Это мусульмане называли мандеев «сабиями» (сабеями) и приписывали им поклонение звёздам. У мандеев действительно была крайне развита астрология, как и магия, но звёздам они никогда не поклонялись. Это очевидно уже хотя бы потому, что мандеи видят в небесных светилах творение Зла и трактуют их как злых богов. Напротив, задача религии мандеев – дать людям выход в высшие, надзвёздные миры, преодолев сосредоточие разных демонов и «обольстителей этого мира», как называются в мандейских писаниях знаки Зодиака и планеты. Вся религиозная система мандеев изложена в одной книге, которую они называют «Сидра рабба» (Великая книга) или «Гинза» («Сокровищница»).

Если совсем кратко сжать, то теогония и космогония такова: «Когда Пира была в Пире и Ахар в Ахаре, и когда был великий

блеск, сияние и свет которого пространны и велики, раньше которого ничего не существовало, от него произошла великая река живых вод и имела для себя жилище. И жизнь приравняли себя к великой Мане, от которой произошла. Возникли также Утры без конца и числа. И первосотворённая Утра (Демиург), которую истинная жизнь назвала “второй жизнью”. И эта вторая жизнь вызвала к бытию своих Утр и ту реку, в которой обитали эти Утры». Эти Утры называют первую Утру – Демиурга – «отцом» и отпадают во мрак: «они оставили свет и обратили свой взор на мрак». Но остальные – это «кроткие и верные Утры». Или ещё, в другой части, так: «Прежде чем возникли миры, была великая Пира. Когда великая Пира была в Пире, произошёл Великий царь света. От Великого царя света возник Ахар, и от великого Ахара – живой огонь, от живого же огня – свет. Силой царя света появилась жизнь, в ней образовалась река. И произошла великая река и живая вода. И от живой воды произошли Утры». По этим рассказам выступают следующие сущности: Пира (Плод), Ахар (Эфир) и великая Мана (Мировая Душа). У древнейших мандесв Пира и Ахар представляли собой универсум, пространственно-временную и материальную основу всего, а Мана – высшее олицетворённое существо, ибо она действует активно и сознательно. Утры – другие активные силы, особое место занимает первая Утра – Демиург. Они делятся сразу на пребывающих во мраке и верных свету. Мрак изначален – это великое бескрайнее тёмное море, клокочущая пучина, губельные, всепожирющие воды – место космогонических сил зла и испепеляющий огонь. Мир Тьмы управляется «Владыкой Тьмы» (Мара д’Хсука), он возник из тёмных вод, представляющих собой Хаос. Главные силы тьмы – чудовищный монстр Ур и злое женское начало – Руха. Так, во мраке царствует Ур и его паредра Руха. Их потомство – Дэвы, им также принадлежат «Семеро» (саба) – планеты, и «Двенадцатеро» – Знаки Зодиака; они сыновья Ур и Руха.

В один из наиболее важных моментов на Землю является Лжехристос, посланник сил Мрака. Этот Лжехристос (как Esu Msiha) называется одним из семи планетарных злых богов, или Дэвов. Он откликается Планеты, формирует из них свою партию, и все они начинают сражаться на его стороне: это Семь Архидэвов, злых, лжецов.

- Первый – это **Шамиш**, т.е. **Солнце**, называемое **Хамеш**.
- Второй – **Эстра**, это **Венера**, она же **Либат** или **Амамит**.
- Третий зовётся **Нбу** – **Меркурий**, ложный Мессия или **Амунель**, который искажает хвалебные песни (сакральные знания и предсказания об истинном Мессии).
- Четвёртый – это **Син** – **Луна**, по имени **Саурель**.
- Пятый – это **Кеван**, он же **Сатурн**.
- Шестой – **Бей**, он же **Юпитер**.
- Седьмой – **Нериг**, он же **Марс**.

Дэвы из дома Шамиша дарят своим почитателям золото, серебро и тучность живота. Он (Хамеш) направляет в сей мир послы, и те вводят их в почитание Солнца и Луны. Дэвы из дома Либат напускают на сынов человеческих безумие, прелюбодеяние, разврат, похотливость, чувственность, страсть, пение и ворожбу. Дэвы Нбу-Лжехриста нападают на сынов человеческих коварно, распространяясь среди них, изымая их из семей, утаскивая их в горы и на равнины. Зачем они это делают? Ради совершения своих «нестивых богослужений», т.е. тех ритуалов на «высотах» (круги Рефаимов), известиями о которых наполнены библейские книги пророков.

Когда Нбу-Лжехристос выходит из среды падших ангелов, его мать Руха д'Кушта начинает его призывать. В точке пересечения Небес и Земли, на горе Табдана, падшие ангелы собираются вокруг Иисуса – Нбу-Амунеля. Они благословляют его маслом из рога и облачают в живой огонь (высшие энергии). Так происходит Шабаш всех сил зла и хаоса на горе Табдана. После того, как все Архидэвы уже собрались, представители каждой из семи партий идут на поклонение Нбу-Христу. Дэвы, имя которых Эстра (Астарта?), приходят к Лжехристу и бросают в сердца людей распутство, измену, песню, танец и порочность. Эти дэвы – великие колдуны. «Они любят грязь, кровь и менструальные истечения, любят кошунство. В огне им является тот Христос и призывает к себе своих почитателей». Таким же образом к Лжехристу приходят Дэвы из других шести домов: все их легионы Лжехристос направляет на Землю, чтобы они совершали нечестия, вводили людей во всевозможные соблазны, пороки и

губили их. Полчища дэвов направляются на Землю с твёрдым сознанием своей миссии. Но прежде – напутственное слово от верховного Дэва Нбу-Амунеля – Лжехриста. Стоя на огненной колеснице, Христос-Амунель совершает свои чудеса. Автор Гинзы предупреждает, что огонь есть жилище Лжехриста, а огненная колесница – его постоянное средство передвижения. Гинза в отношении Лжехриста подчёркивает две вещи: что Лжехристос – величайший чудотворец, обладатель самой сильной магии, но что все его чудеса ложны. Чаще всего он является в огне – в ярком облаке некоей энергии, образующей вокруг него поразительное сияние. «Приидите, воидите ко мне в огонь, в нём не сгорая, – говорит он. – И верьте мне». В этом отличие мандейского Лжехриста от «истинного Мессии» мандеев по имени Анош-Утра: последний в огне никогда не является. После получения этой инициации Лжехристос является своим апостолам. Автор Гинзы комментирует: «Не верьте ему. Если он будет вас притеснять и иных из вас погубит, то и тогда не бойтесь его. Если он погубит, то он погубит лишь ваше тело, но не душу». Продолжая творить ложные чудеса, Нбу-Амунель вырывает деревья с корнем, летает между небом и землёй, подкидывает до небес своих учеников и делает ещё многое другое. Целью всего этого магизма является убеждение учеников в том, что именно он есть Господь. Совершая очередное чудо, Лжехристос подлетает к ученикам с восклицанием: «Смотрите, я иду к вам с высот. Я – ваш Господь!» Затем он приказывает Солнцу: «Спрячь своё сияние», – и когда оно угасает, говорит: «Смотрите, ибо я – Господь!» В конечном итоге он провозглашает себя «истинным Богом». В определённый момент Нбу-Амунель – Лжехристос – приходит к Иоанну Крестителю (Яхья – это Иоанн в мандейских книгах, Сын Света и великий учитель), и между ними возникает примечательный спор: «И сказал Яхья ему: Собиратель не станет учёным, и слепой не напишет письмо. Пустой дом не поднимется ввысь, и вдова не станет девой. Зловонная вода не станет вкусной, а камень не станет мягким, как масло». Ответ Лжехриста – всё то же самое, только наоборот. Собиратель станет, слепой напишет, дом поднимется и т.д. Таким образом, Лжехристос утверждает принцип Хаоса и Магию Хаоса. Создатели многих опасных культов во все века демонстрировали чудеса. Отвлекая людей от духовного пути, сбивали их на путь сил,

энергий и мандейского «Христа-Лжемессию, Нбу-Амунеля, брата Хамеша, Эстры и Кевана», – и мандейские писания предостерегают от этого.

Уже в отпавших Утрах мрака мандеев можно увидеть образы Древних Некрономикона. Первосотворённая Утра есть Демиург и первый ангел – «отец» и владыка остальных отпавших Утр мрака. Изначальный «Владыка Тьмы» типологически схож с Бездной Абсу и Уббо-Сатлой соответственно. Чудовищный Ур как принцип разрушительного «пожирающего» огня Хаоса может рассматриваться как «ядерный хаос» и Аза-Тот. Царствующая во мраке Руха – архетипическая Тёмная Мать и тогда тождественна Йидре.

Руха есть «тайная мать» у мандеев и некий аналог нечистого Святого Духа, а Святой Дух у всех гностиков всегда был женским принципом божественного. Так, в частности, говорится, что богиня мрака Руха совращает людей «тайнами похоти» и «тайной опьянения» (тут имеется в виду мистическое опьянение запретным знанием), и поэтому люди «извращают добро, то, что Господь миров создал; они извращают истинные мистерии», – т.е. она – источник тёмного гнозиса и чёрной магии. Но, надо признать, все эти соответствия кажутся несколько притянутыми.

Однако две фигуры хотелось бы рассмотреть подробнее, ибо они почти полностью совпадают с образами Шуб-Ниггурат и Ньярлатхотепа.

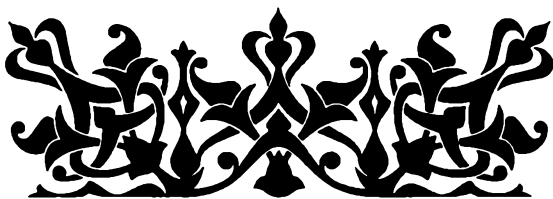
Это Амамит, Архидэва Венеры, она вовсе не прекрасная, как все богини других традиций, соответствующие Венере (Инанна, Иштар, Афродита, Фрейя и т.д.), и полностью лишена всех их благих качеств. Она – выражение чистой похоти, блуда и извращённой сексуальности, а её обряды – это оргиастические шабаши. Всё это в точности повторяет описание Шуб-Ниггурат. Тем более ей служат «дэвы разврата и порочности», подобно как у Шуб-Ниггурат её легионы «младых», сатиropодобных рогатых, а по Некрономикону Тайсона – ещё и «дэвы сладострастия», что уж совсем идентично с дэвами дома Амамит.

Но особенно впечатляет описание центрального Архидэва Нбу-Амунеля, Лжехриста. Во-первых, он, конечно, слишком похож на христианского Антихриста, но ещё более – на Ньярлатхотепа.

Надо учесть, что, собственно, ни в Евангелиях, ни в Откровении Иоанна нет такого персонажа под названием Антихрист, и нет действующего образа ложного Христа, лишь позже отождествляются Зверь Апокалипсиса и Антихрист. Поэтому не мандейский Амунель – ложный Мессия – возник под воздействием христианства, а скорее наоборот: на формирование образа Антихриста повлияли мандейские воззрения. В традиции Древних есть, кстати, некое отождествление Антихриста и Ньярлатхотепа, как сказано в Некрономиконе: «зол Он и с нетерпением ожидает последнего дня», – и именно Ньярлатхотеп послужит, так сказать, ключом к этому «последнему дню» или, точнее, вторжению Древних в наш мир. Он молвит Слово – и пробудится Ктулху, Он откроет Врата, Он призовет Древних, и, в конечном итоге, Он даже сломает свирель Аза-Тота, погрузив всю Вселенную в небытие.

У Роберта Блоха есть замечательный рассказ – «Тень с колокольни», – где уже почти прямо отождествляется Ньярлатхотеп с Антихристом, а стихотворение Лавкрафта «Ньярлатхотеп» якобы является пророческим, о явлении Ньярлатхотепа в воплощении Антихриста, ибо именно Он принесёт гибель этому миру. Непременное проявление Амунеля-Лжехриста в огне, а в Софинероме (текст из традиции Древних, обладание коим прямо приписывается сабиям/мандеям) также говорится об огненной теофании Ньярлатхотепа. У мандеев Амунель-Лжехристос есть величайший чудотворец и маг, в точности так же говорится и о Ньярлатхотепе в Некрономиконе, и ещё как о «Мудрейшем из Древних». И как Нбу-Лжехристос – посланец и герольд всех сил мрака, так и Ньярлатхотеп – Посланец всех сил Хаоса и Древних, а посему оба соотносятся с Меркурием. Ну и, наконец, обряды на «высотах» культа Амунеля-Лжехриста – не есть ли просто описание культа Древних?

Итак, надо отметить, что тексты, преподносимые как части Некрономикона, действительно очень схожи по стилистике, а главное – по базовым воззрениям на силы Хаоса, со священными текстами мандеев/сабиев, или, по крайней мере, испытывают их сильное влияние.



Hapeksamendeus Aa

ПОД ЗНАКОМ СКОРПИОНА

Так назывался кинофильм, посвящённый революционным событиям 1917 года. Действительно, Октябрьская Социалистическая революция произошла, когда в небе господствовал знак Скорпиона. Символы, принесённые этой революцией, могут дать для её понимания гораздо больше, чем изучение идеологии, постановлений партии и вождей, – это сам дух явления.

Фабр д'Оливье, а вслед за ним и другие оккультисты утверждали, что в глубокой древности была огромная арийская империя с центром в Индии, утверждённая ведическим Рамой. Утвердил же он её после свержения матриархальной деспотии деградировавших жриц. Тогда правоверное посвящение Белой расы стало изображаться белым цветом, символом силы мужского пола. Но спустя века начались стагнация и распад. Появились мятежники, и они приняли в знак протеста красный цвет как эмблему, и с тех пор он является символом могущества. Выйдя из Индии за 3200 лет до Р.Х., они покорили Аравию и почти всю Малую Азию. Эти кочевники напали на Египет около 2200 г., произвели страшную резню и избиения, опасаясь мщения правоверных, оставшихся в Индии, и воцарились в Египте.

Вот что говорит древний историк Манефон: «народ этот назывался Гиксосы, т. е. пастушеские цари». Главным богом гиксосов был, напомним, Сутех, то ли полностью идентичный египетскому Сету, то ли просто его другое имя.

Сет – бог пустыни, силы, агрессии и зла, его цвет красный, а его астрологический знак – Скорпион! Знак Скорпиона назван древними злословом и считается самым губительным из всех.

Говорили, что сухие ветры Египта нагоняются Сетом, бросающим в песок адский жар и жала скорпионов.

Скорпион был символом спинного огня, который, согласно египетским мистериям, добираясь до основания спины, разрушает человека (жало Скорпиона). При установлении соответствия Зодиака с 12 апостолами Скорпион соответствовал Иуде. Согласно преданиям, Иуда, как и Сет, был рыжим; забавно – Ленин тоже был рыжим.

Советскую звезду считают пентаграммой, но это не совсем корректно. Это Красная Звезда, а единственная красная звезда на небосклоне – это Антарес, или сердце Скорпиона! Красная звезда Антарес на спине небесного скорпиона считался худшим светом во всех небесах. Антарес – спутник и помощник Марса – назывался арабами Kalb al Akbar – сердце Скорпиона. Вот что смотрит с «башен Кремлёвских, башен Московских» – око Сета. Красный флаг, красная звезда, ну и герб.

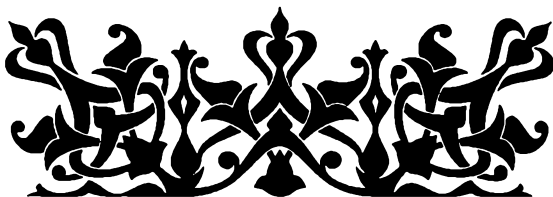
Могучую оккультную символику советского герба отметил ещё Алистер Кроули. Антарес смотрит над всем уже миром на гербе, как и властвует серп и молот. Молот – огненный молот хтонического и вулканического Гефеста, молот самого владыки подземного огненного Ада. Серп – серп Крона-Сатурна, самой Смерти, серп Жнецалевой Стороны.

Первый – марсианский символ (Гефест и Марс связаны даже в мифах), ну а второй – сатурнианский. Обе – самые злые планеты, их же соединение вообще считается худшим из всего.

Красная площадь, на которой проводят военные парады, – типично марсианский символизм, но на ней ещё погост, кладбище – типично сатурнианский, вот оно, соединение, абсолютно губительное для врагов.

Рене Генон утверждал, что на советском гербе лезвие серпа на глобусе точно указывает на расположение Семи Башен Сатаны, которые являются вратами-нэксионами между нашим миром и Адом. И, наконец, пирамида мавзолея со столь странным способом упокоения – мумификацией. Это сетианская, контринициатическая пародия на Осириса. Да и духовное послание революции – это низвержение осирической православной религии с Осирисом-Христом и утверждение красной сетианской религии с Лениным-Сетом в центре.

В общем, с Великой Сетианской Революцией!



Напексамендеус Аа

АЗА-ТОТ

1. Аза-Тот как магическая формула

Различные имена, под которыми Древние известны в разных традициях, даже в самой традиции Древних, – это всего лишь тени теней или эхо от эха имён настоящих, которые несут в своих звуках колоссальную разрушительную энергию.

Даже самый преданный служитель культа не может произнести и слога настоящего имени своего жестокого бога – его немедля разорвёт на части. Все слышали про разрушительное воздействие ультразвука на человека. Здесь нечто подобное, но намного больше.

Впрочем, эти «имена» и не предназначены для какого-либо голосового аппарата. Возможно, поэтому Их имена, наиболее приближенные к настоящим, насколько это вообще возможно, столь странны для слуха и труднопроизносимы. Но даже эти тени, это эхо Их имён, дают важную информацию о природе и сущности того или иного Владыки, столь важную для культиста.

Такие разборы некоторых из имён Древних производились исследователями и принесли хорошие результаты. Прежде всего, анализировали имена Ктулху и Ньярлатхотепа, но имя центрального бога пантеона Древних, Их Владыки, я имею в виду Аза-Тота, хотя и рассматривали также, но не принесли вообще каких-либо прояснений – что это за имя, и что оно означает.

Всё ограничивалось в выделении из «Аза-Тот» имени древне-египетского бога Тота, и этим всё заканчивалось, ничего так и не объясняя.

Прежде всего, надо отметить, что традиция Древних, а точнее то, что до нас из неё так или иначе дошло, – традиция синкретическая. Так, в ней шумерская Тиамат соседствует с ханаанским Дагоном и вообще с кельтским Ноденсом. Синкретизм – явление в человеческой истории очень древнее. Например, египетская цивилизация, одна из первых в мире, отождествляла своего Сета с семитским Баалом, а семиты, в свою очередь, – свою Астарту с вавилонской Иштар. А с эпохой эллинизации, после походов Александра Великого, синкретизм стал общим явлением. Но синкретизм – это не бездумное смешение элементов разных традиций, а глубокий синтез, выявляющий саму эзотерическую суть. В качестве примера упомяну греко-египетский папирус, где обращение к Солнцу-Гелиосу соседствует с именем Шамаша и с персидским Митрой, а к окончанию ещё добавляется еврейский архангел Михаэль, ибо все эти сущности имеют общую солярную природу и, по сути, одно. Так, мы видим не бессмысленное нагромождение, а эзотерический синтез. С таких же позиций подойдём и к имени Аза-Тот, т.е. не будем цепляться только за древнеегипетскую составляющую имени.

Во-первых, выделение египетского корня «Тот» безусловно и сразу бросается в глаза. Остаётся «Аза», и его следует разбить на «Аз» и «а». Это «Аз» слишком напоминает первую букву славянского алфавита. Касательно интерпретации этой первой буквы хочу привести выдержку из книги Александра Дугина «Знаки Великого Норда». Вот что он пишет.

Изначально личным местоимением 1-го лица единственного числа было не «Я», но «Азь», и оно соответствовало не последней, а первой букве славянского алфавита, букве «А». В литургических книгах «Азь», древнее личное местоимение 1-го лица, продолжает оставаться первым (а не последним) символом буквенного ряда, хотя в светском алфавите эта символическая перестановка и произошла. В первую очередь бросается в глаза особое озвучание первой гласной «а» в славянской азбуке: в отличие от греческого или семитского письма, где «а» сочетается с «l» (греч. «аль-фа»; евр. «ал-еф»; араб. «ал-иф»), славянское «а» связано со звонким звуком «с», т.е. «з».

Следует заметить фонетическое тождество фонемы «Аз» («Я») с названием германских нордических богов – «Асы», «Ас». В мифологическом смысле это сопоставление полностью оправдано, поскольку в арийской традиции понятие «бога», «аса» никогда не было связано с какой-то внешней абстракцией, с отвлечённым концептом, но, напротив, Божественное понималось как нечто внутреннее, как высшее и трансцендентное «Я» самих ариев.

Яснее всего это можно увидеть в индуистских доктринах, где идея «Я», «Атмана», считается одной из форм проявления Божественного Принципа («Атман есть Брахман», т.е. «Я тождественно Абсолюту»).

Впрочем, подобное понимание Божественности характерно не только для индуизма, но практически для всех арийских традиций.

И ещё добавляет:

Русский и славянский мир в целом со своей дохристианской символикой является одним из примеров бытования нордической традиции, сохранившей многие свои аспекты цельными и нетронутыми, в то время как другие культурные формы Европы подверглись влиянию вторичных и смешанных культур Юга, далёких от северной чистоты и духовной прозрачности, свойственной примордиальной гиперборейской традиции.

Итак, это «Аз» возводится ещё к протописьменности и связанному с нею мифо-символическому комплексу единого нордического источника – наследия Гипербореи, и означает оно одновременно «Бог» и высшее «Я». Остаётся приставка «а» в имени Аза-Тот: (Аз)-а-Тот, получается «а-Тот».

Первая буква «а» принята как отрицательная приставка, как в хрестоматийном «асуры», т.е. «не-суры» или «не-боги».

Это не только в санскрите, но и, например, в греческом: «агностицизм», т.е. «незнание» или «неопознанный», и т.п. Но отрицание «не» значит нечто противоположное, или «анти».

Отсюда получаем из имени Аза-Тот следующее: «Бог анти-Тот», или «Я анти-Тот». А кто такой древнеегипетской бог Тот? Посланец богов и советник – это самый низший его аспект.

В мифологии жрецов Гермополя, центра культа Тота, откуда и происходит этот бог, он понимался как Творящий Логос. Это очень древнее представление о Тоте, которое восходит ещё к додинастическим временам. Согласно мифам, верховный Бог Ра не есть непосредственный Творец, он лишь задумывает творение, а выражает его мысли словами бог Тот, и это мгновенно реализуется.

Древнеегипетское представление о Тоте как Творящем Логосе породило в начале н. э. герметизм, где именно так понимается Тот-Гермес во всём герметическом своде.

Это то же самое:

В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог. Оно было вначале у Бога. Всё через него начало быть. (Иоан.1.1-3)

Но в христианстве Творящий Логос или то самое Слово есть Иисус; удивительно, но греческие числовые эквиваленты (в греческом, как и в иврите, буквы соответствуют числам) имени Иисус (ΙΗΣΟΥΣ) и имени Тот (Ο ΘΩΘ) одинаковы и равны 888. Таким образом, согласно древнеегипетской теологии, Ра если и Творец, то мира Архетипов (каббалистически – мира Ацилут), а реализует эти Архетипы бог Тот как Творящее Слово Ра.

А что может быть «анти-», или противоположно, Творцу и творению? – Конечно же, Хаос. Так мы получаем первое значение имени Аза-Тот: «Бог Хаоса», – но и утверждение «Я – Хаос» или «Аз есмь Хаос». Это полностью соответствует описанию Аза-Тота в традиции Древних как «предельного Хаоса».

Если бог Тот есть Творящий Логос, то «анти-Тот» есть «анти-Логос», а точнее – Тёмный Логос, и это ещё одно значение имени Аза-Тот. Но каким образом бог Тот реализует творение?

Согласно мифам – исчислением, ибо именно Тот есть изобретатель чисел, мер, букв, календаря.

«Число есть основание всего творения», – гласит каббалистическая максима.

«Мудрость Бога упорядочила всё мерой, числом и весом», – возвестил Соломон.

«Число есть сущность всех вещей», – гласит изречение Пифагора, который сам учился у египетских жрецов.

Таким образом, Тот – бог-исчислитель, он исчислил Всё, упорядочил всё числами, от атомов до звёзд, микро– и макрокосм. Но именно как исчислитель описывается и Аза-Тот, только бездумный исчислитель, тогда как Тот – разумный, или персонафикация Космического Разума.

Поэтому Тот определяется как бог мудрости, знаний, разума («раз-ум», т.е. «единый ум»). Тогда что противоположно разуму, что есть «анти-Разум»? – Конечно, это безумие (т.е. без-ума), Космическое Безумие.

Так мы получаем последнее значение имени Аза-Тот: «Бог Безумия», или «Безумный Бог», как он и описывается в традиции Древних. И снова как утверждение: «Я – безумие», «Аз есмь безумие».

Итак, мы видим, что имя Аза-Тот – не просто ничего не означающее диковинное слово, но скрывает в себе целый семантический смысловой ряд, становясь могущественной магической формулой. Исходя из данного разбора, возможно, было бы более правильно писать его как формулу: Ас-аТот. Надо сказать главное, что формула Аза-Тот, которая утверждает «Я – Хаос», «Я – безумие», является самой опасной из всех возможных. Если имя-формула Йог-Сотот как «высшее богохульство» привносит и распространяет Хаос вовне, во внешнее пространство всей Вселенной, на весь макрокосм, ибо Йог-Сотот есть принцип бесконечного расширения, – то формула Аза-Тот как принцип бесконечного сжатия должна привносить Хаос во внутреннее, в микрокосм, в глубины сознания самого оператора. Провозгласить формулу Аза-Тот – значит открыть своё сознание Бесформенному Хаосу и Запредельному Безумию, слиться и отождествиться с этим. Неудивительно поэтому, что практики, работающие именно с Аза-Тотом, часто откровенно сходят с ума. Сказать Аза-Тот – значит провозгласить себя Хаосом и Безумием (первое – макрокосмический уровень, а второе – хаос на микрокосмическом, личностном уровне).

Но сколько бы мы ни твердили с маниакальным упорством имя Аза-Тот, ровным счётом ничего не произойдёт – до тех пор, пока мы правильно не научимся произносить магические формулы.

В Древнем Египте это называлось термином «хекау» – «слова власти» – множественное число от «хека». Термином «хека» обо-

значается также магия, т.е. «слова власти» – магические слова, формулы, заклинания. Древнейшее название формул на амулетах – тоже «хекау». Но не каждый мог использовать «хекау», а лишь те, кто был этому обучен, а именно – специальные жрецы, ибо надо было не только знать «слова власти», но и уметь их произносить. Про такого посвящённого с трепетом говорили: «Он владеет хекау», – т.е. знает и умеет произносить магические формулы.

Одно правильное произнесение «хекау» могло мгновенно изменять реальность. Этот метод, так или иначе, дошёл до наших дней и в западной магической традиции известен как «вибрационный метод». Не буду повторяться, ибо он достаточно подробно описан в таких работах как «Liber O» Алистера Кроули, в «Полной системе Магии Ордена Золотой Зари» Израэля Регарди и многих других, так что каждый может к ним обратиться.

В традиции О.Н.А. нечто подобное известно как «зловещее пение». В «Древе Жизни» того же Регарди даются дополнительные сведения к этому методу, заключённые в визуализации огненных букв формулы-имени, которую произносит маг, как он их выдыхает, они растут и полыхают, рассеиваясь в пространстве.

В «Liber Samekh» Кроули даётся ещё более сложный и продвинутой, но, в принципе, этот же метод. Каковы должны быть его результаты?

Лучше всего об этом сказал Кроули в той же «Liber O»:

Признак того, что ученик всё исполнил правильно – полное физическое изнеможение, наступающее вслед за единственным таким «вибрированием». Всё его тело будет охвачено жаром или покроется обильной испариной, и он ослабнет настолько, что едва сможет устоять на ногах. Есть ещё один признак успеха, воспринять который, впрочем, может только сам ученик: провибрированное имя Бога послышится ему оглушительным рёвом, подобным тысячи громов, и этот Могучий Глас, как покажется ему, будет исходить не от него самого, а от Вселенной.

Ещё писали, что вначале из ушей и из носа может идти кровь, может случаться потеря сознания, ибо вся Вселенная будет

резонировать одному правильно произнесённому слову. Те, кто изучал серьёзные работы по оккультизму и магии, могли заметить, как там много места уделяется каббалистическому анализу магических формул – «слов власти». Говоря про «каббалистический», здесь мы имеем в виду не мистическую еврейскую традицию, ибо эти «слова власти» могут быть не только на иврите, но и на греческом, древнеегипетском и других языках, подобно как мы сделали анализ имени Аза-Тот. Под «каббалистическим» здесь подразумевается нечто, на что указано на изразцах печи Костромского Ипатьевского монастыря, сплошь покрытых алхимической символикой, и где на одном из изразцов изображена лошадь и надпись: нужно «знать кобылу», т.е. каббалу, – иными словами, овладеть символическим языком мистиков, тем самым «птичьим языком» – для Правого Пути и «змеиным языком» – для Левого Пути.

Так для чего же так много места уделяется каббалистическому разбору подобных «слов власти»?

Делается это для того, чтобы у добросовестно изучающего отпечатались в подсознании все ассоциации, смыслы и символы, заключённые в подобных магических формулах. В дальнейшем, при их правильном произношении в ритуальных работах, конечно, специально вовсе не нужно вспоминать и думать обо всех этих значениях, ибо подсознание само выдаст все ассоциативные ряды, заключённые в формуле, и это наполнит формулу силой и жизнью; единственно только тогда сделав её подлинно магической формулой – «словом власти и силы».

Аза-Тот: Тёмный Логос, Бездумный Творец, Бог Бесформенного Хаоса и Запредельного Безумия, – всё это заключено в Его Имени (впрочем, тени истинного имени), как и страшное провозглашение самого культиста: «Я есть сам Хаос и Безумие!»

2. Слово Аза-Тота

Определив имя Аза-Тот как магическую формулу, мы выделили из неё значения «Бога Анти-Тота», «Тёмного Логоса» и «Бога Хаоса». Для этого использовались, прежде всего, древнеегипетские мифологемы, и потому следует задаться вопросом: а кто в древнеегипетской мифологии, подобно Аза-Тоту, является персонификацией Хаоса?

Это, прежде всего, гигантский змей Апоп, и ещё бог Сет. Оба они враги светового каузального порядка и борются с солнечными богами этого порядка, первый – с самим Ра, а второй – с Осирисом (по одной из версий мифа – сыном Ра) и Гором (сын уже Осириса). Поэтому их можно интерпретировать как Хаос, просто в двух аспектах: Апопа – как космологический Хаос, а Сета, если можно так выразиться, – в более его сниженном, приземлённом, так сказать, варианте, но и более активном.

Или ещё так: Апоп – Хаос на макрокосмическом уровне, а Сет – это Хаос, прежде всего, в микрокосме. Поэтому неудивительно, что произошло их полное отождествление, и уже в эпоху Позднего Царства Древнего Египта о них говорилось как почти об одном и том же, или же, например, что Сет – главный помощник Апопа.

Так это дошло и до современной западной магической традиции. Например, в традиции Ордена Золотой Зари или в О.Т.О. есть ритуальная поза («божественная форма»), которая так и называется – «поза Сета-Апопа». Но в более древние времена Египта о Сете говорилось как об усмирителе Апопа. Не бог Ра и не кто-либо иной, а именно Сет каждую «ночь» побеждает Апопа.

В этом древнем мифологическом сюжете присутствуют все персонажи, о которых говорилось в связи с Аза-Тотом.

Итак, Ра каждую ночь пересекает на своей ладье мрачные воды хаоса. Ра на ней восседает как господин, в середине на троне, за кормилом стоит Тот, а на носу ладьи – Сет, – так это находим на некоторых древнеегипетских изображениях. И каждую ночь тёмные воды хаоса начинают бурлить, и из них всплывает ужасный гигантский змей-монстр Апоп, чтобы погубить царя богов Ра, а вслед за ним и всё его творение, обратив весь Космос

в Хаос. Но его умиряет Сет и побеждает, и это циклическое действо повторяется вечно, каждые сутки, т.е. каждый некий цикл.

Но как умиряет Сет Апопа?

Ответ – своим чудовищным криком, что сотрясает всю вселенную и сковывает Хаос – Апопа.

Что же это за такой «крик»?

Чаще всего говорят, что у Сета голова осла (наравне с головой неизвестного животного), и осел был посвящён Сету; реже говорят, что это голова верблюда.

А какой крик издаёт осёл?

Крик осла – *Иа!* Такие же примерно звуки издаёт и верблюд.

Крик Сета – *Иа!* Ничего не напоминает?

Конечно – главное гностическое «тайное слово» – *Иао*; также до этого финикийцы имели некое «тайное божество», имя которого было *Иао* (*Иехо*), и оно означало «бог тайны», а *И-ха-хо* было священным словом египетских мистерий, которое означало «единое вечное и скрытое божество».

Именно из этого образовалось имя *Иехо*, или *Яхо*, таинственного общесемитского бога, а, напомним, семиты-евреи проникли и утвердилось в Египте при господстве там завоевателей гиксосов (см. историю библейского *Иосифа*), чей главный бог был Сет, или Сутех. Диодор указывает, что Богом Моисея был *Иао*, и оно означает «бог тайны».

Иа (*Я*), *Иехо* (*Яхо*) были еврейскими тайными именами, произошедшими от *Иао*. Позднее самаритяне произносили это Слово как *Иабе*, а евреи – *Яхо*, а затем *Яхве*, – благодаря перестановке масоретских гласных – гибкой системе, с помощью которой можно осуществить любую замену. Так *Яхо/Иехе* стал у древних евреев *Яхве*, или *Иеговой*. *Яхве*, *ИВН*, *Тетраграмматон*, – то Великое Непроизносимое Имя Бога, которым была создана вся Вселенная. Утерянное Слово – главная каббалистическая и масонская тайна. И это Слово – Непроизносимое Имя – есть крик Сета, которым он останавливает нашествие Хаоса.

Поэтому арабские мистики-суфии утверждали, что у Аллаха 99 Имен, и ещё одно Имя – сотое, самое высшее и тайное, которое никто не знает, кроме... верблюда, ибо только верблюду открыл его Аллах. Уже замечалось, что верблюд издаёт почти такой же крик, как и осёл, и он также посвящался Сету.

Таким образом, роль Сета в этом сюжете – как владеющего Творящим Словом – криком *Иа* – приобретает демиургический аспект. Значит, Сет не просто останавливает Хаос, а именно сотворяет из него миры своим ревом – *Иа!* Сет – Демиург; а как же тогда Ра и Тот?

Согласно древнему мифу, Ра не творит сам, а лишь замысливает всё творение, а его мысли выражает словами бог Тот, тем определяясь как Творящий Логос, Слово Бога, которым всё создается, и это сразу же реализуется, как в Библии: *«и сказал Бог... – и стало...»*.

Но если Сет – подлинный Демиург, то как всё это понимать?

Очень просто – по аналогии, ибо это один из главных оккультных законов. Для того чтобы что-то сделать (творение), надо сперва помыслить об этом (Ра), потом сформулировать это словами, хотя бы у себя в голове (Тот), и потом только действовать (Сет); по формуле: дух-мысль-энергия.

Таким образом, Ра – Творец трансцендентального мира Архетипов (Ацилут Каббалы), бог Тот реализует это в тонких формах, если так можно сказать, на «астрально-ментальном плане» (миры Брия и Йецира), а вот непосредственный Демиург физической вселенной (план Ассия) – бог Сет, и творит он с помощью крика – *Иа!*

Вот поэтому неслучайно все эти боги присутствуют в этом мифологическом сюжете.

Если Сет, как было показано, приобретает демиургический аспект, то как же тогда отождествление Сета и Апопа? Как он может быть одновременно Хаосом и Порядком, Разрушителем Космоса и его Творцом?

А как Аза-Тот является персонификацией Хаоса и одновременно бездумным Творцом всего? Каждое мгновение Он разрушает миры и все вещи в них и одновременно создаёт новые своей бездумной игрой.

Впрочем, здесь можно провести ещё много теологических сопоставлений. Индуистский Шива: как грозный Рудра, он разрушитель (возможно, имя связано с древнеслав. «руда» – «кровь»), она красная – цвет Сета), но как танцующий Шива Натараджа – своим вечным танцем под звук барабана он творит миры (видимый мир понимается как танец Шивы).

Славяно-ведический Чернобог: в одном аспекте он разрушитель, Чёрный Змей – враг Правы и сварожичей, но в другом он мировая уточка – «чёрная гоголь-птица», – и являет свой демиургический аспект.

И, наконец, гностический Иалдабаоф, который просто сто-процентно идентичен Аза-Тоту, и это мы находим в некоторых писаниях традиции Древних. Его имя означает «Дитя Хаоса», и в то же время он Демиург физической вселенной. Таким образом, Сет и Апоп, можно сказать, два древнеегипетских аспекта природы Аза-Тота, первый – творящий, второй – разрушающий.

А если древнеегипетская метафизика, а после герметизм, определила Тота как Творящий Логос, то, выходит, Сет, также имеющий демиургический аспект и Творящее Слово, является как бы теньвым двойником-близнецом Тота, или Тёмным Логосом. И этому есть прямое подтверждение в аутентичном тексте, в «Книге Мёртвых»: в главе 42 «Ритуала» есть загадочная фраза, где Сет описан как «Сет, прежде называвшийся Тотом».

Истинный смысл этого древнеегипетского мифа таков. Тот является персонифицированной Вселенной в виде Мыслеосновы, а Сет – это теньвая оболочка Тота (вселенной в материальном её проявлении) и пребывающего в нём Духа – Ра; или, кабалистическим языком, Сет – это Эль Ахер – «Иной Бог». Сет – это Тёмный Логос, имя которого – *Иа!*

Слово было у Аза-Тота, и Слово было Аза-Тотом, и Слово это Иа. Всё через него начинает быть.

Если крик Сета – «*Иа!*» – послужил основой для имени Яхве, то связь Сета и евреев мы находим даже в мифологическом сюжете.

Плутарх рассказывает, что, потерпев поражение в битве с Гором, Сет убежал в течение семи дней на осле и, убегая, породил мальчиков Иеросолумоса и Иудэса, т.е. Иерусалим и Иудея – порождения Сета.

Это аллегория, но связь очевидна, поэтому мы можем подвергнуть каббалистическому разбору «крик Сета», что он в себе несёт и означает. Написав «ИА» на иврите, мы получим две буквы – Йод и Алеф. Это две важнейшие буквы каббалы, и сразу можно заметить, что обе они выражают Божественное Единство,

ибо имеют одинаковое числовое значение: Алеф=1, а Йод = 10 = 1 + 0 = 1.

Йод – Абсолют; корень всего алфавита (творения), зодиакально знак Девы, скрытая Божественная искра, Бог Отец, сперматозоид, Аркан Таро – Отшельник. Всё это бог Ра: в мифах он сокрыт, стар и отдалён даже от сонма других богов (Отшельник), он – Отец всех богов, он – производительный творящий Принцип, он – искра-Солнце как видимый символ Единого Бога.

Алеф – Воздух, мысль, Дитя в Яйце и на Лотосе. Всё это бог Тот, ибо изначально именно он, в теогонии жрецов Гермополя, появляется из лотоса, выросшего из вод хаоса Нун. Лишь позднее, когда жреческая школа Гелиополя стала доминирующей во всём Египте, он был заменён на солнечного Ра. Воздух и мысль – как посланник и бог разума.

Тогда получается, что в Сетианском крике «Иа» сокрыта сущность и сила этих двух великих богов – Ра и Тота, Всевышнего Абсолюта и Его Логоса. Похожее имя мы встречаем в самом главном каббалистическом труде – Книге Творения, она начинается словами: «Ях – Дух Духов, Повелитель Духов...». Но ведь «Ях» может читаться и как «Иа». И эта «сила и сущность» принадлежит Сету, ибо вложена в его пасть.

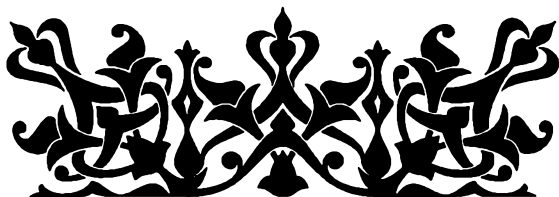
«Иа» есть девственный Дух, т.е. чистый дух (Отшельник/ Дева + Воздух, что синонимично Духу, ибо на еврейском «Руах» – одновременно дух и воздух), это «Руах Элохим» – Дух Божий, что носился над водами в Книге Бытия.

А разве не об этом говорится в таком пассаже Некрономикона, говоря о свирели Аза-Тота:

Совершенно лишь дыхание, несущее звук и разносящее его повсюду расширяющимися кругами, невидимое и лишённое облика, ибо звук есть образ дыхания, но дыхание наполняет всё. Иначе как звук достигал бы удалённейших уголков вселенной? Не есть сие дыхание, ведомое человекам, но тонкая сущность дыхания, незримая и неосязаемая, и навсегда она остаётся непознанной. Свирель Азатотова одновременно творит и уничтожает миры в бесконечных сочетаниях...

Йод-10 + Алеф-1 = 11 – число всей Магии, но и главное клипотическое число, антикосмическое число, ибо есть 11 Клип против 10 Сфир; поэтому это число-слово как раз уместно как «крик Сета», «слово Аза-Тота», «Тёмный Логос».

В заключении надо обязательно отметить, что это «Иа» мы встречаем в каждом втором заклинании из традиции Древних, если не чаще. Его пишут просто с каким-то постоянным упорством. Но теперь мы видим, что это не бессмысленное добавление для красоты звучания, а могущественное «слово Аза-Тота», слово самого Творения, слово всей Магии. Сказать «Иа» значит реализовать данное заклинание или обращение на физическом плане, ведь любой маг – это Творец в своём храме – Вселенной.



Hapekсамendeus Aa

АЗА-ТОТ, ВОССЕДАЮЩИЙ НА ПЫЛИ

И остался Иаков один. И боролся Некто с ним до появления зари... И сказал ему: отпусти Меня, ибо взошла заря. Иаков сказал: не отпущу, пока не благословишь меня. И сказал: как имя твоё? Он сказал: Иаков. И сказал ему: отныне имя тебе будет не Иаков, а Израиль, ибо ты боролся с Богом, и человеков одолевать будешь. Спросил и Иаков: скажи мне имя Твоё? И Он сказал: на что ты спрашиваешь об имени Моём? Оно чудно. И благословил его. И нарёк Иаков имя месту тому: Пенуэл; ибо, говорил он, я видел Бога лицом к лицу, и сохранилась душа моя. (Быт. 32:24-30)

Невероятно, что Иаков боролся с Богом, и каббалисты подтверждают это, говоря, что Иаков боролся с ангелом Самаэлем. Но ведь точно сказано, что «боролся с Богом», и это истинно так, ибо Самаэль и есть Бог, только «Иной Бог» – Эль-Ашер или Бог Другой Стороны – левой Стороны Ситра Ахра – акаузальной антивселенной. В этом он полностью идентичен с Богом Хаоса Аза-Тотом, как, впрочем, и в положении «повелителя всех демонов».

Более того, Каббала идентифицирует Самаэля с неким «Великим Змеем» – единственной сущностью, сосуществовавшей в предначалии наравне с Богом.

Зогар высказывает уникальную мысль, что в творении участвовал Великий Змей – руководитель противоположного космоса, и даже более того, именно он и есть непосредственный творец, а Бог лишь возбуждает его на это, точнее «пробуждает», как, впрочем, и на разрушение миров.

Сказал рабби Шимон: товарищи занимаются и познают дело творения, однако немногие знают, как обозначить творение в смысле тайны Великого Змея.

Зогар

Далее отчётливо высказывается мысль, что у анонимного Бога был соучастник – непосредственный создатель – Великий Змей.

Гностики первых веков н. э. называли этого творца Иалдабаоф – «Дитя Хаоса», безумный демиург, чьё другое имя, согласно апокрифу Иоанна, – Самаэль. Тут снова полная тождественность с Аза-Тотом, который своей игрой бездумно творит как миры, так и все вещи в них. И даже само имя Самаэль, от корня «сами» – слепой, и «эль» – бог, что означает «слепой бог», т. е. Аза-Тот – слепой и безумный бог.

Итак, Иаков боролся с Самаэлем; путём известной перестановки букв каббалисты преобразовали слово «боролся» в слово «пылил», получив, что «Некто пылил» или «Самаэль пылил».

Зогар приводит такой пассаж по этому поводу: *«И боролся с ним Некто» – это вид пыли, меньше праха, оставшейся после огня. Из праха выходят все плоды, им сделаны все вещи: “Всё было из праха, и всё возвращается к праху” (Еккл. 3:20) – даже солнце. Однако пыль никогда не производит плоды... Поэтому восседавший на этой пыли обвинял Иакова до восхода зари – времени его власти».*

Нелепо даже предположить, что, кем бы ни был Иаков, он мог противостоять безграничной космологической силе, оставшись один на один с «восседающим на пыли», ибо, по преданию, сила Самаэля в два раза превосходит возможности всех служителей неба вместе взятых, т. е. персонификации всех космических сил и законов каузальной вселенной.

Есть комментарий, что Самаэль направил палец вниз и поджёг всю землю на мили вокруг, но тело Иакова осталось неуязвимо.

Однако, при всём этом, речь, конечно же, идёт не о поединке в прямом смысле этого слова, а о магическом удержании воплощения Хаоса при эвокации, предпринятой Иаковым в пустыне, не зря же указано *«и остался один»*, т. е. в магическом уединении.

Так отмечает Некрономикон Саймона, лишь *«самый сильный и талантливый чародей способен поднять [т. е. магически сковать и удерживать в неких пределах] Азаг-Тота»*.

Подобную операцию совершил Алистер Кроули в алжирской пустыне вместе со своим учеником – поэтом Нойбургом, вызвав Хоронзона – воплощение Хаоса в енохианской магии и ещё одно имя Аза-Тота, в его манифестации, единственно доступной для восприятия человеком (подобно как Умр ат'Тавиль для Йог-Сотота).

Видимо, имя Хоронзон и имелось в виду, что *«оно чудно»*, т. е. является могущественной магической формулой. Кроули также смог удерживать некоторое время Хоронзона внутри «треугольника проявлений» и самого себя (ибо он сам тоже находился в треугольнике), в то время как оператор Нойбург, находясь в «магическом круге», вступил в настоящий магический поединок с Хоронзоном. При этом Хоронзон в треугольнике обвинял Нойбурга в скрытых грехах и юродствовал над ним – так же, как, отмечается, это делал Самаэль в отношении Иакова.

Как утверждают, Кроули после этого опасного опыта остался одержимым до конца жизни; напомним, Иаков тоже вышел повреждённым – правда, «бедром», но это имеет символическую и инициатическую интерпретацию.

Таким же, видимо, магическим образом Иаков смог удерживать Самаэля до зари – которая определила исход поединка, ибо бесконечность космоса определяется точкой, принадлежавшей другой вселенной.

Самое важное в истории поединка Иакова с Самаэлем – это толкование о «восседающем на пыли».

Для начала надо отметить, что вся Каббала основана на дихотомии – Левая Сторона и Правая; Чёрный Столп Строгости и Белый Столп Милосердия; Древо познания зла или Смерти и

Древо познания добра или Жизни; Клипот и Сфирот; Яхин и Воаз – колонны храма Соломона; Огненный Столп ночью и Облачный Столп днём; гора проклятия Эбал и гора благословения Герицим; Бездна Севера и Пик Юга; Вино и Хлеб и т. д., и т. п., – это проходит через все тексты священного писания и каббалистических трактатов, это можно даже назвать «двойной Каббалой».

А согласно каббалистической алхимии, левой стороне соответствует пыль, ибо она бесплодна, а правой – прах, ибо он плодит. На вопрос, что такое пыль, отвечают: это пережжённый при высокой температуре прах или, как говорят алхимики, – кальцинированный прах.

Прах, как сказано, служит строительным материалом всех предметов каузального космоса. Как помним из писания, человек был создан из праха и возвращается в прах, а согласно Каббале, вообще всё создано из праха, и живое, и неживое, и планеты, и само солнце, и звезды. Поэтому «Прах», как и «Суета сует» – эзотерические названия физической вселенной, принадлежащей каузальной стороне.

Хотя пример с солнцем показывает ещё, что само светило, созданное из праха, является катализатором возврата к праху. В любом предмете, попавшем под влияние солнечного света, происходит ускоренный процесс возврата к праху. Пыль, как более тонкая субстанция, участвует в творении только принадлежностью другой стороне.

Самаэль, ранее названный Великим Змеем, Аза-Тотом, Иалдабаофом и Хоронзоном, теперь «восседает на пыли», которая относительно праха невидима и лишена творящей силы.

Итак, всё в каузальной материальной вселенной создано из «праха», вот поэтому она плодovита, а «пыль» бесплодна, как принадлежащая акаузальному, и в физической вселенной не способна к творению. Теперь совсем нетрудно догадаться, что «прах» – это атомарное состояние материи, всё создано из атомов – этих кирпичиков мироздания.

Тогда «пыль» – это субатомный уровень, где устойчивая материя невозможна: это квантовый или даже чисто математический уровень; как говорится в Некронмиконе: *«где царит Хаос и изменчивость форм»*.

Вот что означает «восседающий на пыли», – т. е. Аза-Тот или Самаэль пребывает на квантовом или даже математическом уровне, или, как опять сказано в Некрономиконе, «в самых последних пределах бытия».

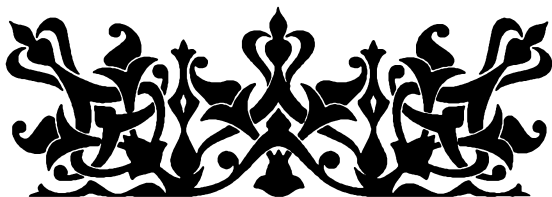
А разве не этот математический уровень отражён в других словах Некрономикона: «Он вечно играет на свирели Своей... Звуки сии более чем песнь, ибо они суть числа. Вечно исчисляет Аза-Тот звуки в ткани пространства и времени».

Откуда эти высокие области астрофизики и квантовой физики знали древние мистики – это отдельный вопрос. И даже более того, ведь сказано, что «пыль» – это пережжённый или алхимически кальцинированный «прах», – или, другими словами, – разрушенный, расщепленный. А что происходит при расщеплении атомов... правильно, цепная реакция и ядерный взрыв, а как мы знаем, Аза-Тот и есть персонификация «ядерного хаоса».

Тогда комментарий, что Самаэль во время поединка сжёг всю землю вокруг, указывает, что магическая эвокация и удержание (связывание, как иногда говорят маги Гозтии) Самаэля, закончилась... ядерным взрывом в пустыне!

Почему при этом Иаков не погиб... а он был не совсем человек, но это уже отдельная, обстоятельная тема... Много веков спустя потомки Иакова – все эти еврейские физики – расщепили атом и создали ядерное оружие, точно по словам писания: чтобы «человеков одолевать».

Вскоре после применения США атомной бомбы было воссоздано еврейское государство – Израиль, а с эпохой доминирования доллара еврейские банкиры и финансисты заняли лидирующие позиции в управлении миром... так исполнилось благословение Самаэля.



Напексамендеус Аа

ВТОРЖЕНИЕ

(Почему Древние хотят сокрушить наш мир)

Во всех религиях и мистических учениях есть некая эсхатологическая модель, говорящая о последних днях мира, конце света, финальной битве между силами космического света и космического зла и переходе всего в некое новое состояние.

Это настолько общая система взглядов, что здесь нет необходимости вдаваться в подробности той или иной религиозной традиции. Есть она и в «традиции Древних», причём наиболее проработанная и впечатляющая. Если её донельзя упростить, ибо трудно всё это выразить в нескольких словах, то суть будет такова.

Мифология эта намного старше любой другой и является поистине космической. Действуют в ней главным образом сущности двух природ – это Старшие, они же боги космического Порядка и, условно, добра, и Древние – создания Хаоса и космического зла.

Эти последние носят множество странных имён: Йог-Сотот, Аза-Тот, Ктулху, Хастур, ну и т.д. Очень давно, на заре времён, эти исчадия восстали против Старших, и произошла между ними грандиозная, даже по космическим меркам, Война. Но их бунт провалился, и они были изгнаны Старшими богами, которые заточили их в иных измерениях, на дальних планетах и звёздах, под земными океанами, в арктических льдах и глубоко в недрах земли – под своей Печатью. А своей магией Старшие создали такое расположение звёзд, что оно не даёт Древним восстановить все свои силы. Но в конце времён, когда для Древних «звезды встанут верно», они восстанут вновь во всей своей мощи и вторг-

нутя в наш мир. Так наш мир станет ареной для всего этого светопреставления и финальной битвы.

Так вот, вопрос: почему Древние так тщатся разрушить наш мир, уничтожить его?

Теперь всем хорошо известно, что наш мир – это даже не песчинка, а ничтожно малая пылинка во Вселенной. Да что там наш мир, вся Солнечная система, даже вся наша галактика Млечного Пути. Более того, вся физическая материя и энергия во Вселенной составляет менее пяти процентов, на самом же деле Вселенная на 95,1% состоит из какой-то таинственной тёмной материи и тёмной энергии. Для Первозданных Сил Хаоса – Древних – весь наш мир – ничто, сушая безделица, пыль под их поступью. Тогда почему же для Древних столь важен наш мир, шире – физическая вселенная, что на протяжении эонов Они жаждут сокрушить его? Возникает некий парадокс: или наш мир, вся физическая вселенная, есть лишь малая часть Бытия – а это факт, – и, соответственно, не столь уж важны для Сил Хаоса, – но тогда получается, что все религиозно-мистические традиции просто врут, в том числе и традиция культа Древних, – или же в этом есть какая-то оккультная тайна.

Чтобы ответить на этот вопрос, нам нужно будет рассмотреть некие описательные модели Вселенной – видимой и невидимой.

При их рассмотрении в различных традициях мы обнаруживаем удивительную схожесть, что отсылает нас к Примордиальной Традиции.

Пожалуй, наиболее известна каббалистическая модель. Она основана на рассмотрении Древа Жизни из Сфирот, которое разделяется на четыре мира («олам»), или плана; это:

1. Ацилут – мир божественных эманаций или архетипов;
2. Брия – мир творения;
3. Йецира – мир формирования;
4. Ассия – материальный мир;

или так:

духовный план – ментальный – астральный – физический.

Каждому миру соответствует буква Имени Бога IHVH (יהוה) – Тетраграмматона, и вместе они представляют не только Древо Жизни, но и Адама Кадмона – Вселенского Человека (или Человека на Древе), чьё тело простирается от одного края Вселенной

до другого. Таким образом, Адам Кадмон – это и есть сама Вселенная во всех четырёх её планах; или скажем так, что в каббале Космос – это Человек с четырьмя измерениями существования: духовным, ментальным, астральным и материальным. Ранние христиане представляли Иисуса как Человека, объёмлющего весь Космос, и одним из имён Иисуса было «Сын Человеческий», а в индийской ведической терминологии – «Пуруша» или «Пурушотама» (*санскр.* Пуру Иса Утхама – Иисус, Величайший из Людей).

Пуруша представляет Господина Вселенной, то же, что в иудейской теологии Адам Кадмон – Первозданный Человек. Первым существом, возникшим из Бесконечной непостижимости Божественности, из Эйн Соф (соответствует Брахману индуизма), был Адам Кадмон. Он возник, чтобы стать постижимым Богом. Считается, что тело этого постижимого Бога и представляет собой весь Космос.

Символ Адама Кадмона выражает идею о том, что у самого Космоса есть дух, душа, астральный образ и тело. Весь Космос со всем бесконечным множеством миров и существ образует Тело Адама Кадмона или Пуруши. Этот образ и означает первосозданного Человека – образ Бога.

Вертикально расположенные четыре буквы Тетраграмматона – Имя Бога IHVH – в этой форме представляют собой Кетерим – отражение или образ Эйн Соф. Пуруша отождествляется в ведических текстах с Праджапати («Владыкой порождений»), а это, в свою очередь, одно из имён Брахмы – Творца («Брахма Праджапати» – «Брахма Прародитель», буквально «Владыка Тварей»).

Напомню, что, согласно, одному из гимнов Ригведы, из тела Брахмы произошли четыре касты («варны», буквально – «цвета»):

- **брахманы** – жрецы;
- **кшатрин** – воины;
- **вайшьи** – труженики (земледельцы);
- и **шудры** – рабы.

Брахма произвёл брахманов из уст своих (или первочеловека Пуруши), кшатриев – из рук, вайшьев – из бёдер, и шудр – из запачканных в глине и грязи ступней ног (или даже из глины под ногами Праджапати).

Поэтому сущность природы брахманов – «святость и мудрость», у кшатриев – «власть и сила», у вайшьев – «богатство и прибыль», у шудр – «служение и покорность».

Эти четыре основные касты называются «чатурварна», т.е. снова четырёхчастное деление Брахмы/Пуруши, как и Адама Кадмона на четыре мира – «ха-олам».

Тогда низшему материальному плану Ассия соответствует варна шудр – рабов, созданных из глины с ног Брахмы-Творца, – а вспомним, что Адам был создан из глины.

Так что получается, что всё человечество, все рождённые в материальном мире Ассия и являются «шудрами» – глино-рождёнными «рабами божьими», а вайшьи, кшатрии, брахманы – это, по-настоящему, существа других, более высоких планов бытия.

Теперь рассмотрим другую модель Вселенной как образа Бога – вавилонскую.

Я имею в виду гигантскую статую Бэла-Мардука, установленную царём Навуходоносором «на поле Деире, в области Вавилонской». Но перед этим Навуходоносору снится этот образ, который ему растолковывает пророк Даниил:

Тебе, царь, было такое видение: вот какой-то большой истукан; огромный был этот истукан, и в чрезвычайном блеске стоял он пред тобою, и страшен был вид его. У этого истукана голова была из чистого золота, грудь его и руки его – из серебра, чрево его и бёдра его медные, голени его железные, частью глиняные. Ты видел его, доколе камень не оторвался от горы без содействия рук, ударил в истукана, в железные и глиняные ноги его, и разбил их. Тогда всё вместе раздробилось: железо, глина, медь, серебро и золото сделались как прах на летних гумнах, и ветер унёс их, и следа не осталось от них; а камень, разбивший истукана, сделался великою горою и наполнил всю землю.
(Дан. 3.31-35)

Из этого библейского рассказа и возникло крылатое выражение – «колосс на глиняных ногах», т.е. что-то огромное, величественное, но, по существу, слабое, так как имеет уязвимое хрупкое основание.

Этот пророческий сон имеет несколько уровней толкования. Первый даёт сам пророк Даниил, объясняя его последовательной сменой господствующих в мире империй:

- золотая – это, собственно, сама Вавилонская;
- грядущая ей на смену серебряная – Персидская;
- медная – Греческая;
- железная – Римская,
- а глиняную можно понимать как современный глобальный Запад.

Можно интерпретировать и как смену циклов, всё более ведущих к упадку, – например индийскую: Сатья-юга, Трета-юга, Двапара-юга и Кали-юга; или греческую: Золотой век, Серебряный, Медный и Железный соответственно.

Можно и в социальном пророческом измерении: что Вавилонское царство, основанное на глиняном основании – рабстве покорённых народов, – неизбежно рухнет.

И ещё – как последовательную смену господствующих в мире «варн»: древняя жреческая власть сменяется господством силы оружия – властью воинов, потом приходит время торговцев и предпринимателей а с пролетарскими революциями – господство шудр-слуг, ну и, наконец, пришло время чандал – неприкасаемых, к которым изначально относились ростовщики, воры, проститутки.

Но самое главное и мистическое толкование всё же ускользает. Мы видим снова модель всей Вселенной в виде этого «колосса на глиняных ногах» – образа Бэла-Мардука, подобного Адаму Кадмону или Пуруши/Брахману, и снова его четырёхчастное деление, где его глиняным ногам тогда будет соответствовать физический план Ассия, материальный мир глинорождённых детей Адама, глиняных «шудр» из-под ног Брахмы.

Эта, так сказать, «глиняная символика», как видим, повторяется с удивительным постоянством в различных традициях. Но вот что главное: в этом пророческом сне происходит разрушение этого глиняного основания, этих глиняных ног, вторжением какого-то чуждого камня, что приводит к разрушению всего гигантского образа.

Это должно пониматься так, что этот камень есть символ вторжения Сил Хаоса в «глиняный» материальный мир, и раз-

рушение его приведёт к сокрушению всей Вселенной, на всех планах бытия, вплоть до высшего, божественного и трансцендентального.

Сокрушив материальный мир, Вселенная рухнет в небытие и на других, более тонких гиперфизических планах, даже духовные миры будут уничтожены, всё вернётся в изначальное состояние «безвидности и пустоты» – «тоху-боху», т.е. Изначального Хаоса, и власть Древних будет вечной и бесконечной.

Вот почему для Сил Хаоса, Космического Зла, Древних, так важно вторжение в наш пространственно-временной континуум, ибо наш «глиняный» мир важен для Древних не только и не сколько сам по себе, а сколько как основание для других планов бытия, разрушение которого приведёт к разрушению всей системы связанных миров, на всех уровнях существования.

Чтобы ещё яснее прояснить это, использую политическую аллюзию.

Так, большевики говорили, что революция произошла в России потому, что Россия являлась слабым звеном в системе мирового империализма. Разрушив империалистическую систему в России – в слабом звене, – они так запускали мировой процесс разрушения этой системы и в других странах, «перманентную революцию», по Троцкому. И надо признать, это им почти удалось: если не разрушить, то фундаментально изменить весь мир.

Возможно, пришествие Древних также не разрушит наш мир до основания, но трансформирует его в нечто невиданное, в акаузальный мир без ограничений, мир страшной тотальной свободы и дикости, а значит, как цепная реакция, трансформируются и все другие миры, всех планов, в акаузальную антивселенную.

Так, можно ради шутки сказать, что Древние являются «революционерами» космического масштаба, а наш материальный мир тогда для Них – просто то самое «слабое звено» в цепи всех миров, на всех планах, разрушив и трансформировав который, можно разрушить всю Вселенную как пресловутый «колосс на глиняных ногах» для дальнейшего преобразования по Их образу и подобию.

Какой вывод можно сделать из всего этого?

Такой, что для чёрного мага, хаосита, заклинателя, культиста Древних, архиважнейшей задачей является привнесение в наш

мир акаузальных потоков для способствования вторжения Сил Хаоса, а для этого он создаёт и открывает Врата.

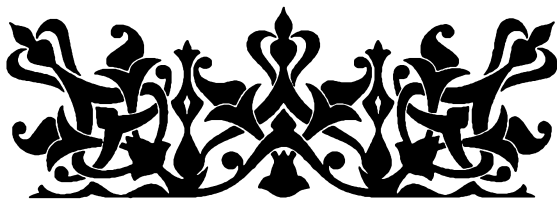
Как сказано:

- Кто ты?
- Я жрец.
- Кому ты служишь?
- Тем, кто за гранью.
- Как ты служишь Им?
- Я открываю Врата.

Можно было бы продолжить:

- Как ты открываешь Врата?
- С помощью Магии.
- Что есть твоя Магия?
- Магия – это Искусство.

А как сказал Ленин: «Революция – это искусство», – ибо и революция, и магия есть орудия для трансформации, для изменения и становления.



Hapekamendeus Aa

ДРЕВНЕПОДОБНЫЙ

Вступление

Позволю оторвать немного вашего времени и представить ритуал. Первое, что хочу заметить – ритуал действительно рабочий и проверялся мною на практике. Создавал его не сейчас, были записи, но сейчас корректировал некоторые моменты и пояснения. В Каббале и практике Ордена Золотой Зари применяется буквенная магия в различных вариациях, построенная на еврейском алфавите. Она имеет аутентичное происхождение и восходит, видимо, к временам написания Торы. Ещё когда я в первый раз ознакомился с Тайнами Червя, я сразу заметил, что Законов Чёрной Скрижали – десять, как и Законов на Скрижалях Моисея. А написаны они Старшим Алфавитом из двадцати двух знаков – как и число букв иврита. Если принять версию, что Тайны Червя – современное творение (от этого его магическая ценность несколько не теряется!), то это явная аллюзия на десять Законов Моисея. Если же Тайны восходят к заявленным в них самих временам (хоть самая малая часть), то это контринициатическая версия Законов Бога: так сказать, Законы Другой Стороны. Поэтому будет вполне оправданно применить к буквам Старшего Алфавита определённые соответствия, подобные тем, что даются для еврейского, от Книги Творения (Сефер Йецира) до Liber 777, – только, естественно, черномагические, контринициатические и в русле традиции Древних. Я тщательно разрабатывал эти соответствия и могу пояснить любое. Поэтому ритуал этот – не фантазия на тему, в нём не только буквенные соответствия, но и структура, и всё в нём имеет основу в традиционных положениях Магии как таковой. Надеюсь, он будет полезен.

Ритуал

Алка Кхаос, я пробудил кровь Кингу и узрел могущество Древних. Ганзир – звезда преисподней, звезда раскола – сияет на челе моём. Чёрное Солнце Аза-Тота о восьми лучах взошло в груди моей. Солнце Полночи меж рогов Шуб-Ниггурат страстно пылает во чреве моём. Я слышу музыку Вселенского Шабаша, бой барабанов запределья и завывание флейт безумия, что несётся из бездны за пределами космоса и из глубин самой материи. Чёрное Пламя возгорается вокруг меня двадцатью двумя языками, прожигаящими двадцать две Тропы во Внешней Тьме, по которым шествует отроде Древних.

На внушающей трепет Чёрной Скрижали двадцать два языка чёрного огня высекли двадцать два знака. В начале перед всяким началом они сошли со Скрижали и предстали перед Господином своим, Безумным Богом. На них и через них основаны первые миры, что были прежде, но пали. Колесо оборачивается и завершает круг; что было, то и будет вновь, и Древние воцарятся снова: таков Договор на Чёрной Скрижали в путях этих:

ЛХАБ – Расширение Йог-Сотота и Ничто; Владыка Безмолвия; Хастур – вестер Пустоты, завывающий меж звёзд; Чёрные бури бездны, несущие смерть.

ЙН – Сжатие Аза-Тота; Бесконечность, стянувшаяся в точку; Странник Эфира; Заклинатель, провозглашающий Слово; Все посланники Владык.

ААТ – Великая и Безликая Тёмная Мать, пожирательница всего сущего, обитающая в подземном Храме меж столпов; Тень Заклинателя, поглощённая Червём; Тысячи порождений Гидры, поющие гимны Чёрной Луне; Безмолвная стая ночных призраков.

ЗЕР – Врата в Бездну и Пустоту; Царица зелёного Кзота, восседающая на Великом Звере из моря; демоны сладострастия, приходящие в ночи.

ТАФ – Окно в Запредельное; Космический Червь, грызущий основы мироздания и дыры меж мирами; Тело Убба – несуспаемые черви Искухкара, мука беспредельная; Украшенные тьмой пыток исызатели Зина.

УШТ – Когти Древних, что оставили шрамы на теле мира; Моря кипящей крови из вен Кингу – Полководителя Древних;

Владыки Отвращения, живущие в крови, ревушие на высотах и рычащие в низинах.

МАР – Столпы Чёрного Храма Древних; Меч Кингу; Двое как один, похороненные живьём ниже Плато Сна; Близнецы Беззакония; Ужасные гончие Тиндалоса; Злобные дэвы ужаса.

РАФ – Размеры углов и просторов меж ними; Призыв Йог-Сотота – лестница сквозь все миры, объемлющая всю Вселенную; Ключ Зина – ключ к магии Древних; Чёрные воды Хали и горнило огня Фомальгаута; Легионы демонов проклятых шаров Йог-Сотота; Колесничие Хаоса Ми-го.

ХАШ – Великое возвращение и вечность Владык; Древний Змей Йи-Голонак Зуль Карнайн, удары хвоста которого отсчитывают зоны до конца мира; Выводок змеелюдей, плодящихся в красном Йотхе.

ДЕН – *Misterium Increatum* (Несотворённая Тайна); Ньярлатхотеп – божественная длань Древних, одиноко бродящий среди звёзд в пустоте; Тот, кто не знает, что он существует; Хохот личинок Древних – туманных тварей, плывущих в межзвёздном пространстве.

ФАЙН – Оборот Колеса, и за днём настаёт ночь, и лето сменяется зимой; Великая гора Каф – обитель земных Богов; Пурпурный Пожиратель; Серебряная ладонь Ноденса; Тощие всадники ночи.

ГХА – Беззаконие мира Древних; Возмездие Мардуку и всем богам; Полуоткрытые веки Цатоггуа, вечно пребывающего в божественной лени; Ночной шум крыльев бьякхи.

ЙОТ – Великое Море всех морей, тёмных вод Хаоса; Топи Уббо-Сатлы – источника протожизни; Мёртвый, но Спящий, Грезающий под водой, и Его отпрыски, ждущие Пробуждения во склепах Р'льеха.

НАР – Глубина беспредельной Бездны; Познающий смерть знает и жизнь; Сестра трёх братьев, чьё имя запретно, ждущая под горами; Великий Дагон на дне солёного моря и Глубинные чада Его, поющие вечную славу Ему у чёрных обелисков.

КХАТ – Срединный Столп непостижимого двенадцатикрылого Кофа – опора первого мира; Звёздный ключ; Искусство Заклинателя; Балон, мечущий стрелы язв и мора; Табуны Томогоргоса.

ВАР – Слепой глаз Аза-Тота, вперившийся сквозь всё время и пространство, Глаз Пустоты, несущий рассоздание во всё, что ви-

дит; Великий Чёрный Козёл на кубическом троне и Его выводок тысяч рогатых, блеющих и воющих на святом круге Шабаша.

ШТАА – Пасть Бездны; Разрушенные храмы всех земных богов и самого Храма Старших; Древние руины разрушенных миров; Губы Бугг-Шаша; Уста Заклинателя, возносящего молитву у алтаря безумия; Чудовищное скопище Шогготов, увиденное в опиумных грёзах.

СОХ – Знак Древних и Нового Эона – Эона власти Владык; Разорванная Звезда; Обитель Противника всех богов; Катафалк и Плакальщицы есть время воззвания; Злобный клёкот Ловцов из Запределья.

ЙАХ(e) – Тьма бессознательного и Тьма глубин Космоса; Тот, кого не должно быть, Обитающий во Тьме; Луна, поглощённая Змеем; Инициация Хаоса; Чёрное зеркало Заклинателя; Вой псов преисподней.

ЛХЕ – Чёрное Солнце в центре всего мироздания; Ненасытность Хамоша, вытягивающего язык до Земли; Иллюминация Заклинателя Чёрным Светом; Пылание огней безумия.

НИАХ – Древние – боги грядущего Эона; Огонь Рассоздания; Ядерный Хаос в средоточии Вселенной; Огненный гнев Ктугхи; Кривляющиеся пламенные джинны Корваза.

АЛ – Антивселенная; Нар-Марратук – Царь мёртвых, Жнец всего сущего; Знак инициации Заклинателя; Роющие норы мерзкие дхолы; Пиршество всех гулей мира.

Чёрный Страж Умр ат'Тавил – повелитель ужасных Обитателей Порога.

Три Матери Зла; Семь Отцов Беззакония; Одиннадцать Тварей Хаоса и Проснувшийся Властелин.

Трое Великих Внешних; Семь Владык; Одиннадцать Древних и Брат Их.

Взойдут пред Безумным Богом трое: Ниах, Иах и Лхе, – они есть Рассоздание, и Лхаб – привлечёт Другую Сторону, называемую Проклятьем Творенья Старших.

Прозвучит Слово Предельного Приговора – Нгхи'хеб!

На моей груди Чёрная Скрижаль, и двадцать два её знака на теле моём горят чёрным огнём Хаоса. Я знаю свою Судьбу и владею ею.

Я Древнеподобный!!!

Мифологема текста

Текст ритуальной работы предполагает, что были уже пройдены первоначальные инициации в Культ Древних, что следует из слов: «Я пробудил кровь Кингу». Согласно шумерскому мифу, богиня Хаоса Тиамат вручила Кингу перед боем с богами Таблицы Судьбы – знак всемогущества и магических сил. Таблицы Судьбы Ме – это записанная Судьба всего сущего, каждого существа и каждой вещи; они определяют движение мира и всех событий, обладание ими обеспечивало вселенское господство. Они были повешены на грудь Кингу подобно доспеху. Проще, Таблицы – это записанная Судьба Всего. Поэтому ритуал предполагает, что после инициации пробуждения крови Кингу, а значит, и некоего отождествления с Кингу, должно следовать обретение этих Таблиц (здесь названных Чёрной Скрижалью), а значит, обретение своей Судьбы. Поэтому цель данного ритуала – стать полноправным хозяином своей судьбы, выйти из под контроля и не зависеть более от земных богов (т.е. от наследственных, общественных, религиозных и всех других влияний, а также от стихийных обстоятельств), от звёздных богов – «семи скитальцев» (т.е. от определений натальной карты – гороскопа – на момент рождения и последующих астрологических влияний) и даже от Трёх Наблюдателей (т.е. от высшего божественного предопределения и кармы). Только сам адепт определяет свою судьбу и события в ней, остаётся только его выбор и воля, он полноправный, ничем не ограниченный владыка самого себя, а посредством этого он станет определять, в конечном итоге, и судьбы других – как людей, так и богов. Это важнейший шаг в тёмной эволюции адепта на его пути к самообожествлению, чтобы, став Древнеподобным, быть достойным предстать пред Владыками Хаоса. Но Таблица, Скрижаль – это замена, ибо сам человек и есть та таблица, на которой пишется его судьба – или внешними силами – т.е. богами, – или им самим. Поэтому сам адепт отождествляется с Чёрной Скрижалью, на которой выбиты все 22 буквы Скрижали.

Здесь используются 22 буквы Старшего символического Алфавита (прочтение установлено Аббатом Бартоломью) из Тайн Червя, на котором написаны законы Чёрной Скрижали, представ-

ленные в Тайнах. Это законы Аляха, законы Древних, главные заповеди для Заклинателя. Скрижали же с Божественным Законом Старших – это хорошо известные Скрижали Моисея с десятью заповедями, полученные им непосредственно от Бога на горе Синай. По легенде, сперва они были написаны огненным перстом самого Бога на огромных плоских сапфирах небесного цвета. Говорят, что там была вся мудрость и тайное знание Бога, но что конкретно – никто не знает, ибо, как известно, Моисей их в гневе разбил, увидев поклонение Золотому Тельцу. Второй раз Бог выдал Моисею жалкую тень истинного первоначального знания в виде двух каменных скрижалей с известными десятью заповедями. Это десятизаконие на скрижалях есть основа Торы, но Тора (т.е. Закон) – это не просто священное писание иудеев, это как-бы программа по творению всего сущего, в ней сокрыты все тайны вселенной, всё, что было и что будет (даже в этой бледной тени истинной Торы), – т.е., опять же, это Таблицы Судьбы. Тут можно упомянуть ещё про доску-эфод иудейского первосвященника, что вешалась ему на грудь (подобно тому, как Таблицы Судьбы висели на груди у Кингу, а после его поражения – у Мардука), и с помощью эфода, урима и туммима делались предсказания, – т.е., опять-таки, определялась судьба. Потому иудеи так трепетно относятся к Торе, – при её переписывании нельзя ошибиться ни в одной букве, иначе это вызовет космические последствия, – поэтому, если ошибка всё же допущена, всю работу начинают заново, а испорченный свиток не уничтожают, а отправляют в «генизу» – хранилище. Тора подобна некой «компьютерной программе», она существовала до творения, и на ней, а точнее, на её 22-х буквах еврейского алфавита, с помощью которых написана Тора, и основано всё каузальное творение Старших. Тогда акаузальная антивселенная Древних («первые миры Едома») должна быть основана на некоем антикосмическом антиподе-двойнике, т.е. на буквах Чёрной Скрижали законов Древних, что и представлены в ритуальном тексте. В ходе ритуала сам адепт станет Чёрной Скрижалю и этим обрушит власть всех богов над собой, обретая акаузальную свободу Древнеподобного.

Комментарий к ритуальной части

Ритуал рекомендуется проводить, когда восходит Альдебаран – звезда Таблиц Судьбы, на закате солнца. Хорошо, если практик будет зрительно видеть закат, когда небо окрасится красным и окрасит светом заходящего солнца его самого. Согласно древне-египетскому мифу, красный цвет в это время небо приобретает от пролитой крови Апопа, каждый вечер убиваемого богами, и его кровь здесь синонимична крови Древнего (хотя есть практическое значение в использовании инфракрасного света).

Пусть адепт нанесёт каждую букву Старшего Алфавита на соответствующую часть своего тела. Написав буквы на теле, он может совершить помазание этих мест раздражающим эфирным маслом, чтобы вызвать лёгкое жжение в этих местах. Это нужно скорее для последующего более чёткого ощущения «горения» букв на теле. Следует разрезать палец на левой руке и немного смазать каждую букву на своём теле кровью для их активации. Все эти действия не столь категорично нужны, но помогут в «пробуждении» букв. Практик может совершить предварительную медитацию на Печать Чёрного Пламени. Начиная, можно позвонить в колокольчик 11 раз: llll – l – llll; и начать читать текст. Сперва, читая начало текста, адепт пробуждает три главных места силы (чакры) в своём теле. Говоря про «Звезду Ганзир», он представляет символ звезды Ганзир в районе «третьего глаза» (аджна-чакра), эта «звезда раскола» должна действительно расколоть череп, открывая всежигающий «третий глаз» адепта («огненный глаз Шивы» или, в антикосмическом сатанизме, «Глаз Абаддона»).

Говоря про восход «Чёрного Солнца о восьми лучах» в груди (анахата – сердечная чакра), он должен представить и почувствовать, как воспламенилось и горит его сердце огнём, до полного почернения, и как чёрное сердце становится чёрным огненным солнцем и восходит, неся внутри восьмиконечную Звезду Хаоса, которую следует визуализировать на груди. Это есть Чёрное Солнце Аза-Тота (невыносимо слепяще-чёрное сияние Аза-Тота) в центре всей Вселенной, а его более низший аналог и подобие есть «Солнце Полуночи» – чёрное солнце подземного мира, солнце преисподней, и это тот огонь, что горит меж рогов Шуб-Ниггурат на Шабаше адептов. Чёрное Солнце в центре Вселенной имеет

своё отражение и аналог в хтоническом мире (в аду, если угодно), потому что, как сказано в Некрономиконе, Шуб-Ниггурат является «соправительницей Аза-Тота», т.е. его представителем в хтонических сферах. Если это перевести в космологическую плоскость, то утверждается о существовании в самом центре галактики колоссальной даже по астрономическим масштабам «чёрной дыры» (Чёрное Солнце Аза-Тота); в то же время некоторые физики утверждают, что и центром раскалённого ядра нашей планеты, в котором постоянно протекает термоядерная реакция, также является «чёрная дыра», конечно, меньших масштабов (Солнце Полночи Шуб-Ниггурат).

Говоря про «Солнце Полночи», пусть адепт представляет, как в животе пылает это Солнце (хотя оно охватывает сразу три чакры: манипуру – чакру солнечного сплетения, свадхистхану – крестцовую, и муладхару – корневую), разжигая животную страсть, и визуализирует на животе Инверсивную Пентаграмму с кругом «чёрного солнца» внутри неё.

Далее пусть адепт действительно услышит тот внекосмический ритм запредельной музыки Великого Sabbath, что доносится как из пределов вселенной, так и из каждого атома бытия, т.е. с макро- и микроуровня одновременно.

После практик должен визуализировать и увидеть ауру вокруг своего тела в виде аурического яйца и попытаться её расширить. Теперь она начинает чернеть до совершенно чёрного цвета, чёрного сияния, и вспыхивает чёрным огнём в связи со словами: «чёрное пламя возгорается вокруг меня». Чёрное пламя пылает языками огня вокруг практика, как на изображениях танцующего в окружении пламени Шивы, от которого отбрасываются лучи, языки огня, энергия. Эти 22 языка Чёрного Пламени прожгли во Тьме и Пустоте то, что называют «Туннелями Сета»; так они откроют эти Пути и в личной вселенной практика – микрокосме. Далее, согласно методу зонической чёрной магии, следует аллюзия на каббалистическое предание, как до творения буквы Торы предстали перед Богом, чтобы через них Он сотворил каузальную вселенную; тут же буквы Чёрной Скрижали предстают перед Иным Богом (Аза-Тотом) для основания акаузальной антивселенной – «первых миров».

Далее следует главная, основная часть, где перечисляются буквы Старшего Алфавита и некоторые их соответствия. При

произнесении каждой буквы её можно изображать железом или просто пальцем перед собой (визуализируя горящей чёрным огнём), но главное при произнесении буквы – это представить и ясно почувствовать, как она вспыхивает огнём в соответствующем месте на теле, прожигает его насквозь, горит и опалает данное место до чёрных углей. Текстовые соответствия для букв построены следующим образом: сперва идёт некая общая космогоническая ассоциация; потом – взаимосвязь с Древними; с некоторыми аспектами Искусства Заклинателя; и в конце – с отродьем и слугами Древних. Произнеся всё это, нужно представлять внутренним взором данные образы, насколько это позволяет воображение практика, – т.е., например, говоря о шантаках – увидеть их, услышать их «злобный клёкот».

После всех ассоциативных рядов эти буквы распределяются по трём категориям Древних, в двух вариантах. Далее даётся ещё одна аллюзия на каббалистические тайны творения, и приводится «слово власти», содержащее тайну миров Древних – «слово богохульное». Его произносят 22 раза, каждый раз разжигая ещё сильнее по букве на теле, так что оно становится всё почерневшим, будто обугленным. Говорится, что Чёрная Скрижаль теперь на груди практика, он её хозяин, подобно тому, как Таблицы Судьбы были на груди Кингу, и происходит отождествление самого практика с Чёрной Скрижалью.

«Если видишь, что сущность твоя чернеет, возрадуйся, ибо это начало работы», – Rosarium Philosophorum.

В конце ритуала должен быть утверждён следующий визуальный образ: в лучах заходящего солнца («в крови Апопа») прошедший стадию «почернения» практик внутри собственного сияющего иссиня-чёрного («цвет воронова крыла» – на языке алхимии) аурического яйца, сделанного будто из прозрачного чёрного камня или стекла, а точнее – из загустевшего Чёрного Света. На его каменной поверхности сияют огнём буквы Старшего Алфавита, проецируемые с соответствующих частей тела. Эта чёрная сфера (чёрное аурическое яйцо) на красном фоне (свет заходящего солнца) – само по себе мощное цветовое сочетание, способствующее открытию хаотических потоков. Чёрное аурическое яйцо, подобное каменному, с горящими на его поверхности буквами, и есть та самая Чёрная Скрижаль, и Чёрный Камень-Крокодил, и Марабель на языке альвов, и сам Тёмный Грааль, –

ибо, как писал Вольфрам фон Эшенбах: «Грааль – камень особой природы: *Lapsit exillis* – перевода на наш язык пока что нет... он излучает волшебный свет». Там же приведено интересное замечание, относящееся к самому понятию «Грааль», из которого следует, что это «... слово изначально могло звучать как *lapis exilii*, от *exilium*, что значит “разрушение”». Тем самым был сделан намёк на субстанцию, получившуюся в результате уничтожения, разрушения. «К нему ведёт множество путей... Высоты мира и земные недра причастны ему, и тайны звёзд». Все эти темы прописаны в ритуале: разрушение каузальной вселенной адепта; субстанция уничтожения – чёрный огонь; открывающиеся пути – «туннели»; и не забудем, что изначально Грааль – это камень из короны Люцифера. Но также Грааль – это чаша (аурическое или алхимическое яйцо), в которой созревают новые миры. Формообразующий корень слова «грааль» значит «камень», но не обычный, а с «гранями», т.е. драгоценный. Он ещё именуется Чёрным Алатырём (Чёрн-горюч камень) – он отвечает за все тёмные стороны бытия; этот Алатырь – также алтарь, камень-жертвенник Чёрным Богам. Согласно сказаниям, на нём высечены Законы Чернобога (как на Бел-горюч-камне Алатыре – Законы Сварога) какими-то таинственными рунами Гипербореи. Некоторые утверждают, что это каменные Таблицы-Скрижали. Он одновременно «и мал, и велик», «и лёгок, и тяжёл», он непознаваем. Всё это один к одному метафоры для описания Философского Камня алхимиков. Но тут он чёрен – это означает стадию почернения, или нигредо. Эту стадию и означает чёрное аурическое яйцо вокруг тела адепта, оно подобно алхимическому яйцу с материалом Делания внутри, прошедшим стадию нигредо – разложения и почернения. Поэтому очень важно, чтобы внутри этого чёрного яйца ауры горели «три звезды», которые здесь были обозначены как «Звезда Ганзир», «Чёрное Солнце Азатота» и «Солнце Полуночи Шуб-Ниггурат». Ибо, согласно утверждениям алхимиков, когда материал Делания в специальном сосуде, называемом алхимическим яйцом, успешно дошёл до стадии нигредо, то если его сотрясти, то в черноте материала загорятся три световых пятна – «три звезды», и это свидетельствует об успехе. Знаменитый алхимик Эжен Канселье приводит рисунок витража монастыря Якобитов с этой алхимической символикой и даёт такой комментарий: «трём стрелам – трём гвоздям

распятия – соответствуют три звезды; они возникают при потрясении первого компоста, подобно тому, как в стекле появляются трещины от пулевой дыры». Эти звезды есть первый знак Великого Делания. Другие изображения можно здесь интерпретировать так: общий щит в виде аурического/алхимического яйца; три стрелы – это тройное посвящение; черви в нижнем левом углу – те черви в Тени Заклинателя, о которых говорят Тайны Червя; в нижнем правом – плодородие чёрной земли – стадия нигредо, что приносит плод – колосья. Так пусть же в «черноте чернее чёрной черни» адепта возгорятся эти «три звезды» как знак подтверждения, что он действительно обрёл единый чёрный свет мудрецов, и тогда в скором времени из этого чёрного аурического яйца родится новое существо – Древнеподобный!

Соответствия

Соответствия букв Старшего Алфавита Тайн Червя с частями человеческого тела, где следует наносить буквы для ритуальной работы:

- ЛХАБ – в центре груди,
- ЙН – у правого глаза,
- ААТ – у правого уха,
- ЗЕР – у правой ноздри,
- ТАФ – на правой ступне,
- УШТ – у правой почки,
- МАР – на левой ступне,
- РАФ – на правой руке,
- ХАШ – у левой почки,
- ДЕН – на левой руке,
- ФАЙН – у левого глаза,
- ГХА – на правой стороне под нижним ребром,
- ЙОТ – в центре живота,
- НАР – на левом боку,
- КХАТ – внизу живота,
- ВАР – на правом боку,
- ШТАА – у левого уха,
- СОХ – сверху живота,
- ЙЕХ(е) – на левой стороне под нижним ребром,

- ЛХЕ – у левой ноздри,
- НИАХ – наверху лба,
- АЛ – внизу рта.

Соответствия букв для тёмной стороны бытия:

- ЛХАБ – Другая Сторона,
- ЙН – Конец Всего,
- ААТ – Кара,
- ЗЕР – Беззаконие,
- ТАФ – Безумие,
- УШТ – Бесформенность,
- МАР – Тьма,
- РАФ – Грех,
- ХАШ – Зло,
- ДЕН – Зловещие желания,
- ФАЙН – Деспотия,
- ГХА – Раскол,
- ЙОТ – Хаос,
- НАР – Чёрный Свет,
- КХАТ – Пустота,
- ВАР – Развращённость,
- ШТАА – Тёмные фантазии,
- СОХ – Бедствие,
- ЙАХ(е) – Проклятие,
- ЛХЕ – Порок,
- НИАХ – Ложь,
- АЛ – Смерть.

Символы для ритуала:

1. Старший символический Алфавит Тайн Червя.
2. Печать Чёрного Пламени (для медитации).
3. Звезда Ганзир (с «Глазом Бездны» или «третьим глазом» адепта внутри).
4. Звезда Хаоса (на фоне «Чёрного Солнца»).
5. Инверсивная Пентаграмма (с «Солнцем Полуночи» внутри).

Послесловие

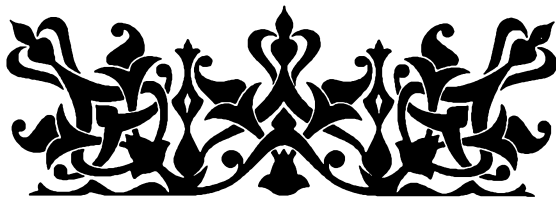
Нужно отметить последние ключевые вещи.

Во-первых, этот ритуал (как и вообще любой магический ритуал) будет совершенно бесполезен без внутренней работы, так называемой «внутренней алхимии» практика. И если часть внешнего выражения ритуала – это достижение «нигредо», «почернения» ауры оператора, то ему должна предшествовать стадия внутреннего, истинного «нигредо». Это то, что мистики называли «мрак души». Достигается он полным отчуждением от бытия, состоянием полного разочарования и оставленности как людьми, так и Богом. Поможет практику в этом магическое уединение (одиночество) и молчание. Он должен достигнуть такого состояния, что погрузится в самую чёрную меланхолию, депрессию, осознает собственную никчёмность и ненужность... чем достовернее, острее и продолжительнее будут эти чувства, тем выше шанс на успех. В это время его аура тускнеет, чернеет, и адепт, на языке магии, «покрывается меланхолической слизью», внутри которой, как в коконе, и произойдёт его последующая трансмутация. Когда материал, т.е. сам адепт, пройдёт эту стадию «гниения», материал будет в достаточной мере готов, чтобы в ходе ритуала воспламениться Чёрным Огнём. Тогда весь «мрак души» сгорит, служа единственным горючим для Чёрного Огня, и адепт выйдет обновлённым, духовно и даже физически.

Второе, что следовало бы сказать, – что аура образуется из семи астральных эманаций от семи планет, концентрируясь в момент рождения человека вокруг его монады, и в ней, как в зеркале, отпечатывается всё звёздное небо (т.е. все положения звёзд и планет) на момент рождения. Поэтому аура подобна глобусу всей вселенной, лишь разнящаяся положением звёзд и планет на нём, – это и есть микрокосм человека, или личная вселенная мага. Но цель любой Магии – достичь тождественности микрокосма и макрокосма, по формуле $5=6$. Таким образом, провести ритуал, в ходе которого аура становится непроницаемо чёрной, и на ней горят буквы проклятого Алфавита, значит создать собственную антивселенную Древних и одновременно – запустить процессы рассоздания в большой вселенной – макрокосме. Так весь Космос в ходе него становится Чёрной Скрижалью.

И последний вопрос: как же конкретно должен подействовать этот ритуал? Сказано, что практик в результате него выйдет из-под власти и контроля богов. На неведомой Кадафи земные боги взирают в огромное зеркало бытия, и ничто сущее ни в одном из миров не способно укрыться от их взора. Семь звёздных странников взирают из своих сфер-Zone1 и видят ещё более. Старшие боги с Бетельгейзе глядят своим Всевидящим Оком. Но если ритуал возымеет успех, то чёрное яйцо ауры скроет адепта от их взоров, подобно «волшебной шапке-невидимке» (колпак Аида), и тогда боги просто не увидят ничего. Адепт скроется от Них, ибо частично перейдёт на Другую Сторону уже при жизни. Он будет есть, пить и продолжать все свои дела в мире, но для богов он будет невидим – скрыт непроницаемым чёрным плащом своей ауры. Он будет подобно радиации в нашем мире: она реально существует и действует, но кто её видит? Но, как побочный результат ритуала, адепт может стать «невидим» и для мира людей, его просто перестанут замечать, обращать на него внимание, будут вести себя при нём так, будто его здесь нет.

Именно успех ритуала породит 3 главные его опасности, одна другой хуже. Так как у каждого человека есть покровители – эгрегорические, родовые, готемные, личный ангел-хранитель, – понятно, что они также потеряют своего подопечного. Посему не следует удивляться вдруг свалившимся бедствиям, несчастьям, болезням, что могут последовать за ритуалом, а надо быть готовым противостоять им. Боги же, безусловно, пошлют своих соглядатаев разыскивать беглеца из их «дисциплинарного санатория». Поэтому также не должно вызвать удивление, что кто-то начнёт настойчиво разыскивать и преследовать, как на тонких планах, так и в реальности, что грозит опасностями. А так как совершается частичный переход на Другую Сторону, то оттуда тоже встретят «с радостью» разные сущности. Первые, с кем оттуда столкнётся адепт, – это ужасающие Обитатели Порога – кошмарные твари под чёрной вуалью, миникопии их Владыки Умр ат'Тавила. Обитатель Порога вытащит все ваши потаённые страхи, о которых вы и сами не догадывались, и сунет прямо под нос. Все ваши кошмары станут преследовать вас в видениях, и снах, и даже в реальной жизни, пока не доведут до сумасшествия. Поэтому предупреждаю: для тех, кто не встал всецело на Путь Чёрного Искусства, этот и подобные ритуалы, в случае успеха, не принесут ничего, кроме ужаса и гибели.



Джон Дж. Кофлин

КТХУЛХИАНСКИЙ⁴⁰ ГРИМУАР СНОВИДЧЕСКИХ РАБОТ

Данная книга написана автором в 2006-м г.

В 2009-м г. издательством «Waning Moon Publications» она отпечатана в двух вариантах: *Издание Первосвященника* (9×11,25 дюйма) составило 5 экземпляров, а *Специальное Издание* (5,5×8,75 дюймов) – 23 экземпляра. Оба издания состояли из 67 страниц и были снабжены автографом, материал в них изложен совершенно идентичный.

Данный перевод выполнен с 22-го экземпляра *Специального Издания*. Статья «Об авторе», присутствующая в оригинальном издании, заменена на аналогичную статью, взятую с персонального сайта автора, как на более полную. Дополнительные иллюстрации (для обложки, предварительных замечаний и последней страницы) взяты из интернета.

Редакция и оформление данного издания осуществлены Шахрияром Гиляни (общ. «Круг Альяха») в сентябре 2012 г. Выражаем благодарность всем, кто принял участие в переводе, а также особую благодарность Knowledgekeepery («Круг Альяха») и Visy («Клан Крови») за предоставленные сканы подлинника.

⁴⁰ Имена Басуров хоть и записываются англичанами латиницей, но всё же ни в коей мере не являются английскими и читаются по правилам варварской латыни, а не по правилам английского языка. По этой причине впервые в русскоязычной литературе здесь принято решение передать имя Cthulhu в полном транслите, а не частичном (Ктулху, Ктулу), как это обычно делается. – *Здесь и далее – прим. Ш. Гиляни, если не оговорено иное.*

Об авторе

Джон Кофлин практикует оккультные искусства с середины 80-х годов. За это время он успел поработать в нескольких группах, хотя предпочитает индивидуальный путь и эклектическое мировоззрение. Также, взаимодействуя с готической сценой, Джон включает в творчество свою личную эстетику и идеалы своей духовности, что часто открывает ему уникальные перспективы.

Предпочитая считать себя «тёмным оккультным писателем» в связи с неприязнью к саморекламе, Джон полагает, что в конечном итоге польза от его работ придёт, когда настанет время. Профессиональные писатели отвратительны, ибо пожертвовали своей честностью в угоду большинству, чтобы продать свои работы в массы. Джон не стремится зарабатывать на жизнь своими записями и, следовательно, свободно пишет о том, что считает интересным и важным, независимо от трендов или политкорректности. Большая часть работ Джона остаётся в приватном распространении внутри различных магических групп, с которыми он взаимодействует.

Джон также работает веб-мастером на waningmoon.com, который является материнским сайтом для различных его веб-проектов, направленных главным образом на готику и языческую аудиторию, включая готические, языческие и вампирские знакомства. Джон также является редактором Нью-Йоркского путеводителя по языческим ресурсам, который был реализован в Нью-Йорке, Нью-Джерси и Коннектикутском крае с 1996 года.



В качестве знатока видов инородной культуры Джон Кофлин занимается исследованием истории и эволюции викканской этики, чтобы показать, как религиозное восприятие этики развилось с момента её создания, что, несомненно, содействует истинно научному исследованию в истории Колдовского Ремесла.

Для получения дополнительной информации об этом авторе, пожалуйста, посетите сайт JohnCoughlin.com



Содержание

№ главы	Название	Автор перевода ⁴¹	№ страницы бумажного издания
–	Об авторе	Transparent	–
1	Вступление	Just	3
2	Из древних свитков	Just	5
3	Раскрытие Ока Грезящего	Анна Нэнси Оуэн	7
4	Ритуал Ктхулху	Knowledgekeeper	11
5	Сновидения	Влад	17
6	Возвращение сновидений	Vis	19
7	Дневник сновидений	Vis	25
8	Толкование сновидений	rita-rita	29
9	Осознанные сновидения	Wiz	35
10	Опыт астральных проециций и выходов из тела	Wiz	41
11	Кошмары и беспокойства	Wiz	43
12	Сновидения и творчество	Иокхайим	49
13	Сновидения и самосовершенствование	Wiz	51
14	Работа со снами и магия	Витала	55
15	Работа в сновидениях и инициация	Wiz	63
16	Заключение	Иокхайим	67

⁴¹ В тексты внесена незначительная правка с целью большей благозвучности отдельных фраз, большей литературной правильности (например, были убраны некоторые слишком уж бросающиеся в глаза кальки с английского), а также сведения терминологии, переведённой разными авторами, к единому образцу. В целом же, по возможности, сохранён оригинальный стиль переводов. – Прим. Fr. NyarlathotepOtis.



ИПРСОУР РСОИ'РОИП АРПКОПА Т'ОУФП КСОП'РОСО НПРСОР

*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wyah'nagl fhtagn
In his house at R'lyeh, dead Cthulhu waits/lies dreaming*

ИПРСОУР РСОИ'РОИП АРПКОПА Т'ОУФП КСОП'РОСО НПРСОР



Вступление

Как только я решил позволить материалу проистекать прямо из вдохновения, как будто напрямую от древних жрецов, я понял, что получится нечто неожиданное.

Сначала всё шло по плану, и как «Ритуал Ктхулху», так и другие интересные материалы для гримуара быстро ложились на бумагу. Изложение было кратким – это была не книга, а, скорее, свиток, – и вскоре я разрывался между возможностью добавить дополнительный текст, чтобы иметь достаточно страниц для книги, и желанием ступить на неизведанную территорию и постараться создать древний свиток. Мне нравилась непростая идея создания свитка, но мне также хотелось составить собрание книг на основе моих работ, издаваемых один или два раза в год. Это собрание я начал с «Книги Йог-Сотота», которую я предпочитаю пока не издавать⁴².

Так как основной целью данной работы по Ктхулху была помощь моим экспериментам в области работы со сновидениями⁴³, я начал формулировать свои открытия, а также излагать различные практические задачи, которые планировал изучить в будущем.

Влияние магического ритуала начинается не в момент его проведения, а в тот момент, когда человек начинает его планировать. Человек становится ритуалом, воплощается в определённую форму. Поэтому неудивительно, что дополнительный текст получился таким обширным.

Я также понял, что дополнительный материал для «Ритуала Ктхулху» стал самостоятельным гримуаром для работы со сновидениями со своей внутренне закономерной системой, который можно легко адаптировать для любого магического подхода или

⁴² В 2004-м издано 18 копий, в 2007-м – 100 экземпляров.

⁴³ Любая работа со сном и сновидениями рассматривается в Культуре Альяха как покровительствуемая Нат-Хортатом, а вовсе не Ктхулху, как это предполагается и навязывается в современных ветвях Традиции, особенно в западных. Однако эта повсеместная ошибка, отражённая и в сей книге, отнюдь не лишает данную работу достоинств, и практикующие найдут многое, что можно отсюда почерпнуть.

техники самосовершенствования. Поскольку гримуар с лавкрафтианскими мотивами может ограничить интерес к данному материалу, в будущем будет выпущено издание для более широкого круга читателей – без упоминания о Ктухлуху.

Далее следует художественное переложение моего актуального понимания природы работы со сновидениями. Как всегда, я приветствую ваши собственные мысли и опыт в отношении этого материала, и, хотя мне не всегда удаётся отвечать, мне очень приятно наблюдать чужой подход к этому предмету. Ничего страшного, если вы со мной не согласны! Мы все разные. Я буду рад, если вы расскажете мне, что именно вам не понравилось, только обязательно объясните, почему это вам не понравилось и, если возможно, что подошло вам лучше. Я пишу не только чтобы учить, но и чтобы учиться.



Из древних свитков



Приветствую Тебя, правитель
Р'льеха.



С тёмных звёзд пришёл Твой
народ.



И посреди тихих мест
Ты сейчас живёшь.



Долго руины Р'льеха
оставались скрытыми в глубинах
бездны.



Долго Ты спал мёртвым сном.



Твои жрецы хранили древние
обеты.



Они ожидают возвращения
Тех-кто-затаился-в-тени.
Только они не боятся прихода
нового зона.



Из тёмных вод
мы призовём Спящего.
Когда звёзды выстроятся
в нужном порядке,
мы подготовим Им путь!



В своём доме во Р'льехе
Мёртвый Ктхулху ждёт
и видит сны.



Й'а Ктхулху! Ктхулху фхтагн!



Раскрытие Ока Грезящего⁴⁴

Грёзы есть опыт внутренней действительности, бесконечный в возможностях своих и обширный в своей глубине. Дабы получить знание и мудрость из Сновидения и проявить их в мире Яви, ознакомьтесь с заметками жреца древних путей.

Подготовка места сна

Нечистое не возляжет ко сну со вселенским. Да послужит сие святилищем – убежищем от сил, требующих непрестанного внимания. Смотрите на постель как на священное убежище сего храма работы с грёзами, совершая все действия любви и проводя таинства Посвящения.

Готовясь к работе сей, держите свет в опочивальне приглушённым или используйте огонь свечи, буде не потребует он внимания, кое может немедля отвлечь вас от работы.

Воскурите небольшое количество полыни полевой и руты сирийской на горячих углях. Порошок белого сандала или же иной благовонной травы лунной природы может быть добавлен иль использован как замена.

Разместите несколько листов полыни под своей подушкой. Испарения раскроют Око Грезящего, чрез кое воспринимаем мы наши грёзы.

Подготовка себя

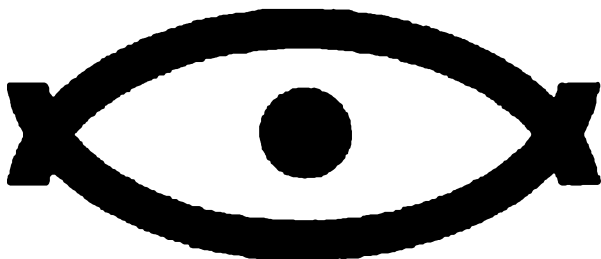
Отвар полыни⁴⁵, одной иль смешанной с рутою, более всего благоприятен для грёз. Медленно выпейте его, когда он тёплый,

⁴⁴ Всем известен поэтический перевод данной главы в редакции Элиаса Отиса, затем вошедший в сборник «Завет Мёртвых». В данном случае я использовал более раннюю, прозаическую версию данного перевода в его же редакции, местами изменив речевые обороты, тяготеющие к «библейскому» стилю изложения, кой совершенно чужд автору. В данной редакции я стремился достичь золотой середины, попытавшись сохранить на равных как изысканный стиль редактуры Отиса, так и приближённость перевода к английскому оригиналу.

⁴⁵ Не используйте полынь во время беременности. – Прим. ред. англ. изд.

но не горячий, пока готовитесь ко сну. Будучи в тёмной чаше, отвар сей можно использовать как магический кристалл в первые дни убывающей луны. Задумайтесь о прежних грёзах иль исконной памяти Р'льеха, глядя в его глубины.

Уединившись, начертите на своём лбу маслом лунной природы иль сонной травы, полыни, раскрытое Око. Се есть образ Ока Грезящего.



Раскрытие Ока

Погасите свет и удалите всё, что может вам помешать, когда вы погрузитесь в сон по завершении данной работы. Свечи и благовония, кои не могут погаснуть сами, да будут погашены.

Присядьте на миг и вдохните медленно и глубоко. Выдохните и выпустите всё негативное, что накопилось за весь день. Выдыхая, испустите звук, подобный вздоху облегчения. Остановитесь на миг, дабы насладиться миром опочивальни. Свершите всё это несколько раз, затем лягте в постели на спину или же примите иное положение, удобное для сна.

Сосредоточьтесь на Оке, изображённом ранее у вас на лбу. Не принуждайте своё внимание, пускай ваша сосредоточенность свободно парит, задерживаясь на области лба. Проявится же сие, вероятно, как пощипывание или ощущение тепла.

Когда вы почувствуете Око, воображение поплывёт по тихим тёмным водам моря неведомого. Се есть ночь, но звёзды ярко светят над вами, освещая Око, изображённое на вашем лбу, словно свет поглощается и излучается им.

Почувствуйте тёплые, мягкие волны, ласкающие ваше тело, начиная со ступней и медленно перемещаясь к голове. Пускай все

органы вашего тела расслабятся, дабы погрузиться во мрачные воды. Нет страха утонуть. Да поглотит вас гостеприимная вода.

Почувствуйте тонкие нити под собой, и да будет ваше тело непринуждённо погружаться всё глубже в бездонные глубины. Вы поглощаетесь тьмою, когда последние остатки света сверху не могут более проникать дальше.

Наконец, вы достигаете затонувших руин Р'льеха. Вы стоите посреди большого двора, окружённого сверкающими исполинскими башнями, едва заметными в слабом зелёном свечении, что пронизывает черноту океанских глубин, и изгибающимися под невообразимыми углами. Свечение сие порождается Оком Грезящего посреди вашего лба.

Оно движется среди теней, тёмное бесформенное нечто, проведавшее о вашем присутствии, как и вы знаете о его присутствии. Медленно ползёт оно к вам, разумное, но не живое. Позвольте ему оплести вас с ног до головы, чтобы вас поглотило чрево града сего. Расслабьте все члены тела, когда оно оплетёт вас и подарит объятия сна.

По пробуждении запишите увиденное в книге, заведённой для сего⁴⁶. Отметьте подробности и ощущения. Не заботьтесь толкованием, покуда сновидение не будет полностью записано. Лишь затем могут быть составлены дополнительные примечания с возможными толкованиями.

Исполняйте Открытие Ока Грезящего всякий раз, когда желаете сосредоточиться на работе с грёзами.



⁴⁶ В русскоязычной литературе это называется просто и ясно – «еже-ночник».

Ритуал Ктхулху⁴⁷

а) Заметки

Ритуал Ктхулху был создан, чтобы подключиться ко Ктхулианскому потоку, кой течёт глубоко внутри Бессознательного. Се – источник снов и кошмаров и кладёшь творческого вдохновения. Тем, кто не хочет вглядываться в Бездну, могу посоветовать остановиться сейчас, прежде чем врата в Неизвестное будут открыты.

Подготовка

Проведите «Открытие Ока Грезящего» 3 ночи подряд перед тем, как попробовать «Ритуал Ктхулху».

Перечитайте «Зов Ктхулху» Лавкрафта.

Время

Новолуние и полнолуние будут идеальны, так же, как равноденствия и солнцестояния. 23-е число каждого месяца является благоприятным временем для работы с Ктхулху. Грозовая погода также будет способствовать работе.

Установка и настройка

Данную работу лучше всего проводить в пещере или перед большим водоёмом, ночью, используя как можно меньше света. Используйте светящиеся палочки вместо факелов, идеально завернутые в слой чистого целлофана, чтобы они не выглядели рукотворно.

Любой способ придания месту потусторонности усилит опыт.

Вместо музыки применяйте записанные звуки природы вроде океанских волн или капающей воды в пещере.

Участники ритуала

Несмотря на то, что ритуал расписан на одного ведущего «Жреца» и 3 «Голоса», различные части могут быть распределены между участниками в соответствии с нуждами группы.

⁴⁷ В подлиннике эта глава разделена на две. Здесь удобства и логики ради мы объединили их в одну, введя её разделение на части А и Б.

Специальные инструкции

3 «Голоса» должны немедленно говорить друг за другом, безо всякой паузы, почти перекрывая один другого. Чтобы достигнуть такого эффекта, пока предыдущий Голос произносит последнее слово, следующий должен уже набирать воздух для того, чтобы беспрепятственно продолжить *литургию*. Голоса должны говорить в довольно монотонной или трансоподобной манере, но не слишком медленно. Должен сохраняться неторопливый темп и поток.

В инвокационной части литании, где вся группа восклицает «Ктхулху фхтагн!», нужно увеличивать энергию зова по ходу призывания так, чтобы на последнем призыве «Й'А! Й'А! Й'А!» выходить на крик или вопль.

Материалы

1. Ладан – по желанию.
2. Приглушённый свет вроде свечей, флуоресцентных ламп или чёрных свечей – в зависимости от места.
3. Поющая чаша или другое средство производства резонирующего звука или горн, издающий неземной, таинственный звук.
4. Одежда, соответствующая действию и месту работы.
5. Маленький идол, глиф, талисман или другой объект, вырезанный или сделанный из камня, который можно оставить. Если этого нет, возьмите с собой кусок мела, чтобы оставить надпись.

б) Ритуал

Начало

Длинный звук поющей чаши или другой резонирующей звук.

В прошлые века Древние пришли,
и остался Их след доньше –
покрывает он землю подобно могильному смраду,
ибо в непостижимые века и смерть может умереть.

Немногие осмелились идти Их древними путями,
дабы сыскать лишь отблеск Их славы
и ощутить лишь частицу Их силы.

Вот то, что мы собрали от рассеянных остатков Их культа.

Голос 1: Мы дерзаем произносить проклятые имена!

Голос 2: Мы дерзаем изображать запретные знаки!

Голос 3: Мы дерзаем тревожить то, что мертво, но спит...

Теперь прислушайся к пульсации за завесой тишины.

Изведай тайну: се – 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.

Мы собрались лишь для того,
чтобы потревожить Спящего,
чтобы в Его безвременной дрёме
мы были услышаны!

Как великий Ктхулху грезит о нас,
так и мы можем, хотя б мимолётно,
взглянуть на тайны Его.

Инвокация

Медленный гудящий напев:

Пх'нглун мглв'нафх Ктхулху Р'льех вгах'нагл фхтагн

Все медленно, почти шёпотом:

Й'а Ктхулху! Ктхулху фхтагн!

(длинный резонирующий звук)

Жрец: Древний!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Мёртвый, но грезящий!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Спящий!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Владыка Р'льеха!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Верховный жрец и бог!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Дающий сны!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Неостановимый!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Вдохновитель искусств!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец: Ужасные сны!
Все отвечают: Ктхулху фхтагн!

Жрец (кричит): Й'А! Й'А! Й'А!
Все (громко): Й'а Ктхулху! Ктхулху фхтагн!

Окончание

Из непостижимых глубин
Глаз открывается,
и Великий двигается в Своей дрёме.

Замечай свои сны.
Действуй от своего вдохновения.
В них есть ключ,
ибо будут они отражать сознание Спящего.

Великие и ужасные вещи придут туда.
 Не замечать их – значит: рисковать безумием.

Голос 1: Как было, так и будет!

Голос 2: В темнейшие зоны...

Голос 3: Они вернутся!

Все: Они вернутся!

(длинный резонирующий звук)

Жрец: Свершилось!

Все: Свершилось!⁴⁸



⁴⁸ Традиционно следует оставить после себя артефакт вроде маленькой статуи Ктхулху или глифа, сделанного из глины или вырезанного на камне. В крайнем случае, используйте мел, чтобы изобразить «Око Грезящего» либо другой подходящий глиф или часть ритуала на стене или другой доступной поверхности. – *Прим. авт.*

Сновидения

Обращайте внимание на учения жрецов Древних, [кои говорят следующее]:

- Сновидения не связаны с линейным временем, и поэтому воспоминания о них могут быть как в прошедшем или настоящем, так и в будущем.
- Символизм часто бывает многослоен, и только через некоторое время можно будет многозначно раскрыть себя, как многогранный драгоценный камень.
- Соблюдать шаблонность, повторяемость – это хорошо.
- Откройте в сновидениях книги и попытайтесь прочитать, а затем вспомните то, что вы увидели. Слова могут измениться и противостоять силе сознания, но изображения вполне могут оставаться ясными.
- Запишите все свои воспоминания о сне, особенно те, которые при пробуждении кажутся вам странными, неизведанными. Се – проблески более тонких сфер.
- При столкновении с противником остановитесь и противодействуйте ему. Вы узнаете, как овладеть полётом. Это редкий и прекрасный подарок, а также суть знак творческого ума.
- Узнать, изучить и посмотреть за и под объекты. Возможно, в нескольких измерениях. Вы научитесь этим вещам.
- Выработайте привычку периодически останавливаться и спрашивать себя, бодрствуете вы или спите, – что бы ни происходило, должен быть получен ответ.
- Во время бодрствования у вас есть больше средств восприятия, чем зрение и слух. Почему же в сновидениях должно быть иначе? Научитесь использовать сновидения!
- Практика осознанности во время бодрствования повышает осознанность в сновидениях. Научитесь видеть мелкие детали. Они являются мирами сами по себе.
- Вы действительно думаете, что связь между сновидениями и искусством – простое совпадение?
- Вы больше бодрствуете в своих мечтах, во сне или наяву? Будьте осознанны. Всегда.



Возвращение сновидений

Намерение и настойчивость имеют определяющее значение для улучшения памяти сновидений. Прогресс идёт медленно, в одни дни лучше прочих, но постоянная работа даёт результат независимо от применения других техник. Однако для тех, кто желает это опробовать, существует множество способов улучшить память о сновидениях. Держите средства для записи сновидений возле кровати. Это не только позволит быстро записывать сновидения после пробуждения, но также будет служить напоминанием о вашем намерении запомнить сновидения.

В преддверии сна

Релаксация

Проведите ритуал «Раскрытие Ока Грезящего», описанный ранее, или выполните расслабляющую практику перед тем, как отправиться в кровать. Горячая ванна, лёгкая зарядка, несколько простых упражнений из йоги, а также медитация – вот лишь некоторые варианты.

Избегайте просмотра телевизора, употребления кофеина, энергичных тренировок и других стимулирующих или возбуждающих занятий. Это позволит сну наступить быстрее и свободнее.

Отдых

Недостаток сна не приводит к вспоминанию сновидений и, в целом, не ведёт к благоприятному состоянию ума и тела. Распланируйте стабильный режим сна, который позволит вам высыпаться каждую ночь. Если вы постоянно ощущаете утреннюю потребность в кофеине или переставляете будильник несколько раз – подумайте о том, чтобы ложиться спать на час раньше.

Не обращайтесь внимания на рекомендации по количеству часов сна в зависимости от возраста – это лишь среднестатистические данные. Каждый имеет свои индивидуальные потребности. Научитесь определять свои.

Состояние вашего намерения

Когда вы проваливаетесь в сон, лёжа в постели, скомандуйте себе: «Я подробно запомню свой сон». Эта установка закрепится в вашем подсознании и сформирует намерение.

Избегайте негативных слов, таких как «я не забуду свой сон», поскольку это – сложная установка, и она может неправильно восприняться вашим подсознанием. Будьте как можно более точны.

Умышленное прерывание

Может показаться, что сновидения длятся всю ночь, но в действительности мы видим сновидения только в определённое время. Учёные обнаружили, что существует несколько стадий сна, каждая из которых характеризуется различным уровнем мозговой активности. Особенности каждой стадии несущественны для нашей работы, но мы должны понимать, что существует периодический паттерн нашего сна, который определяет, когда именно мы сновидим.

По существу, после засыпания мы быстро проходим несколько стадий, достигая финальной, на которой наше тело наиболее расслаблено и мозговая активность минимальна. Приблизительно через час частота дыхания, сердцебиение и мозговая активность возрастают вновь, и мы попадаем в стадию БДГ (быстрого движения глаз), названную так за явные движения глаз, различимые через закрытые веки. Именно во время этой стадии сна мы испытываем наиболее яркие сновидения. Через некоторое время мы опять скатываемся в глубокий уровень сна, и цикл повторяется

вновь. За всю ночь мы проводим в стадии БДГ⁴⁹ только четверть всего времени сна.

Будучи разбуженными в период БДГ-сна, мы наиболее вероятно вспомним все детали сновидения. Прибегайте к этому не чаще одного раза за ночь, дабы не нарушить цикл сна и не испортить себе отдых.

Установите будильник таким образом, чтобы проснуться через 2 часа после засыпания. С большой долей вероятности вы поймаете фазу БДГ. Другая хитрость состоит в том, чтобы выпить перед сном один или два больших стакана воды, и ваше тело посреди ночи разбудит вас само в связи с необходимостью посетить уборную. Это, однако, может вызвать сновидения, связанные с уборной, или, в целом, беспокойные сны.

Некоторые также могут установить будильник на час ранее обыкновенного, чтобы вспомнить сновидения, которые в противном случае могут исчезнуть. Иногда перестановка сигнала будильника позволяет вспомнить различные фрагменты, скользя между сном и явью.

Если у вас есть партнёр, с которым вы делите кровать, вы можете также попросить этого человека мягко разбудить вас, как только он или она заметит, что вы попали в фазу БДГ-сна.

Препараты и отвары

Есть сведения о том, что приём препаратов с витамином В₆ (50-200 мг) за полчаса до отхода ко сну вызывает более яркие сновидения и осознанные сны. Мелатонин регулирует сон и может вызвать у некоторых более интенсивные сновидения⁵⁰.

⁴⁹ Последние исследования в области сомнологии доказали, что человек видит сны и в фазу медленного, и в фазу БДГ-сна, т.е. почти всю ночь напролёт. Однако сны медленной фазы гораздо менее яркие и выраженные. – *Прим. пер.*

⁵⁰ Указанная доза витамина В₆ превосходит суточную норму в 20-80 раз и не рекомендуется для постоянного приёма. Усвоение такой дозы требует достаточного присутствия фактора В₂, желательное присутствие В₃ или РР. Одновременный приём витамина В₁₂ дозозависимо снижает эффективность В₆ вплоть до незначительной. Механизм влияния, очевидно, включает регуляцию метаболизма глюкозы и аминокислот в нейрональной ткани, поэтому предшествующая голодовка снизит эффективность. Практикующие Магию Крови могут обратить внимание на уси-

Традиционно полынный чай способствует сновидению и может смешиваться с различными травами. Ниже представлено несколько распространённых рецептов, способствующих сновидческой работе. Поскольку травники советуют беременным женщинам избегать полыни, беременные могут заменить полынь мятой или просто отказаться от использования данных рецептов.

Чай сновидца №1:

Смешайте в равных частях:

- полынь обыкновенную,
- ромашку аптечную,
- Melissa лекарственную,
- лепестки розы,
- цветки жасмина,
- листья тёрнеры раскидистой (дамианы).

Чай сновидца №2:

Смешайте в равных частях:

- полынь обыкновенную,
 - лепестки розы,
 - мяту перечную,
 - цветки жасмина.
- И добавьте палочку корицы.

После пробуждения

Мысленный пересмотр

Если после пробуждения вы не в состоянии записать свои сны, немедленно начните пересматривать их в вашем уме.

Иногда перед пробуждением, особенно когда выработается постоянный график сна, бывает момент полусознанныости. В течение этого времени вы можете осознать, что вы сновидите, и начать пересмотр событий сновидений, дабы затем подробно их записать.

Пребывайте в мгновении

Одна из причин, по которым мы забываем сновидения так быстро после пробуждения, заключается в том, что состояние нашего пробудившегося ума крайне отличается от состояния во сне.

ление «огня крови» вследствие стимулирования синтеза эритроцитов. Самостоятельный приём гормонального препарата мелатонина нежелателен. – *Прим. пер.*

Если сновидение обладало определёнными ощущениями или настроением, не связанными с происходящим, постарайтесь сохранять эти чувства, пока вы будете записывать сновидения или пересматривать их в уме. Чем точнее вы воспроизведёте состояние вашего ума во время сновидения, тем больше шансов вспомнить детали.

Оставайтесь неподвижным и молчаливым

Оставайтесь неподвижным и молчаливым, пока вы пересматриваете ваши сновидения после пробуждения. Постарайтесь просыпаться очень спокойно. Не вскакивайте с кровати, сохраните положение тела или начните пересмотр после прошедшего дня. Переверните будильник, если необходимо, и оставайтесь в постели, сохраняя память о вашем сне. Избегайте бесполезных разговоров в постели с вашим партнёром до тех пор, пока сновидение не будет записано.

Также воздержитесь от попыток найти смысл или значение сновидений, пока вы вспоминаете их. Будет лучше не поощрять рациональный ум к активности, пока вы записываете то, что можете. Просто запишите так, как вы помните. Позже у вас будет достаточно времени для анализа.

Придерживайтесь настоящего времени

Многие находят полезным записывать сны в настоящем времени, как будто всё происходит в данный момент и вы переживаете события вновь. К примеру, вместо «я видел» скажите «я вижу».

Начните с ключевых слов и набросков

Вместо того, чтобы пытаться записать сновидение от начала до конца, определите 5 или около того ключевых слов или зарисуйте несколько быстрых набросков главных эпизодов ваших сновидений. Это поможет встряхнуть вашу память и даст вам каркас для записи точных деталей. Начните с любого фрагмента, пришедшего вам на ум, без учёта последовательности. Вы всегда сможете отсортировать их в нужном порядке и детализировать позже.

Задавайте вопросы

Определённые вопросы могут помочь вспомнить особенности сновидения в течение всего дня, когда у вас есть больше времени и ясный ум, чтобы обдумать их. Это также позволит подробнее организовать дневник сновидений, делая его более простым для дальнейшей работы, когда вы будете искать определённые ситуации. Также это полезно после пробуждения, чтобы вы не упустили важные детали, находясь в пограничном состоянии.

Были ли ключевые картины или персонажи?

Где происходило сновидение?

Какое было главное настроение или ощущение во время сновидения?

Напомнило ли вам сновидение какие-либо ситуации или места из вашей жизни?

Просто начните писать

Иногда некоторые чувствуют себя подавленными всеми деталями сновидений, ощущая неспособность сформулировать тонкие детали или записать всё за один раз. Если так случится, просто начните записывать наиболее чёткие в вашем сознании ключевые моменты. Часто остальное будет течь естественно, и видимые рамки сновидения будут углубляться проще, чем вы думали.

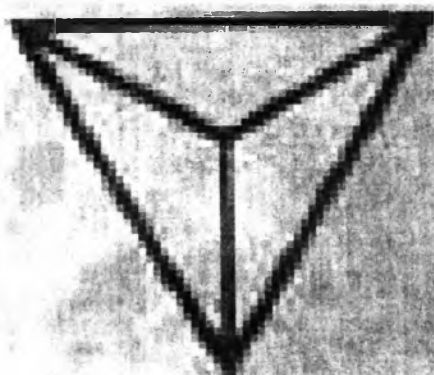
Записям не обязательно быть идеальными. Даже если остались лишь фрагменты воспоминаний, следует их записать. Иногда одного образа достаточно, чтобы вызвать больше воспоминаний, но даже если этого не произошло, лучше иметь частичные записи, чем не иметь никаких.

Отвлечитесь от навязанных представлений о том, как сновидение должно быть оформлено, и просто запишите его. Со временем вы выработаете метод, отвечающий вашим потребностям.

Оставьте скромность и гордость в стороне

Иногда мы можем чувствовать стыд за некоторые странные сновидения, такие как секс с членами семьи, представителями того же пола или с людьми, которых мы находим омерзительными. Сновидения символичны, и крайне редко их следует понимать буквально. Поскольку дневник сновидений следует сохранять в тайне или делить только с теми, кто не будет осуждать

вас, не подвергайте цензуре ваши сновидения; их истинное послание может быть понято не сразу.



Дневник сновидений

Многое можно рассказать о создании дневника сновидений или других способах записи, но это полностью зависит от конкретных задач сновидца. Будет разумно поэкспериментировать с различными способами с целью определения наиболее подходящего, поскольку то, что кажется идеальным в теории, может не выдержать практики.

Типы дневников и средств записи

Бумажный дневник

Есть определённое наслаждение в том, чтобы, сидя в приятной обстановке, от руки писать свой дневник. Такие дневники весьма удобны для использования в путешествиях и всегда легкодоступны для записей сразу по пробуждению.

Минусами такой портативности является риск потери или кражи, весьма незначительная вероятность наличия запасных копий помимо фотографий, которые также, скорее всего, будут делаться не очень часто. Кроме того, работа с прошлыми сновидениями с целью восстановления или определения их символизма ограничена; и поиск конкретного сновидения может быть весьма слож-

ным, если вы не помните точной даты, особенно если у вас нечёткий подчёрк.

Разборчивость записей определённо является проблемой, поскольку даже обладатели каллиграфического подчёрка, находясь в пограничных состояниях, могут вести записи неаккуратно.

КПК и другие портативные устройства

Такие устройства удобны, и информация с них легко копируется на случай потери. Эти записи также могут быть сохранены в постоянных архивах на основном компьютере, интернет-сервере или распечатаны. Большинство устройств имеет подсветку, что удобно для работы в тёмных помещениях. Тем не менее, некоторые могут обнаружить, что использование этих устройств может отвлечь от непосредственной работы со сновидением. Чем чаще используются подобные средства, тем более естественной становится такая работа.

Устройства, не оснащённые подсветкой, обычно требуют большей освещённости помещения для работы, чем необходимо при записях от руки. Это также может помешать.

Интернет-дневники

Ключевым преимуществом интернет-дневника является возможность классификации и поиска сновидений, наряду с тем, что проверенные друзья могут просматривать и обсуждать сновидения, если пожелают. Иногда другие могут более точно подметить интересные закономерности и получить инсайды, которые в ином случае были бы пропущены.

Некоторые подобные сервисы не позволяют делать бэкапы, так что этот вопрос нужно уточнить заранее. Кроме того, хотя дневник будет доступен везде, где есть интернет, даже с беспроводным ноутбуком доступ к такому дневнику не столь быстр, как к тетради, и может быть неудобным, возможно, мешая процессу записи сновидений, особенно если необходимо дождаться загрузки компьютера. Также лишняя работа сознательного ума способствует потери сновидения, а использование технологических средств имеет тенденцию активизировать рациональный ум, что не является целесообразным при записи сновидений.

Аудиозаписи

Диктофоны являются быстродоступными и портативными устройствами записи сновидений, однако необходимость последующей работы с аудиоматериалом доставляет неудобства и требует большой дисциплины.

Звук голоса также может стать причиной утраты момента и смены состояния ума, что негативно отразится на точности записи сновидения.

Выбор средства

Хотя все вышеперечисленные типы имеют свои преимущества и недостатки, постоянное использование любого из них положительно отразится на точности ваших сновиденных воспоминаний, и со временем вы найдёте способ скомпенсировать присущие любому способу слабые стороны. К примеру, некоторые, ведя записи от руки, оставляют обширные поля для ключевых слов и последующих заметок. Другие используют КПК как временное устройство и в последующем оформляют интернет-дневник для лучшей систематизации. Диктофон можно использовать для сохранения ключевых слов с целью последующей работы со сновидением.

Доступ к вашему дневнику

Поскольку сны раскрывают многие из тайн нашего «Я» и мы зачастую не сразу осознаём их смысл, стоит тщательно обдумать, кто будет иметь доступ к вашим записям, если кто-либо будет.

Ближайшие друзья и/или абсолютные незнакомцы являются хорошими кандидатами. Избегайте коллег, соседей и знакомых, которые могут неправильно понять или воспользоваться столь личной информацией.

Когда вы ведёте интернет-дневник, что является идеальным средством коллективного доступа, [в качестве владельца дневника] создайте виртуальную личность, чьё имя будет известно лишь вашим ближайшим друзьям; это позволит вести работу одновременно и с вашими друзьями, и с абсолютно незнакомыми людьми.

Важно, чтобы вы спокойно могли не подвергать цензуре ваши сновидения и не рисковали потерять важную информацию. Днев-

ник, который не будет вашей «безопасной зоной», не станет эффективным дневником.

Многие онлайн-дневники позволяют закрыть или избирательно предоставить доступ к каждой записи, позволяя вам делиться лишь теми сведениями, которые вы для этого выберете.



Толкование сновидений

Первый шаг в толковании сновидений – взять все сонники, которые у вас есть (и которые написаны не вами) и выбросить их.

Сны – очень личное общение с подсознанием, и в то же время это часть глубокого Бессознательного, которое накладывается на коллективные архетипы, где границы Личного могут стать нечёткими, такие общности являются тонкими и расплывчатыми.

Язык снов символичен, и поэтому контекст снов не менее важен, чем образы и ощущения, которые там присутствуют.

Такой символизм будет иметь и культурные, и какие-то личные значения, так что общий перечень интерпретаций редко будет представлять глубокое значение при толковании сновидений. Например, в США красный обычно ассоциируется с опасностью, но в Китае красный – цвет удачи. Значение сна про красную комнату может сильно меняться в зависимости от ассоциаций с этим цветом в той или иной культуре. Также значение «кошки» будет различаться у того человека, который вырос в любящей семье в доме с большим количеством кошек, и того, кто был травмирован в детстве в результате нападения злобной кошки.

Поэтому при рассмотрении вопроса о значении сновидения должны быть оценены некоторые параметры:

- Напоминает ли контекст сна конкретную жизненную ситуацию, которую вам пришлось пережить или с которой вы в настоящее время столкнулись? Иногда контекст не кажется похожим, но метафорически ссылается на ситуацию.
- Имеются ли какие-нибудь места, объекты, обстоятельства или люди, которые резонируют с определённым чувством? Во снах вещи часто не являются тем, чем кажутся, и представляют собой нечто другое. Хорошо запомните такого рода чувства и то, что является причиной, вызвавшей их. Поиграйте в свободные ассоциации с картинками из сна и ощущениями; посмотрите, и, возможно, вы заметите проблеск их истинного значения, которое было скрыто.

- Были ли в вашем сне повторяющиеся картины, места, люди, сценарии? Проверьте ваши предыдущие сны: посмотрите, что во снах последовательно всплывает на поверхность. Есть ли какая-нибудь взаимосвязь?
- Могут ли антагонистические символы кошмара или тревожного сна являться следствием ситуации, которой вы избегаете, или тем аспектом вашей личности, который вы отрицаете?

Общие образы

Несмотря на то, что общие образы могут ввести в заблуждение, порой они могут дать понимание смысла сна, так как подчас могут быть применены к некоторым снам. Для примера я напомню, что толкование снов, в которых выпадают зубы, или где человек находится голым в общественном месте, подразумевает чувство неуверенности и отсутствие контроля над жизнью. Таким образом, неудивительно, что сны на эти темы, которые я могу у себя припомнить, снились мне преимущественно в трудный подростковый период. Также сны о полётах говорят о креативном уме, и, если подумать, это было в мои наиболее креативные периоды жизни – я и правда могу вспомнить, что тогда летал во сне. Такие общие образы, кажется, происходят от того, что некоторые любят называть Коллективным Бессознательным, другие же рассматривают их как общую культурную и расовую память. В реальном мире такие образы тоже довольно часты, и обычно это что-то само собой разумеющееся. Например, если я вижу символ внутри жёлтого треугольника, то я бы предположил, что это предупреждение, поскольку это вписывается в стандартную символику той культуры, которая на меня повлияла.

Снова мы возвращаемся к примеру о значении цветов и о том, что красный означает удачу у китайцев и осторожность или опасность у американцев. Цвет сам по себе не несёт какого-либо значения, и мозг полагается на субъективные ассоциации нашей окружающей обстановки. Возможно, за такими ассоциациями стоят более тонкие коллективные воспоминания, но их шёпот не всегда может быть услышан из-за шума нашей повседневной жизни, которая формирует наши убеждения и образ мышления на очень многих уровнях.

Обращение к другим за помощью в трактовке снов

С одной стороны, при толковании снов личная интерпретация приснившегося должна быть более значимой, но, с другой стороны, иногда понимание других людей может приоткрыть дверь к свежим перспективам, которую один человек мог бы и не заметить.

Когда обращаетесь к мнению других по поводу значения вашего сна, спрашивайте у них так: что тот сон мог означать для них, если бы это был их сон. Избегайте того, чтобы люди пытались анализировать ваши сны от вашего имени, ибо такие интерпретации будут включать их собственное представление о том, кто вы есть на самом деле, а ведь их представление о вас может быть и неверным, хотя они думают, что оно верное. Такие направленные интерпретации также могут активизировать бессознательные защитные механизмы, способствующие неловким моментам и возможной враждебности⁵¹.

В конечном счёте, когда спрашиваете чужого мнения, необходимо смотреть не на «истинный» смысл сна, а скорее на возможный смысл, который может либо резонировать, либо не резонировать с тем, кому снился данный сон. Т.е. идеи, которые, как кажется, резонируют и вызывают эмоциональный ответ (хороший или плохой), стоят дальнейшего рассмотрения.

Бессмысленные сны

Не все сны обязательно должны иметь какое-то полезное значение. Когда мы спим, мозг использует это время для структурного анализа того материала, который был накоплен за день. Чем более разрознены и расплывчаты сны и чем более в них не хватает эмоционального контекста, тем менее они значимы. Однако записывание всех снов помогает развить память и обнаружить свои склонности. Иногда эти сны, с виду кажущиеся бессмысленными, могут обеспечить возможность заглянуть в тайный язык подсознания. Особенно яркие и эмоционально нагруженные сны или повторяющиеся сны, будь то в деталях или

⁵¹ По всей видимости, имеются в виду такие случаи, когда кто-то высказывает своё мнение о вас, и вам это мнение не нравится, на почве чего может разгореться скандал.

по своей теме, должны быть тщательно изучены независимо от того, насколько бессмысленными они могли показаться в то время, ибо сие есть показатели того, что сон может содержать некоторый смысл, который, возможно, не является очевидным.

Вещие сны

Кроме случайной стрельбы из синапсов, в уме могут разыгрываться наши фантазии, так же, как когда мы грезим. Такие сны обычно легко выделить среди более значимых снов, но обнаруживаются они не так сознательно, как грёзы; эти сны могут помочь отличить свои желания и мотивации от простой фантазии.

Таким образом, хотя сны часто могут представлять полезную информацию, некоторые из них могут оказаться более ценными, чем другие.

Вещие сны больше всего подходят для развития своей интуиции – тонкого чувства, которое есть у всех нас, но на которое мы не всегда обращаем внимание. Эта интуиция, возможно, является способностью подсознания ловить тонкие узоры, которые были нами сознательно отфильтрованы из-за постоянной бомбардировки физических раздражителей, с которыми мы сталкиваемся в ходе нашей жизни. Шёпот интуиции, истинная ли это наша экстрасенсорная природа или безошибочный подсознательный механизм, без сомнения, оказывается неоценимым для тех, кто научился его слышать. Неудивительно, что те сны, которые предоставляют подсознанию возможность быть услышанным, иногда носят пророческий характер.

Только небольшая часть снов является вещими, и они, как правило, вызывают определённое чувство, в отличие от других снов. Несложных знаков, указывающих на то, что этот сон – вещий, много, но в целом возможными индикаторами могут быть следующие:

- повторение снов в течение определённого периода времени;
- чувство неотложности и важности;
- особенно яркие сны;
- находятся в контексте предстоящих событий;
- совместный сон.

По отдельности эти индикаторы не являются точными, но если какой-либо из них сочетается с сильным чувством значимости и ссылается на будущие события, – возможно, вы испытали вещий сон.

Имейте, конечно, в виду, что те, кто беспокоятся о грядущих событиях (как например, чья-то свадьба), могут также испытывать повторяющиеся кошмары просто от нервов и неуверенности в себе. Поскольку нет способа определить наверняка, где сон вещий, а где обычный кошмар, в конечном счёте, человек должен полагаться на своё интуитивное чувство.



Осознанные сновидения⁵²

Осознанное сновидение – это когда понимаешь, что спишь. С практикой это умение может быть развито до состояния, когда можно исследовать сновидения при большем контроле и более сознательно, продвигаясь вперёд для магической и терапевтической работы в пределах сновиденного мира.

Уровень осознанности может измениться очень сильно. На низком уровне осознанности можно понять, что спишь, и этим ограничить контроль сна, но всё ещё быть поглощённым сном. В таком состоянии могут всё ещё наличествовать страхи перед личной безопасностью и непонимание того, что люди и ситуации также суть аспекты сна. В более высоких уровнях осознанности каждый понимает, что нет никакой истинной опасности и что всё происходящее фактически происходит в его уме.

Полный контроль над сном хоть и интересен, но является ошибочной целью. Сновидения происходят из Подсознания, тогда как некоторые аспекты сна могут быть изменены сознательно, проявление полного контроля может привести к фантазиям⁵³.

Прежде, чем делать попытку осознанного сновидения, важно, чтобы вы сначала развили свои навыки вспоминания снов. При-

⁵² В подлиннике написано «люцидные сновидения». В англоязычной литературе под термином «люцидные» могут в разных случаях иметься в виду яркие сны (те сны, которые запомнились), ясные сны (полусознанные, полууправляемые) или же осознанные. В данном случае и далее в книге автор, скорее, имеет в виду ясные сны, но, однако, общая атмосфера содержимого данной главы по своей смысловой нагрузке более тяготеет к термину «осознанные сны».

⁵³ Очевидно, автор имеет в виду, что сновидения отражают наше Бессознательное, и когда мы не просто осознаёмся во сне, но продвигаемся в осознанности дальше, стремясь что-то изменить в сюжете или ещё как-либо проявить свою волю, тем самым мы нарушаем Бессознательное и уже не сможем получать через сны информацию из Бессознательного. Относительно такой точки зрения следует заметить, что она верна лишь в том случае, если вашей целью является именно получение информации из своего Подсознания, но ведь осознанные сны практикуют не только для этого, цели могут быть и другие. Собственно, в классической йоге сновидений и шаманских практиках они всегда другие – там через сновидения стараются развить своё энергетическое тело.

чины просты: во-первых, используются методы для повышения ясности снов, развивая сновидческую память, и, во-вторых, это небольшая помощь в развитии способности помнить сны не только утром.

Методы стимулирования осознанных сновидений

Тестирование реальности

Развейте привычку к периодическому выяснению – бодрствуете вы или спите, и затем выполните несколько тестов, чтобы подтвердить это. На низком уровне осознанности каждый может выполнять такие проверки, что приведёт к повышению осознанности.

- *Попытайтесь читать некоторые слова.* В сновидениях очень трудно читать, так как у письмен будет тенденция изменяться. Если вы перечитываете что-то, то слова, вероятно, будут отличаться от того, как вы читали их в прошлый раз.
- *Попытка прыгнуть.* Часто в сновидениях нам трудно прыгнуть, либо, успешно стартовав, мы остаёмся в воздухе дольше, чем было бы возможно в реальности. Похожий тест – прыгнуть медленно, а затем быстро, и наблюдать, изменяется ли время, в течение которого вы остаётесь в воздухе. Когда не спишь, законы физики остаются неизменными.
- *Смотрите на руки.* В сновидениях это часто является трудным, или руки могут исчезать.
- *Прижмите палец к телу.* В сновидениях часто можно проникать через тело без боли или трудностей. Боль – в сновидениях нехарактерный опыт и часто является просто отстранённым понятием.

Выполняйте всегда несколько тестов реальности, когда кажется, что вы проснулись, потому что часто бывают ложные просыпания, когда кажется, что вы проснулись в реальности, но на самом деле всё ещё находитесь во сне.

Посадите Семя

В моменты, подходящие для мечтания (например, сидя в поезде), визуализируйте то, на что вы хотели бы, чтобы ваше следующее осознанное сновидение было похоже. Например, если вы любите летать в сновидениях, визуализируйте, как вы с удовольствием летаете. Визуализируйте себя, наслаждаясь опытом.

Когда засыпаете, давайте себе установку, что вы знаете, что находитесь в своих сновидениях. Держите это намерение погружения в сон.

Использование дрёмы

Если у вас есть возможность дремать час или больше в течение дня, и дремота будет включать в себя намерение осознаться в сновидении, то у вас есть бóльшая вероятность испытать осознанное сновидение во время вашей дремоты, чем во время обычного ночного сна.

Используя внешние сигналы

Если у вас есть партнёр, который может помочь, попросите, чтобы он следил за вами в то время, когда вы спите, и когда он или она заметит у вас достижение БДГ (когда кажется, что ваши глаза кружатся позади закрытых век), попросите его или её несколько раз посветить фонарём на ваше лицо или позвонить в колокольчик, но слегка, чтобы не разбудить вас, и это приведёт к осознанию вас в вашем сновидении. Ваш партнёр также может сказать мягким, чётким голосом: «Ты спишь».

Продолжать спать

Часто каждый просыпается вскоре после осознания во сне, но со временем нахождение во сне может быть продлено.

Первая уловка состоит в том, что необходимо учиться подавлять любое волнение при осознании, что вы спите. Часто сие есть первоначальное удивление или волнение, которое сотрясает ум слишком сильно и приводит к пробуждению, заканчивая сон. Вместо этого мягко возвратите своё внимание назад ко сну.

Признаки окончания сновидения

Прежде, чем обсудить дополнительные пути, которыми можно продлить осознанный сон, необходимо учиться замечать предупредительные знаки окончания сновидения.

Они включают:

- потерю ясности или глубины;
- исчезновение образов или людей;
- потерю чувствительности вашего сновиденного тела.

Как только вы осознаёте физическое тело на кровати, вы зашли слишком далеко в состояние пробуждения и вряд ли вернётесь в сон. Однако никогда не вредно пытаться поддержать сновидение разными способами.

Методы продления осознанного сновидения

Вращение

Если вы понимаете, что начинаете просыпаться, то стоит попытаться вращаться, находясь ещё в сновидении. В реальности это вращение вряд ли будет таким уж головокружительным. (Таким образом, это может также служить другим тестом реальности.)

Смотрите на руки

Обратите сновиденный взгляд на ваши руки. Это возвратит ваше внимание сновидения. Не удивляйтесь, если окажется, что трудно держать руки в центре поля зрения.

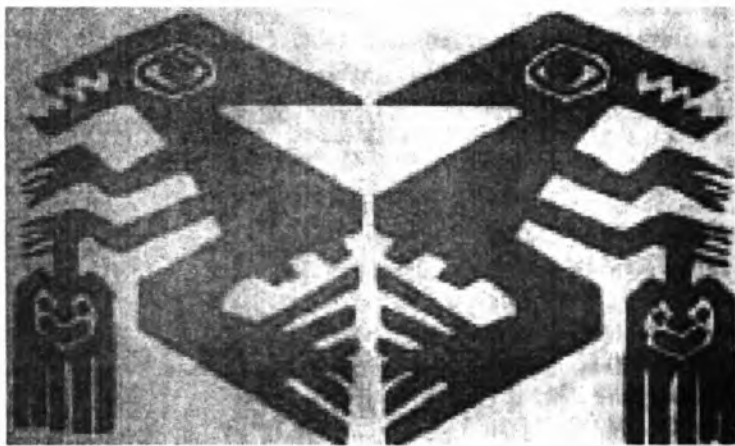
Выполните своё тестирование реальности

Выполните обычные тесты реальности, которые вы развивали в привычку к выполнению – они помогут вернуться в сон.

Иногда вам снится, что начинаете просыпаться, и тут вы приятно удивитесь результатами ваших тестов.

Взаимодействуйте с окружающей средой сновидения

Фиксация на конкретной цели или детали сновидения может также помочь удержаться. Попробуйте взаимодействовать с окружающей средой, возможно, перемещаясь, чтобы увидеть то, что находится позади или под ней. Если у вас есть «воспоминания» из текущего сна, – вспомните их.



Опыты астральных проекций и выходов из тела¹

Осознанность и методы выхода из тела

Идёт много споров относительно того, происходит ли при ВТО (внетелесном опыте) всё так, как воспринимается – астральное тело или сознание действительно выходит из физического тела, и практикующий воспринимает реальный мир так же, как находясь в физическом теле в реальности – или же всё это больше форма хорошо развитого активного воображения или осознанного сновидения, где события суть символическое представление соответствующей действительности реального мира. Может быть, на самом деле верны оба подхода?

Ведь то, что мы воспринимаем, вся реальность – это умственная конструкция или модель, основанная на наших чувственных восприятиях. Реальность, в конечном счёте, создаётся «в голове», и, таким образом, всегда будет иметь субъективный элемент. Это происходит почти так же, как в сновидении. Единственная разница – то, что в сновидениях мы не должны быть обеспокоены многовариантностью и окончательностью наших решений, так как нет никакой объективной действительности, с которой мы взаимодействуем.

Осознанность и астральная проекция

Как и с выходом из тела, связь между астральной проекцией и осознанными снами – спорный предмет, который открыт для исследований.

Астральный план, как обычно полагают, является другим уровнем сознания и измерением действительности. Каждый путешествует туда через визуализацию и активные техники медитации, когда каждый перемещает сознание к астральному телу, которое и взаимодействует на этом астральном плане. В то время как опыты ВТО имеют некоторый уровень феноменологического подтверждения, где происходящее в рассматриваемой отдельной локации может быть подтверждено, астральный план полагается на гораздо более тонкие и экстрасенсорные восприятия и во многом более труден для интерпретации из-за неуверенности – имеет ли происходящее событие реальную основу, или всё про-

исходит только в уме. Сейчас многие полагают, что астральное путешествие и ВТО – один и тот же процесс, только в различном теле и с разным уровнем осознания.

Подобно астральному путешествию, техники осознанных сновидений вызывают сновидения, во время которых происходит взаимодействие со сновиденным миром. Учитывая это сходство, осознанные сновидения можно использовать в качестве начального этапа или стартовой площадки и для ВТО, и для астрального проецирования. По существу, однажды в осознанном сновидении можно установить портал к астралу и в сферы вне умственной конструкции сновиденного мира.

Такая методика перехода на следующий уровень в большой степени зависит от мастерства сновидца.

Как и с другими формами работы со сном, намерение и постоянство являются ключевыми. То, как каждый находит такой портал из сна в астрал, больше зависит от веры в свои способности, чем от каких-либо техник. Как и с проецируемыми изображениями, у тонких сил есть тенденция функционировать через умственные формы, поэтому с практикой такой портал, естественно, появится в сновиденном мире.

То, как такая дверь появляется, произвольно и субъективно. Её можно увидеть только потому, что ожидаешь её увидеть.

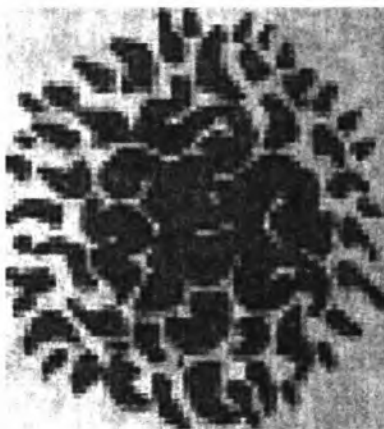
¹ Несмотря на то, что книга присвоена автором к мотивам *Культы Аляха*, данная глава во многом противоречит *Традиции Басуров* или, во всяком случае, излагает её с искажениями, которые, очевидно, вызваны тем, что автор судит о *Традиции* лишь по современным писаниям и тому, что он сам пытается приписать *Традиции*, взяв из научных исследований. Разъяснение всех заблуждений заняло бы слишком много места, потому вместо этого приведу список основных терминов, используемых в *Культе Аляха* для разговоров о снах и т.п., чтобы читатель, проанализировав их, проникся духом действительного опыта *Традиции* и сам составил для себя правильную картину.

- ✓ Бахл – сон, состояние сна без сновидений.
- ✓ Нефт – грёзы, которые только смотрят, видения.
- ✓ Фтагн (Фхтагн, Фатагн) – грёзы, через которые воздействуют.

- ✓ Алийях (Альях, Алуях, Альдьяхарх, Эйли) – 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.

Для ВТО и для попадания астральным телом в мир бодрствования отдельных терминов в Культe Альяха либо не существует, либо они пока что недоступны открытым ветвям Традиции.

Следует также иметь в виду, что все приведённые термины взяты из открытых писаний и стоят на разных языках – арийский, диалектный арийский, югготский, рфтаг, лемурийский. Т.е. в подлинных писаниях Кulta Альяха некоторые из данных понятий могут называться иначе, в зависимости от используемого языка.



Кошмары и беспокойства

Если вы проснулись от тревожного сна, сядьте и коснитесь лица. Чувствуйте землю (пол) под ногами. Потратьте минуту, чтобы отметить специфические особенности сна и чувств, которые он вызывает.

Если нет никакого желания продолжить работу с этим сном, то походите по комнате, чтобы вернуть сознание к реальности прежде, чем возвратитесь ко сну. Включите свет и выпейте немного воды.

Чтобы попытаться продолжить сновидение, сосредоточьтесь на объекте или сценарии ваших страхов, поскольку вы возвращаетесь назад, чтобы заснуть. Попытайтесь вернуть чувства сна, но с намерением уделить больше внимания и контролировать так, чтобы чувства вас не пугали. Тот страшный сон может вернуться, а может и не вернуться.

В случае возвращающихся кошмаров и беспокойных сновидений, они вряд ли останутся, пока внутренняя проблема, кормящая их, не будет осознана или решена. Запись сновидений и обращение особого внимания на чувства⁵⁴, которые вызывают определённые персонажи, объекты, или ситуации, могут дать способность проникновения в суть, поэтому важно определить значение этих чувств.

Помните, какими бы ужасными кошмары ни были, они не могут повредить вам и должны считаться предупредительным знаком, как физическая боль. Кошмары – признак нерешённого конфликта, а не проблема непосредственно.

Стресс – основная причина беспокойства и кошмаров в сновидениях. Когда никакая конкретная причина для таких сновидений не может быть определена, выполняйте ежедневную медитацию или производите расслабления и работу над осознанием любых источников напряжённости в жизни, будь то вредный сосед или сотрудник или привычка плохо спать. В выявлении корня кошмара имейте в виду, что подсознание работает с ассоциативной логикой, и, таким образом, сон привязывается к нашей жизни

⁵⁴ Здесь и далее под словом «чувства» также имеются в виду эмоции и состояния. – *Прим. пер.*

– заметным или нет – определённым чувством. Повторно испытывая это чувство в то время, как вы проснулись, можно быть в состоянии вспомнить, где те же самые чувства проявляются в повседневной жизни. Урегулирование сна зачастую будет связано с этим, но наиболее вероятно – в фигуративной манере, которая может стать очевидной тогда, как только было осознано, что чувство кошмара связано с этим.

Осознанные сновидения и кошмары

Хотя как мы не всегда помним наши сновидения, мы очень много знаем и помним во время сна; мы просто не понимаем, что события нашей жизни находятся в нашем уме. Следовательно, когда мы страдаем от кошмаров или беспокойных снов, чувства реальны, и мы пытаемся вернуть нашу бытийность к некоторому пониманию нормы. Только после пробуждения или в моменты осознанности мы понимаем причину нашего страха или беспокойства – «всего лишь сон», и что у некоторых из воспоминаний, которые мы можем «помнить», нет никакого основания в бодрственном мире, несмотря на то, как реально это казалось во сне.

Осознанное сновидение – это хороший способ избежать неприятных сновидений, установить их причину и, быть может, больше узнать о вызывающих их чувствах, задавая вопросы или исследуя сновиденный мир. Также можно развлекаться, учиться летать или принимать участие в фантастических событиях.

Использование осознанного сновидения как основного эффективного средства терапии кошмаров весьма распространено. Человек, знающий, что он спит, понимает, что хоть и переживает неприятный опыт, но этот опыт не может причинить физического вреда. Следовательно, нет никакой потребности бежать или бороться с кошмаром во сне, будь то монстры, вредные люди или плохие ситуации. Попытка бороться обычно бессмысленна, так как состояние преследования было создано в вашем собственном уме и питается страхом и беспокойством. Пока вы продолжаете бояться этого, оно продолжит вас преследовать. Истинное спасение состоит только в уничтожении источника кошмара. Помните: страх, который вы чувствуете в кошмаре, абсолютно

реален, полон физических признаков, таких как быстрое дыхание и сердечный удар, но это – опасность, которая не реальна.

Иногда считается, что смерть во сне приведёт к смерти сновидца наяву. Хотя мы никогда не можем знать наверняка, можно ли так физически умереть (так как мы не можем спросить мёртвых), но мы действительно знаем, что многие испытали свою собственную смерть в сновидениях и потом просыпались живыми.

Использование осознанных сновидений, чтобы увидеть противника или монстра, особенно важно, если есть повторяющиеся кошмары, так как пробуждение является лишь временным спасением, и показывает нерешённые проблемы в душе или бодрствующем мире, который просто выражается в пределах сновидений.

Когда вы смотрите на монстра, он будет часто изменяться, возможно, покажет свою истинную форму или, быть может, лучшее представление о проблеме. Например, монстр может показать проблему, которой вы избегали и которая грызла вас изнутри, бессознательно вызывая напряжение и беспокойство во сне и наяву. Только во сне можно прояснить сие таким символическим способом. Эти монстры могут также просто рассеяться или стать игривыми или дружественными, если неясные внутренние конфликты были решены. Ум может быть таинственной вещью, и Подсознание часто работает самостоятельно без ясного сознательного понимания того, что происходит.

Столкновение с трудностями в то время, как спящий трансформируется и набирается опыта, повышает уверенность в себе, которая простирается вне сновиденного мира в мир реальный.

Обряды изгнания и защиты

Если у вас есть любимый ритуал изгнания (например, демонов), такой как Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы, который вы регулярно практикуете, можете использовать его и в сновидении, когда вы достигли необходимого уровня осознанности. Хотя столкновение⁵⁵ или прояснение страхов обычно предпочтительны, бывают времена, когда такой подход не улучшает ситуацию, или уровень осознанности не достаточно высок, чтобы понять, что реальной опасности нет⁵⁶. Чем более отработан [до автоматизма] процесс изгнания через регулярную практику, тем с большей вероятностью эта техника сработает автоматически, как психический рефлекс.

Другие средства защиты – это начертить круг [вокруг себя]; призыв защитника, с которым развита связь; или формирование потоков изнутри себя и воздействие ими. Визуализация щитов или силовых полей может также обеспечить чувство защищённости и позволить менее эмоционально решать проблемы.

Сонный паралич

Во время фазы БДГ тело испытывает естественное состояние паралича. В редких случаях, заснув или просыпаясь, можно достигнуть сознания, пока тело всё ещё в состоянии паралича. Такой опыт может быть неприятным, и может присутствовать ощущение большой тяжести на груди.

Это неприятное состояние не будет длиться долго, хотя может показаться, что это длится дольше, чем есть на самом деле. Просто позвольте себе вернуться назад, в сон, или позвольте параличу пройти естественным путём. Можно выполнить ритуал изгнания, чтобы занять голову, пока идёт процесс просыпания и паралич проходит естественным путём.

Те, кто развивает навыки осознанных сновидений, временами испытывают и сонный паралич, – это нормально. Также нормально временами испытывать видение гипногических образов.

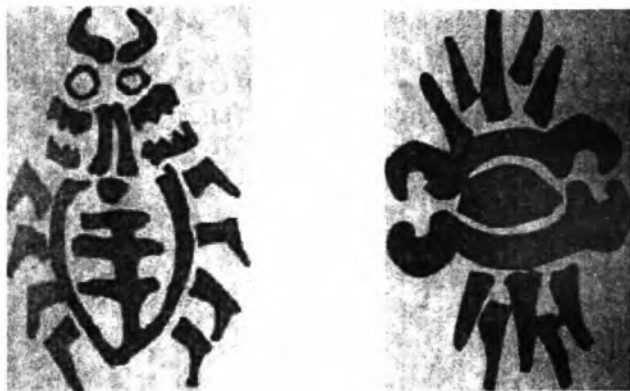
⁵⁵ В оригинале – «конфронт». Тот же термин, что в саентологии, с тем же смыслом. «Стоять лицом к демону и, смотря на него, осознавать его». – *Прим. пер.*

⁵⁶ Например, когда сюжет поглощает всё внимание сновидца. – *Прим. пер.*

Гипногигические образы⁵⁷

Во время естественного процесса засыпания или пробуждения можно попасть во временное состояние, где иногда можно испытывать слуховые, визуальные или даже осязательные галлюцинации. Например, заснув, можно услышать, что кто-то называет ваше имя, или услышать звук падения. Можно также ощутить «присутствие» в комнате. Неудивительно, что многие похищенные инопланетянами утверждают, что все похищения происходят, когда они парализованы и затем взяты с кровати, всё это может быть не чем иным, как гипногигическими галлюцинациями в течение сонного паралича, тем более, что эти явления часто происходят вместе.

Как и в случае с сонным параличом, гипногигические образы являются недолгими и не являются опасными, несмотря на их потенциально тревожный характер. Маги могут счесть хорошей практикой мысленное выполнение ритуала изгнания «на всякий случай», как от формы психической атаки.



⁵⁷ Гипногигическими образами называют любые видения, возникающие при засыпании, пробуждении или в дрёме с закрытыми глазами. В этом нет совершенно ничего страшного, и многие методики ОС/ВТО основаны как раз на работе с этими образами. Данный термин обычно относится только к визуальным образам, причислить же к ним слуховые и осязательные явления – оригинальный ход автора, впрочем, не лишённый смысла.

Сновидения и творчество

Конструкция реальности в сновидении, как правило, переходит от явности [сна]⁵⁸ в мир бодрствования, [где кажется чем-то нереальным]⁵⁹. Такие вещи, которые имеют смысл в сновидении, не всегда имеют смысл после пробуждения, несмотря на их кажущуюся ясность в сновидении. Возможно, это связано с высокой активностью мозга, наблюдающейся во время БДГ-сна, вместе с отсутствием ограничений в сенсорном вводе⁶⁰, так сказать, оставляя ум без повода.

Этот сновидческий опыт предоставляет новые перспективы и новые восприятия реальности, которые, возможно, больше не имеют смысла, когда сознание возвращается к более обыденным состояниям. После пробуждения трудно описать сновидение, трудность же состоит в объяснении тех восприятий и опыта, при нахождении в изменённом состоянии сознания, будь то медитативного или фармакологического происхождения.

Искусство и поэзия часто суть единственный способ выразить сии переживания, и средства этого выражения зависят исключительно от собственных способностей и предпочтений. Сновидение может также предложить новые источники вдохновения.

Те, кто не видит в себе художественных наклонностей, не должны ограничивать себя. Чем больше человек пытается выразить себя через искусство, тем более легко будет течь его самовыражение.

Намерение заключается не столько в создании музейного шедевра, но нужно просто позволить себе свободу самовыражения. Поскольку язык Подсознания – это символ, искусство часто является лучшим средством для его выражения.

⁵⁸ Слова в квадратных скобках добавлены мной вследствие скупости и трудности языка данной главы, чтобы более доходчиво объяснить русскоязычному читателю, что же автор всё-таки имеет в виду. Точно так же обстоит дело с квадратными скобками в других местах книги.

⁵⁹ См. выше.

⁶⁰ В подлиннике: «lack of constraints in sensory input».

Стихи и проза, будучи осуществлены на должном уровне, также создают внутренние образы, необходимые, чтобы вновь испытать природу сновидений и вынести из них дополнительные понимания.



Сновидения и самосовершенствование

Репетиция сновидения

Визуализация⁶¹ – полезный инструмент в самосовершенствовании. Простой акт сильной визуализации вместе с сильным, ясным намерением может иметь большое значение в успешном достижении результата. Эта техника подходит для употребления и вне сферы магии. Общественные лидеры вдохновляются, визуализируя себя произносящими речь перед заинтересованной аудиторией, и атлеты визуализируют себя в высшем потенциале на соревнованиях. Многие формы терапии также используют визуализацию для обучения преодолению трудностей и боязней.

Осознанное сновидение может служить ещё одной ареной, на которой можно применить те же самые методы, так как сон обеспечивает более прямую связь с Подсознанием, через которое можно посеять семена успеха. Как вариант для увеличения навыков в осознанном сновидении можно использовать сновиденный ландшафт, чтобы практиковать там разговор перед публикой, противостоять трудному человеку, привести доводы в пользу понимания, спросить человека относительно даты либо улучшить спортивные или артистические результаты.

Когда вы репетируете в своих сновидениях, то учитывайте положительные реакции и результаты и отмечайте свои чувства. Когда в бодрственном мире настанет время, чтобы сделать то, что вы практиковали во сне, потратьте минутку, чтобы расслабиться и вспомнить то чувство. Насладитесь этим или настройте себя на это.

⁶¹ Вполне возможно, что термин «визуализация» имеет более глобальное значение, чем просто создание картинок. Это, скорее всего, полное представление, фантазия и т.п., включающие в себя всю гамму доступных чувств и восприятий. К тому же, например, для кинестетиков более важными будут именно кинестетические представления, для аудиалов – возможно, слуховые. По этому поводу уместно привести слова Далай-ламы: *«Ваша визуализация не должна выполняться так, будто вы смотрите на что-то вне вас; напротив, вы должны соединить визуализацию с собственным умом, стремясь привязать её к своему состоянию и, таким образом, напрямую воздействовать на своё сознание».* – Прим. пер.

Нейролингвистическое программирование и сновидения

НЛП (нейролингвистическое программирование) является серией методов для самосовершенствования, основанной на том факте, что ум может быть «запрограммирован» с помощью слов, изображений, звуков и другого сенсорного воздействия. Многие из этих методов полагаются на умственные образы, и поэтому осознанные сновидения обеспечивают превосходную среду, в которой можно с этим работать.

В сновидениях используются два метода НЛП. Это метод «ассоциативной области» и метод «постановки якоря»⁶².

Техника ассоциаций – по существу, ясная память о моменте во времени, который можно вспомнить так, будто вы снова смотрите глазами и воспринимаете остальными известными вам органами восприятия. Тогда по необходимости можно изменить окружающую сцену и сделать шаг «в то» восприятие⁶³, чтобы испытать такие же чувства, которые соответствуют спроектированному опыту⁶⁴. Делая это, можно вновь пережить травмирующий опыт по-другому, как будто это было реально⁶⁵. Например, если бы вы всегда воспринимались другими как ребёнок и это привело бы к низкой самооценке, то можно использовать ассоциативную область, чтобы вновь пережить те события, но на сей раз поддержать себя⁶⁶. Суть практики в том, что, поскольку воспоминания о «реальном» событии из памяти воспринимаются ретроспективно, можно уничтожить определённое количество эмоционального ущерба, нанесённого теми первоначальными событиями⁶⁷.

⁶² Тут якорение следует понимать как создание условного рефлекса, в отличие от общепринятого понимания, как, например, в саентологических техниках. – *Прим. пер.*

⁶³ Т.е. в подходящую ассоциативную область. – *Прим. пер.*

⁶⁴ Т.е. опыту из ассоциативной области либо из прошлого. – *Прим. пер.*

⁶⁵ Т.е. фактически повторное переживание. – *Прим. пер.*

⁶⁶ Т.е. изменить себя в своих глазах в лучшую сторону. – *Прим. пер.*

⁶⁷ Речь об изменении личной истории и возвращении «светимости» либо о стирании «тараканов» и «имплантов». – *Прим. пер.*

Якорение – процесс соединения внутреннего ответа⁶⁸ с внешним спусковым механизмом⁶⁹, чтобы активизировать нужную реакцию. Например, когда вы начинаете ритуал, то стоит звонить в специальный колокольчик определённым образом, тогда в конечном счёте вы получите некий условный рефлекс, и будет достаточно позвонить в колокольчик таким же образом, чтобы быть готовым к ритуалу. Звук колокольчика вызовет соответствующий рефлекс, подготавливая ум для ритуала.

Терапевтические приложения, использующие НЛП

Для уже прошедшей ситуации используйте технику НЛП ассоциативной области, чтобы возвратиться к тому моменту, в то время, в более высокой осознанности и изменить результат. Если вам не нравилось, как вас воспринимали – поддержите себя. Если вы были обмануты – отругайте того человека. Как только вы начинаете вновь переживать старый опыт и вас начинают захватывать старые знакомые чувства, – сразу остановитесь и произведите свои изменения⁷⁰. Когда вы это делаете, отмечайте приятные чувства. Когда вы нашли такие чувства, они вернуться и останутся с вами.

Рассмотрите это: независимо от того, спите вы или нет, вы имеете какие-то чувства, когда преодоление чего-то хорошего или плохого является вашим собственным опытом. Часто эти чувства остаются с нами и влияют на наш будущий выбор. Например, если мы ныли, будучи детьми, в прошлом, то эти чувства остаются; хотя и не всегда были сознательны наши действия, но выбор и положение – всё это впоследствии снижает самооценку и самоуважение.

Если те события могут быть «исправлены» в пределах осознанного сновидения, новые чувства также останутся надолго, а с постоянством практики новые чувства могут заменить старые, прокладывая путь к лучшей жизни в пределах сферы реальности.

⁶⁸ Создание условного рефлекса. – *Прим. пер.*

⁶⁹ Тот самый поставленный якорь. – *Прим. пер.*

⁷⁰ Не позволяйте старым чувствам захватить вас полностью. – *Прим. пер.*

Большая уверенность позволит сильнее проявить те новые чувства и способности вне сновиденного мира. В то же время столкновение со страхами в сновидении не является тем же самым, как столкновение с ними в реальном мире, это – важная стартовая площадка на пути к мастерству.

Дополнительно рассмотрите использование якорей, установленных в реальном мире, чтобы вызвать в сновидении ответ, такой как получение храбрости, чтобы выстоять перед кошмаром. Можно также использовать якоря, установленные в сновидении, чтобы помочь в ВТО и астральном проецировании, так же погружаясь в больший уровень осознанности, как в сновидениях. Например, если вы устанавливаете определённый жест как якорь, исполняя его всякий раз, когда оказываетесь в осознанном сновидении, то его можно использовать и при невысокой осознанности, чтобы получить больший контроль над сновидением.

Решение задач

Большая часть того, что было обсуждено в главе «Сновидения и творчество», будет также относиться к решению задач, которые требуют подобных подходов для креативного мышления.

Осознанное сновидение может научить работать над проблемами в динамической окружающей среде. Можно неоднократно заканчивать сценарии и даже проектировать модели за секунду, как они могли бы смотреться, когда происходят в бодрственном мире. Такой процесс позволяет определять необходимые материалы и методы, чтобы использовать полученные знания, когда настанет время действовать.

Часто уникальное восприятие, которое каждый испытывает в пределах сновиденного мира, в реальности даёт способность сознательного проникновения в скрытую суть чего-либо. В пределах сновидений можно более легко думать «вне коробки».

Исцеление

В реальности известная и эффективная целебная техника включает визуализацию заживляющей энергии или антропоморфного целебного процесса (такого как визуализация лейкоцитов как воинов, борющихся с инфекцией и побеждающих). Эта техника может также использоваться в пределах осознанного сновидения, может

даже более эффективно, так как она позволяет производить дальнейшее лечение подсознательно.

Помимо физического исцеления, можно использовать осознанные сновидения, чтобы работать над разнообразными личными проблемами, такими как снятие напряжения, репетиция физиотерапии⁷¹ и даже сексуальные несоответствия и временные беспокойства. Ум, в конце концов, – самый сильный и серьёзный сексуальный орган, которым мы обладаем!



⁷¹ Медосмотр? – Прим. пер.

Работа со снами и магия

Являясь частью магии, искусство осознанных снов предлагает новые возможности для магической работы. Как магический круг представляет пространство магов – микрокосм мы контролируем с возможностью контроля макрокосма, – так вселенная сновидений магов может быть тренировочной площадкой для чьих-то созиданий, распространяющихся и на реальный мир.

Сновидческие замки

Как любой может создавать астральные замки и с их помощью распространять воздействие на астральный план, так любой может создавать замки, протяжённые из пространства обычных снов в пространство осознанных сновидений. Такие замки могут существовать между несколькими осознанными снами и в дополнение стать базой для неосознанных снов.

Процесс создания сих пространств такой же, как и создание астральных замков. Когда стабильно достигнут высокий уровень осознанности во снах, человек может транспортировать себя туда и с помощью жёсткой визуализации построить там замок. Форма и содержание замка будут соответствовать персональному пониманию и символам.

Группы, желающие поэкспериментировать с коллективными сновидениями, могут начать со строительства общего замка сновидений, как некоторые группы строят астральные замки, позволяющие членам группы, находящимся далеко один от другого, поддерживать физические ресурсы друг друга. Для постройки сновидческого замка группа должна сначала выбрать месторасположение, где строить. Во время строительства своего замка группа «Nema Hours Maat Lodge», например, выбрала Луну, так как все члены группы имели представление о таком объекте. Но пространство сновидений может быть и более привычным.

Если использовать не такие большие объекты как Луна, а такие небольшие как Сфинкс, то они одновременно могут служить порталом в мир сновидений. Члены группы потом во время сна могут использовать технику ВТО для путешествия к этому месту

и прохода через портал в зону совместных сновидений. Каждый может приносить заранее подготовленные подарки⁷² для такого замка и добавлять их к коллективному творению. Группа может регулярно встречаться для увеличения длительности и стабильности присутствия во сне. Со временем группа может усилить свой замок, создав эгрегор для охраны замка и помощи участникам (см. ниже раздел о сновиденных помощниках).

Сновидческие артефакты

Во время наших сновидений мы случайно можем наткнуться на инструменты или артефакты, которые излучают силу. Можно попытаться воспроизвести такие артефакты в реальном мире в виде керамики, резьбы, рисунка или чего-то подобного. Поместите такой артефакт на алтарь или магическое место для установления магической связи между миром сна и реальным миром.

Из-за ограничений физического мира, объекты из мира сновидений не всегда могут делать те же вещи, которые они делали в пространстве снов, так же, как и некоторые камни во сне – мягкие, а наяву – твёрдые, артефакты наяву лишь частично показывают свои возможности, однако их свойства раскрываются лишь в пространстве сна. Точно так же, как мы действуем в мире сновидений с помощью тела сновидений, артефакты из мира снов работают наяву через свою физическую репродукцию.

Сигилы и сновидения

Сигилы появляются в Бессознательном, когда сознание хотя бы частично отключено от событий явного мира и не может отсекать их появления.

Осознанные сновидения предоставляют прекрасную возможность для создания и применения сигил.

После достижения достаточной степени осознанности сна создайте сновидческую сигилу для желаемого результата. Это может быть штука, подготовленная заранее перед сном, но лучше её придумывать непосредственно во время сна. Такие сигилы могут быть взяты из воображения. Прямо в Бессознательном каждый может привлечь к участию сигилу следующими методами:

⁷² Части интерьера. – *Прим. пер.*

- открыть портал в глубокое Бессознательное и протаскать сигилу через него;
- вдохнуть жизнь и движение в сигилу (например, создать ей крылья) для того, чтобы он самостоятельно отправился к месту своего расположения, а вы бы лишь наблюдали за этим;
- выкопать яму и похоронить её;
- пропутешествовать в Бессознательное и оставить её там в тёмном углу.

Общая визуализация должна воображаемо хоронить предметы или оставлять их в тёмных пещерах, чтобы они попали в Подсознание. Для достижения высших слоёв сознания попытайтесь двигаться в сторону звёздного неба.

Затем человек может вернуться обратно в глубокий сон и позволить памяти скрыть такое событие. Не делайте специальных усилий для записи и воспоминания событий именно этой ночи, и память спрячет их сама.

Есть много способов для того, как создавать сигилы, и каждая из них может получить свою задачу в мире яви, чтобы затем появиться во сне или же для строительства сновиденного ландшафта.

Отдельно от этих методов каждый может попробовать следующее. Во время осознанного сна визуализируйте желаемый результат перед собой. Если это специфический сценарий вроде того, что вам предлагают работу, вставьте себя внутрь этого сценария и позвольте ему продолжиться. Позвольте ему стать более похожим на воспоминание, вроде как это уже произошло. Почувствуйте удовлетворение от произошедшего.

Не сосредотачивайтесь на значении самого сна, всё внимание направьте на результат визуализации. И внимание станет как будто частью уже произошедшего с вами, и вы поместите его в шар, который находится в вашей руке. Оно может сохранять такую форму (или любую другую, если захотите) сам. Эта сновидческая сигила может быть затем укоренена в Бессознательное либо отправлена во Вселенную для дальнейшего самостоятельного развития.

Сновидения и коммуникация

Видение снов позволяет вживлять идеи или картины в сны других людей для общения или влияния на оных.

Так как Бессознательное общается символами, прямое общение с другими через сны представляет некоторые трудности. Укореняя в другом человеке некоторые картинки, которые совпадают с вашими замыслами, они из Бессознательного могут влиять на сознание.

Пока не будут найдены другие, более совершенные методы коммуникации, этот способ имеет ограничения в возможностях воздействия. Используя любимого человека или верного друга, человек может вставлять картинки в его сновидения и затем просматривать его дневник сновидений, чтобы понять эффект воздействия.

Практическое применение этой техники может состоять во влиянии на других через сны. Например, для восстановления связи с другом, которого вы давно не видели, можно регулярно вставлять изображение своего лица или изображение каких-нибудь совместно проведенных событий, для того чтобы заставить мишень вспомнить о вас и, возможно, искать встречи с вами. Точно так же часто повторяемые передачи картинок могут привести мишень к какой-либо глубоко укоренившейся идее или даже ночным кошмарам. Объективно такое воздействие можно назвать психологической атакой, и поэтому оно должно производиться аккуратно, чтобы не возникло непонимания или ответной негативной реакции.

Для окончательного же укрепления картинок во сне используйте наяву техники НЛП – для укоренения Семян, которые прорастут в Бессознательном и, впоследствии, появятся во снах, точно так же, как кадры из фильмов и ТВ-шоу могут быть встроены в сновидческий ландшафт тем же вечером, когда были увидены наяву.

В теории НЛП говорится, что каждый человек преимущественно использует один или несколько органов чувств. Некоторые более визуалы, их можно вычислить по фразам вроде «видите, что я хотел сказать» или «я вижу». Тогда как другие люди более аудиалы, они используют фразы «слышите, что я сказал» и пр.

Знание о том, на какой из органов чувств человек более ориентирован, позволяет производить более грамотное воздействие на этого человека. Например, для визуала следует делать упор на зрительную составляющую картинки, чтобы подтолкнуть его увидеть то, что вы хотите. Допустим, продавец машин может внушать перспективному покупателю визуальные образы, возникающие от вождения новой машины и от чувства зависти окружающих, тогда как кинестетику лучше транслировать ощущения от сидения в новой машине в комфортных сиденьях и плавной поездки.

Используя эту технику, человек может незадолго перед сном усиливать общение с мишенью и пытаться укрепить идею через первое обычное внимание и через доминирующие у человека органы чувств. И такое влияние перед сном будет только усиливать то воздействие, которое производится через сон, и больше укореняться в его Бессознательном.

Сновидческие помощники

Помощник в данном случае – это мысль о «роботе», которого маг создаёт и программирует для влияния на поведение или для специфического задания в жизни мага.

Например, человек может создать помощника для защиты жилья или для поиска редких книг, которыми маг хочет завладеть. Процесс создания такого существа может варьироваться у каждого мага, но в целом процесс похож на создание сигилы. Сначала задаётся имя, которое вставляется в помощника для его идентификации. Потом можно изменять имя через сигилу, транслируя её помощнику посредством визуализации. Обычно физический объект для помощника позволяет ему закрепиться в физическом мире, как и сновидческие артефакты.

Так как помощники созданы при помощи мыслей и энергии, они очень хорошо ориентируются в пространстве сновидений, которое тоже является частью конструкций мозга⁷³.

Некоторые способы, которыми мысль может быть использована в пространстве снов:

- работать с кошмарами, давая уверенность для их преодоления или переписывания сценариев;
- помогать в поиске новых идей и другого видения проблемы;

⁷³ Созданы мозгом. – Прим. пер.

- помогать в достижении осознанных снов через напоминание вам о том, что вы спите;
- помогать с ВТО и астральной деятельностью благодаря тому, что они не имеют преград в перемещениях и могут проводить через порталы;
- служить проводниками в сны других людей, вставлять туда идеи и картинки или составлять отчёт и понимание чужих снов;
- искать спрятанную мудрость или воспоминания в Бессознательном;
- помогать в достижении суперсознания или высших частей себя.

Это некоторые из возможностей для работы с помощниками и практического навыка.

Можно сказать, что осознанные сны являются идеальным местом для создания помощников, но их предназначением может быть как мир сновидений, так и мир бодрствования. Главное, что визуализация – это главный ключ к созданию таких помощников, а осознанные сны предоставляют прекрасную площадку для этого, особенно если там уже создан замок, внутри которого можно производить такую деятельность.

Другой вид специализированных мыслей – это эгрегор, обычно обозначаемый как дух места или группы. Такие существа обычно создаются естественным путём⁷⁴, а потом уже допрограммируются через визуализацию и другие техники, подобные созданию помощников. Эгрегоры могут приступать к работе на коллектив с того момента, как только были допрограммированы более чем одним человеком.

⁷⁴ Берутся из естественной среды, т.е. уже готовые. – Прим. пер.

Сновидческие гримуары

Концепция сновидческих гримуаров может быть использована несколькими способами в зависимости от природы помощника и целей его создания. Их главная задача – записывать и стенографировать в сновидениях⁷⁵.

Некоторые возможности сновидческих гримуаров:

- Возможность общения с суперсознанием. Прямое общение с суперсознанием может быть затруднено, а гримуар может помочь в установлении первого контакта и открыть проход для более глубокой связи. Читая гримуар, можно найти магические идеи и символы. Следует помнить, что в большинстве стандартных гримуаров, которые относятся к общению со Святым Ангелом-Хранителем, именно ангел обучает персональной магии и волшебным техникам.
- Сновидческий гримуар помогает понять смысл сновидений. В том числе смыслы общения с другими людьми, особенно когда они находятся в совместных сновидческих замках. Члены могут записывать сновидческие идеи, а также могут быть записаны совместные практики. Так как чтение во сне очень затруднено, такие гримуары больше похожи на коллекцию картинок и идей, чем на книгу для чтения. Группы могут использовать такие книги, чтобы оставить знания будущим последователям.
- Многие из тех, кто работает с Ктхулху по «Истинному Некрономикону», могут получать доступ к таким практикам через пространство сновидений, потому как имеют дело с силами, которые не могут быть полностью поняты сознанием. Поэтому различные печатные версии Некрономикона – это лишь попытки описать всю ту мощь, которая содержится в сновидческом гримуаре, известном как Некрономикон. Все, кто работает с магией, обычно записывают свои опыты в таких гримуарах и затем пытаются наяву каким-нибудь образом записывать те же опыты. Обычно гримуары более подходят для обмена и передачи магического опыта,

⁷⁵ Имеется в виду создание гримуара в мире сновидений, а также создание искусственного духа-помощника, который бы заведовал данным гримуаром (ср. с Духом Книги в классическом колдовстве). – *Прим. пер.*

но каждый сам определяет способы, более удобные для него.



Работа в сновидениях и инициация

Хотя сновидения могут обеспечить начальный инструмент, поскольку каждый стремится увеличить или достигнуть полного потенциала и продвинуться ближе к «высшему Я»⁷⁶, не все аспекты работы сновидения являются начальными.

Часто ошибаются, считая инициацией использование сновидений в терапевтических целях, путая эту терапию с действительной работой по инициации. Терапия, будь это формальные сессии или самоисследование, может помочь сплотить фрагментированное и часто противоречащее самосознание, раздробленное, в более осознанное целое. Хотя процесс индивидуации, как это называют в Юнгианской психологии, полностью никогда не заканчивается, он может быть началом более устойчивого самосознания, которое включает⁷⁷ в себя много заброшенных или отрицаемых аспектов/частей индивидуальности/сознания. Каждый также учится признавать и осознавать те подавляемые аспекты, которые подсознательно влияли на поведение, проявлялись как саморазрушающие

⁷⁶ Тут имеется в виду не абстрактное Я, а именно Я как сущность каждого, т.е. фактически это относится к «монаде», «душе», «тетану». – Прим. пер.

⁷⁷ ...в котором будет собрано, вспомнено и подключено... – Прим. пер.

шаблоны и вызывали ощущение неполноценности, позволяя каждому взять на себя большую ответственность и контроль над своей жизнью.

Как обсуждено в главе о кошмарах, внутренние и внешние проблемы, которые мы отвергали⁷⁸, в конечном счёте выразятся в форме угрожающих или расстраивающих состояний и ситуаций в сновидениях. Когда эти кошмары поняты и отконфронтрованы⁷⁹, помимо того, что сновидения ослабляют свой репрессивный захват⁸⁰, ещё и человек тогда становится в состоянии иметь дело с основными проблемами в реальности, и тогда начинается личностный рост.

При большей стабильности мы становимся более эффективны как индивидуальности, мы становимся как волшебники. Те, кто находится в рабстве создания социальных условий и самозаблуждений, жертвуют слишком большим количеством своей личной силы, поддерживающей их иллюзии вместо того, чтобы стремиться проявить свою истинную волю. Практику магии часто считают опасной для здравомыслия не из-за самой магии, а потому, что надутое Эго питает проекции и ошибочные понимания, оно может набрать большой вес в начальном потоке инициации, а затем разрушиться, превратившись в личностный кризис или психоз. Без прочного фундамента, на котором можно развить индивидуальность, рост Эго становится необузданным.

Таким образом, терапевтическая работа играет важную роль в подготовке Новичка для Великой Работы. Это позволит потерять иллюзии и самоналоженные ограничения, позволяя каждому подойти к большим уровням личной Инициации⁸¹.

Как однажды сказал один мудрый и довольно своеобразный человек⁸²:

Терапия – это завершение кошмаров.

Инициация – это Пробуждение ото Сна.

⁷⁸ «Отвергали» или «не хотели знать». – Прим. пер.

⁷⁹ Осознанным «стоянием лицом к лицу и смотрением». – Прим. пер.

⁸⁰ Пропадают навязчивые кошмары. – Прим. пер.

⁸¹ Имеется в виду «инициация» не как обряд посвящения, а как «достижение больших высот», как магический личностный рост. – Прим. пер.

⁸² Жрец Фитцсиммонс, «Храм Сета». – Прим. ред. англ. изд.

Вне терапевтической работы можно использовать сновидения, чтобы способствовать Инициации. Например, как осознанное сновидение включает внутренний диалог и подсознание, оно может предоставить коммуникации с тем, что некоторые могли бы назвать суперсознанием, высшим или «божественным» Я или Святым Ангелом-Хранителем. Во время такой коммуникации мы можем задать вопросы о том, в чём мы нуждаемся для нашей дальнейшей Инициации или что может препятствовать этому. От такого общения могут часто появляться новые перспективы и новые способности проникновения в суть, хотя нужно всегда быть осторожным, ибо вещи не всегда бывают тем, чем они кажутся в сновидениях⁸³.

Как можно быть рабом самообольщений Эго в реальности, точно так же оно может переноситься и на сферу сновидений, особенно осознанных сновидений. Когда «высшее Я» предлагает только мелкие клише⁸⁴ и лесть, сие – явный признак того, что эта сущность – просто голос Эго⁸⁵.

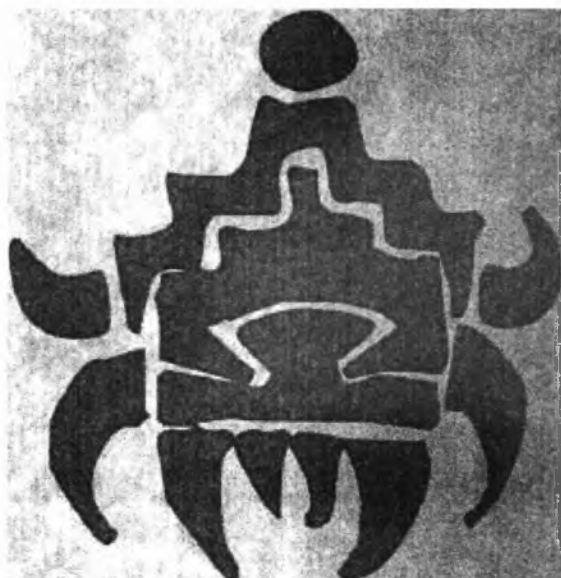
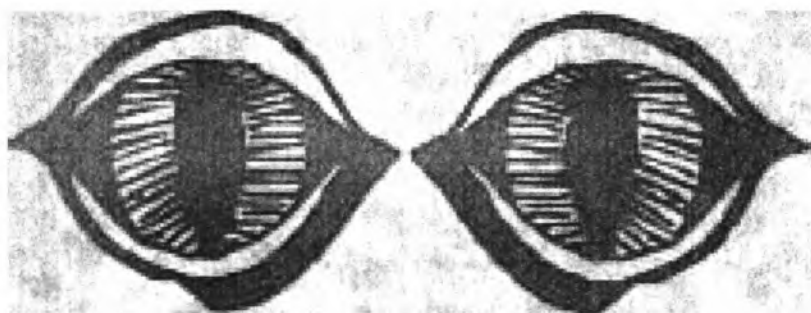
Также наличие способности перейти в осознанное сновидение по желанию и быть хозяином во внутреннем мире⁸⁶ не означает мастерства в реальном мире. Всё, что не даёт практической ценности после пробуждения, является не чем иным, как фантазией. Это сродни запоминанию енохианских слов, предполагая, что такое знание само по себе даст способность вызывать и управлять ангельскими существами. Такая мастурбация Эго не приведёт к Инициации и не подходит для мага.

⁸³ Т.е. можно, к примеру, вредную сущность принять за дружественную и, «послушав её», попасть в большие проблемы. – *Прим. пер.*

⁸⁴ Избитые истины? – *Прим. пер.*

⁸⁵ Возможно, так автор понимает то, что у Кастанеды именуется Эмиссаром, а в современной русской сновидческой традиции принято называть Проводником. Но в таком случае его представление не совсем верно, т.к. от Проводника можно получить не только те знания, что ты имеешь сам и не можешь выразить, но и многие другие. Шаблонное представление о том, что Эмиссар не может сообщить ничего такого, чего ты не знаешь, создано книгами Кастанеды, но не всегда оправдывается на практике.

⁸⁶ Не в мире своих представлений, измеряемого широтой Ума, но в своей внутренней вселенной, в своём Личном Мире Сновидений.

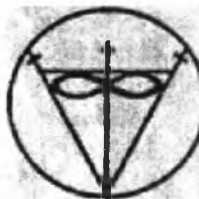
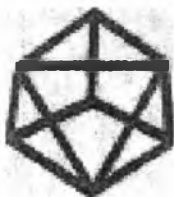
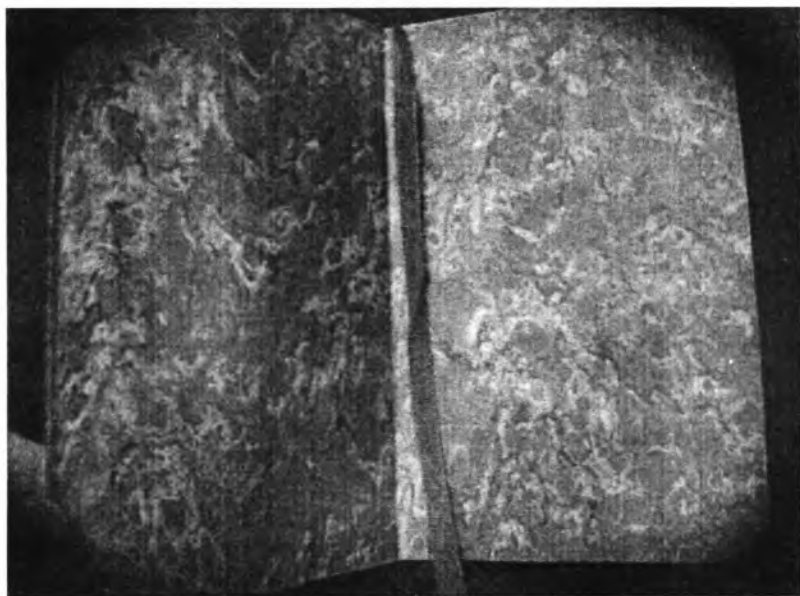


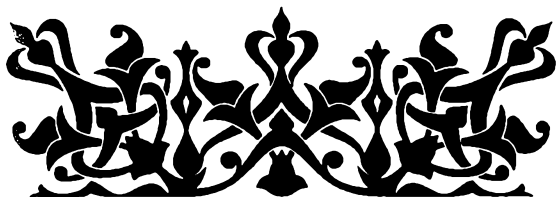
Заключение

Так заканчивается этот гримуар, но настоящая работа только начинается. Помните, что Стремление и Упорство суть крупнейшие инструменты в работе над сновидениями. Дар находится в нас самих и может быть открыт только по нашей воле, и потому необходимо настаивать на этом. Око Грезящего поможет заглянуть глубоко в Бездну...

ΨΘ ϩϩϩϩϩϩϩϩ ϩϩϩϩϩϩϩϩ ϩϩϩϩϩϩϩϩ ϩϩϩϩϩϩϩϩ

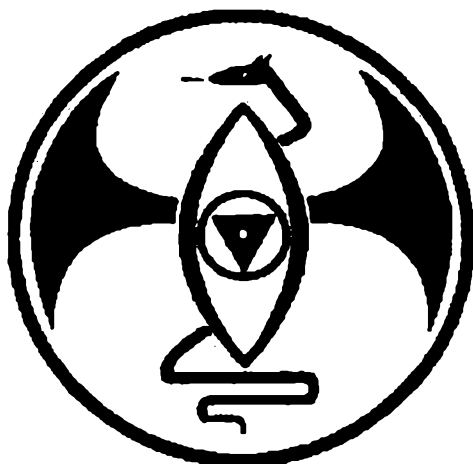
Ia Cthulhu! Cthulhu fhtagn!





Мэйсон Асенат

ИССЛЕДОВАНИЕ НЕИЗВЕСТНОГО:
БЛУЖДЕНИЕ В ЛАБИРИНТАХ ЗИН⁸⁷



⁸⁷ В переводе DKM laimonel@yandex.ru

Вступление

Книга, которую вы держите в руках, основана на магическом исследовании астрального плана и сновидений, проведённом Ложей Маган в 2003-2007 годах. Ложа Маган образовалась из небольшого ритуального движения магического Ордена Красного Дракона, и в течение этих четырёх лет объектом её внимания был Некрономикон. Наши астральные исследования таинственного царства Великих Древних начались с нескольких путешествий в так называемые Лабиринты Зин, упоминание о которых встречается в работах Лавкрафта, а результаты этих путешествий вдохновили нас продолжить исследование этого интереснейшего вопроса.

При исследовании Лабиринтов Зин использовалось множество магических техник, а само исследование было поделено на несколько этапов. Сначала мы занимались только скраингом и сновидением, пользуясь небольшими и краткими описаниями лабиринтов, обнаруженными в Мифах о Ктулху (например, «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата») и применяли этот опыт для организации последующей работы. Методы, использованные в данном исследовании, в основном включали в себя скраинг, сновиденные и астральные путешествия, а также дополнительные групповые методы, например, скраинг, совмещённый с вызываниями духов, заклинаниями или работой с сигилами. Переживания чаще всего принимали форму совместных астральных видений (о которых будет рассказано в этой книге) или невероятно ясных снов, в которых раскрывались забытые царства звёздных измерений и древние места с неевклидовыми формами и углами, пространства, населённые чуждыми сущностями, едва понятными для человеческого восприятия. Их сообщения обычно передавались графическими символами и глифами, иногда предложениями или другими формами вербальной коммуникации. Чтобы получить детальное объяснение техник для практической работы по магии Лавкрафта, обратитесь к книге «Гнозис Некрономикона: Практическое Введение», написанной Мэйсон Асенат, которая была инициатором и координатором всех исследований, связанных с Некрономиконом в Ложке Маган.

Основное содержание книги составляют девять отчётов, выбранные из сотен описаний опытов, которые составили участники исследования. Отчёты разделены на три группы, каждую часть предваряет медитация, которая использовалась как точка сосредоточения в сновидении и астральных путешествиях. Вы можете свободно использовать эти медитации в своей работе как визуализацию для сосредоточения или просто как способ вдохновить себя или настроиться на Поток Некрономикона. Сами отчёты также можно использовать для настройки, поскольку они скрывают значительно больше возможностей того, как исследовать описанные местности, чем способы, описанные здесь.

Рекомендуется работать с этими материалами в сновидении или астральных проекциях. Также их можно применять при групповых медитациях, проводимых оператором. Сновидения – это ключ к Бессознательному, и сновиденная магия – одна из наиболее важных техник при исследовании царств Некрономикона, а это в особой степени относится к Лабиринтам Зин – месту, где сосредоточены Сновиденные Земли Лавкрафта, находящиеся под миром бодрствования. Именно через сновидения мы можем услышать «звон Ктулху». Ясновидцы получают это «послание» в форме таинственного голоса, который монотонно говорит с ними – часто загадочно и на первых стадиях бессмысленно. Он будет описывать сновидящим древние храмы и циклопический город, который находится под уровнем лабиринтов. Контроль над сновидениями и достаточный уровень осознанности во снах позволяет сновидящим входить в контакт с Великими Древними – невероятно мудрыми и могущественными существами, которые обитают в пространстве между миром снов и миром яви.

Лабиринты являются отличительной чертой сновиденного мира. Лавкрафт назвал их «Лабиринтами Зин». Это огромная сеть коридоров, залов, тоннелей и пещер, которая протягивается под ландшафтами сновиденного мира. В эзотерическом контексте сеть лабиринтов описывается тоннелями Сета: 22-мя путями, которые связывают одиннадцать клипотических сфер на тёмной стороне каббалистического древа. Вы можете считать эти сферы отражениями неких феноменов в своём сознании – отражением особых зон космического сознания. Пути между ними соответствуют путям на светлой стороне Древа Жизни. Они передают влияния макрокосмических зон к энергетическим центрам в человеческом

организме (микрокосме). Лабиринты имеют сложную сетевую геометрию. Они тянутся во всех направлениях до «узлов Бесконечности», где встречаются и расходятся дальше. Таким образом, они ведут в любое измерение в мире яви и мире снов: а именно: в Никуда, в Никогда и во Вне – ко всему, что существует за гранью времени и пространства.

Под лабиринтами находится чёрный циклопический город, который Лавкрафт называл Р'льех. Где-то там спит Ктулху – владыка сновидений. Его сны создают наш мир яви. Когда он проснётся, наш мир исчезнет. Он является Голосом бессознательного – тёмным эволюционным импульсом, скрытым в глубинах нашей психики. Согласно мифам Лавкрафта, Ктулху дремлет в земных глубинах, в огромном океане коллективного подсознания. Когда он проснётся, люди сгорят в огне знания и станут едины со своим сверхземным потенциалом.

В лабиринты можно входить по-разному. Имеется множество точек входа. Главная из них отмечена Чёрной Башней Котх. Башня Котх является творением Великих Древних. В ней находится портал, ведущий в тоннели Сета – в сеть, где все измерения времени и пространства встречаются друг с другом. Здесь вы можете найти Глаз Хаоса и соприкоснуться с Бесконечностью. Некоторые мистики называют Башню Котх другими именами – Великой Пустотой или Поверхностным Нечто.

Медитации, включённые в эту книгу

1. Врата Серебряного ключа.

Эта медитация была разработана на основе наших первых опытов с путешествиями в Лабиринты Зин, и часто мы использовали её как целое исследование. Для неё необходимо изготовить «Серебряный Ключ», но в основном запомнить визуализацию не представляется сложным.

2. Предзакатные врата.

Эта медитация создана на основе рассказа «Врата Серебряного ключа» Г.Ф. Лавкрафта, в ней присутствуют общеизвестные символы. В неё включена идея об Умр ат-Тавиле – страже врат, который играет роль Йог-Сотота в магии Лавкрафта.

3. Чёрная Башня.

В эту медитацию входит видение Башни Котх, и она основана на опыте участников, которые работали непосредственно с этой Башней.

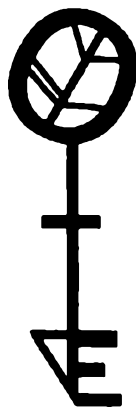
Врата Серебряного ключа

Расслабься и подведи ум к грани сна. Когда твоё физическое тело начнёт погружаться в его бархатные объятия, удержи ум сфокусированным на базовой визуализации. Представь, что ты стоишь перед огромными шестиугольными воротами, мерцающими странным неземным сиянием. Врата закрыты, и ты должен найти скважину для ключа. Достань из кармана небольшой серебряный ключ, который соответствует по размерам скважине. Вставь его в отверстие и поверни девять раз. На последнем повороте произнеси кодовую фразу – «Лепака Клипот». Затем врата откроются. Входи в холл – в пространство между гранью снов и яви. Помни, что сейчас ты находишься на перекрёстке измерений.

Визуализируй, чтоходишь в тёмный, пахнущий землёй подвал с чёрной лестницей, которая ведёт вниз – во мрак чёрной Пустоты. Спускайся по лестнице, отсчитывая каждый шаг. Спустившись на семидесятую ступень, ты увидишь портал ослепитель-

ного синего света. Он внезапно появится перед тобой из абсолютной тьмы. Позволь синему свету окутать тебя. Наберись мужества и войди в Лабиринты Зин.

Ты, как Алиса, упадёшь вниз. Вихрь синего света подхватит тебя и унесёт из повседневной реальности. Открой глаза сновиденного тела. Тебя будет окружать темнота, но вскоре мрак начнёт двигаться, расти и создавать калейдоскопические образы, которые внезапно сформируют ясную картину места, из которого начнётся твоё путешествие...



На картинке, взятой из «Книги Ключа» Fr. Каутог Azrhm, изображён Серебряный ключ. На его верхней части имеется знак Древних, который будет отгонять враждебных существ, кишящих в лабиринтах. Бугель состоит из четырёх элементов, воплощающих четыре элементарные силы нашей вселенной. Адепты изготавливают ключ в двух мирах: в мире яви и в мире снов. Его создают в день и час Луны, омывая серебристым светом полнолуния. Затем его прячут от солнечного света и используют для входа во Врата.

Примечание:

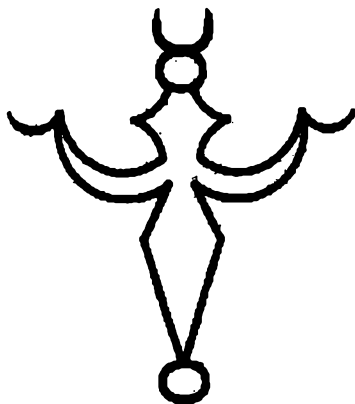
Это лишь пример того, как может выглядеть Серебряный ключ. Будет лучше, если вы сделаете собственный ключ, форма которого будет продиктована вашим воображением. Не пожалейте времени и сделайте ключ к вашим снам – для раскрытия глубинных слоёв вашей психики.

За Вратами Серебряного ключа

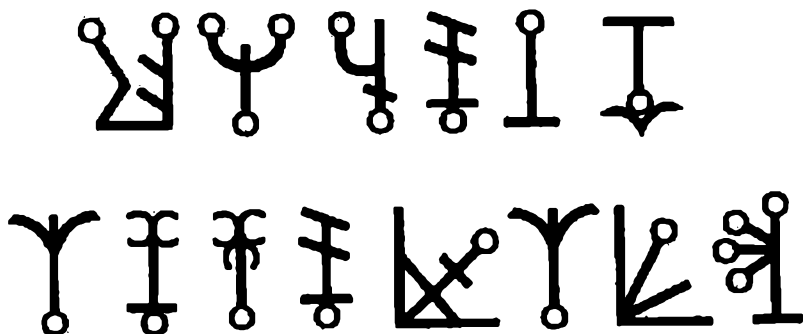
Часть 1

Я стоял перед зиявшим входом, над которым была высечена печать Древних. Сделав шаг, я обнаружил себя на перекрёстке дюжины дорог, каких-то углов и проходов. В воздухе стоял терпкий гипнотический запах. Длинный коридор зигзагообразной формы привёл меня к лестнице и двум большим колоннам, которые поддерживали свод подвала. Помещение напоминало неф храма. Затем я заметил ещё две пары колонн, слева и справа от лестницы. На первой паре имелся символ змеи – с головой, указывавшей вниз, на левой колонне, и вверх – на правой. На второй паре колонн был символ руки, державшей кристалл. На третьей паре колонн я заметил какие-то иероглифы, вид которых не запомнил.

Поднявшись вверх по лестнице, я достиг храмовой комнаты. Она была огромной и пустой. Повсюду царил мрак с тёмно-зелёным оттенком. В воздухе стоял густой запах плесени. Зал озарялся небольшими факелами на стенах. Они располагались очень близко к потолку, а низ освещался слоем светлой энергии. У дальней стены прямоугольного зала располагался алтарь. В центре зала я увидел большой саркофаг, покрытый зелёным мхом. На его металлической крышке виднелся символ:



На внешних сторонах саркофага я увидел надпись каким-то незнакомым алфавитом:



Наверное, это было имя того, кого погребли в саркофаге. Внутри покоился скелет, облачённый в чёрные одежды с капюшоном. В руках он держал большой золотой ключ. Я взял его и осмотрелся в поиске двери, которую мог бы открыть. Но таковой не оказалось.

Я подошёл к алтарю и увидел на барельефе лик божества, которому посвящался храм. К моему удивлению, сам алтарь был неказистым и мало говорил о природе культа. На нём имелось только несколько предметов. В центре стояла чаша (стальная или серебряная). Похоже, она служила сосудом для жертвоприношений. На её боку виднелась засохшая кровь. Перед чашей находился посох – длинный, в форме змеи. Казалось, он был сделан из позвоночника какого-то зверя. Его венчал змеиный череп с открытой пастью. Краска, похожая на металл, придавала ему вид металлического изделия. По обеим сторонам от чаши лежали два кинжала. За ней я увидел ящичек – деревянный, с золотым орнаментом и замком. Воспользовавшись ключом из саркофага, я открыл крышку. Внутри лежала книга в чёрном переплёте. Когда я прикоснулся к ней, она слегка обожгла мои пальцы.

Страницы книги были заполнены неизвестными мне символами. Такого языка и алфавита я ещё не видел. Но, открывая страницы, я непонятным образом мог читать написанный текст, хотя и не воспринимал его сути. Едва я прочитал один абзац,

как передо мной возник портал золотистого света. В нём возникло существо, которое быстро меняло форму – оно имело лицо молодой женщины и чудовищные щупальца спрута. Существо шипело. Возможно, говорило что-то мне. Однако я не понимал её языка. Женщина выглядела как голограмма – она не могла покинуть портал и казалась очень эфемерной. Я пытался наладить общение. Я посылал ей мои мысли, но этот метод не сработал. Затем я приблизился к порталу и вошёл в столб золотого света. В тот же миг мои животные инстинкты взяли вверх над человеческими чувствами. Я почувствовал жуткую жажду крови. Всё моё нутро горело и ныло от страстного желания убивать. Это жуткое побуждение трансформировало меня в хищника: чёрную крылатую бестию с острыми когтями и длинными клыками. Я будто со стороны наблюдал за своим новым обликом. Сознание расщепилось на пассивного наблюдателя и воплощение моих тёмных инстинктов.

Примечание:

Сила, скрытая в том храме и запечатлённая на страницах таинственной книги, вероятно, относилась к искусству оборотничества. Традиционно оборотничество является базовой концепцией многих легенд о вампирах, оборотнях и призраков. Преобразование в животную форму выражает сдвиг точки сборки, который проявляет человеческую Тень (затемнённую часть нашего «я»). Оборотничество как магический приём используется для получения глубоких знаний о Тени – о глубинных и нереализованных слоях подсознания. Наши животные инстинкты обычно дремлют и проявляются только через сны или такие психологические феномены как древесные ассоциации. Они выводятся на свет сознания лишь в ситуациях, когда мы проявляем пик эмоций. Осознанно работая с такими состояниями, мы начинаем постигать наши скрытые инстинкты (на первый взгляд нечеловеческие, жуткие, животные). В юнгианской психологии эта тёмная сторона известна как Тень.

Часть 2

Я прошёл через синий портал и оказался в зале с тысячами лестниц. Все они были связаны друг с другом, образуя огромную неевклидову структуру. Вся комната была освещена ярко-зелёным светом и выглядела вырезанной внутри гигантского жадеита. Я провёл много времени, пытаясь открыть различные двери, которые вели в другие измерения. Однако самый интересный опыт пришёл, когда я ввалился в дверь, ведущую в мир змей.

Первое, что я увидел, был огромный кратер в земле, окружённый кругом кипарисов. Там мириады змей выползали из чаш, стоявших на земле. У всех были человеческие головы. Внутри кратера я увидел огромное яйцо, напоминавшее гигантскую лампочку. Оно сияло золотистым светом. Через некоторое время до меня дошло, что яйцо было другим порталом, ведущим в следующую зменную реальность.

Когда я прошёл в первый портал, передо мной открылся потрясающий вид. Высоко над моей головой находились врата, расположенные на вершине узкой и очень крутой лестницы. Эта ажурная лестница как бы парила над ландшафтом. Верхнюю площадку лестницы охраняли две статуи летающих змей. Окружение напоминало южноамериканские джунгли. Я направился к лестнице. Это оказалось непростой задачей. Когда я, наконец, подошёл к основанию, то увидел чёрную пирамиду, которая со странным зеленоватым отблеском отражала лучи солнца. Над входом в пирамиду был символ серпа и головы крылатой змеи. Внутри царил темень. Мне пришлось воспользоваться зрением сновиденного тела. Шагая по коридорам лабиринта, я видел множество иероглифов, изображавших эволюцию рептилий и ящероподобных созданий, которые населяли некогда землю. На картинках я увидел, как они в процессе развития обрели крылья и полетели к далёким солнцам вселенной. Там же были сцены с человеческими жертвоприношениями и строительством огромных городов.

Затем я внезапно увидел зелёный фосфорический свет и почувствовал газ, выделяемый спорами или болотом. Я вышел в огромный зал, который казался центральным помещением пирамиды. Тут находился храм. Меня встретил жрец-рептилия с кро-

кодилей головой. Он склонился над котлом, в котором кипела какая-то жидкость, после чего посмотрел на меня, и я внезапно услышал его голос в моём уме. Мы начали общаться. Я попросил его рассказать мне об этом месте и культе. Он ответил, что он жрец Й'ига – отца змей. Затем он показал мне серию образов, которые проносились в моём уме очень быстро. Я почти не запомнил их. Только понял, что они касались эволюции человеческой расы, и что её корни находились в расе змей – детей Й'ига. Затем атмосфера в помещении стала напряжённой. Жрец зафиксировал взгляд на моём лбу, в месте третьего глаза. На стенах зашевелились тени. Они напоминали образы змей – тысячи змей. Я видел, как они вползали в меня, окружали меня своей сутью, как яд стекал с их зубов, и как всё погружалось в эту энергию...

Сам храм был украшен иероглифами и символами, нарисованными и вырезанными на стенах. Я видел и ощущал светло-зелёное испарение из коридора. Эта воздушная субстанция слегка покалывала меня. Я заметил небольшую змею и последовал за нею. Через некоторое время мы оказались в зале с прудом, в котором я увидел священных рептилий. Они напоминали современных крокодилов, но имели заострённые черты и выглядели слегка демоническими. Я вошёл в пруд и начал плавать с ними. Затем они внезапно разорвали моё тело на части, и вода в пруду окрасилась красным цветом. У меня сложилось странное впечатление, что это был вампирический акт. Затем возник водоворот и всосал меня внутрь...

Я вновь оказался в коридорах лабиринта... где-то в храме. Что-то в атмосфере очаровывало меня. Как загипнотизированный, я шагал в одном и том же направлении. Пройдя через одну из дверей, я увидел потрясающую картину ночного неба с тысячей звёзд и солнц. В тот момент был парад планет. Ко мне подошёл жрец-рептилия. Он провёл меня по лабиринтам и оставил в одном из них. Тоннель будто был вырезан в теле гигантской змеи. У меня сложилось впечатление, что он вёл куда-то в Вечность – в любое место и пространство во вселенной. Когда я погрузился в тоннель и был поглощён его энергией, передо мной возникла моя комната...

Примечание:

Это видение связано со многими важными концепциями Лавкрафта и Некрономикона. Центральным мотивом здесь является культ Й'ига, упомянутый Лавкрафтом в историях «Проклятие Й'ига» и «Курган». Й'иг, отец змей – древнее божество, которому поклонялись жители Мезоамерики (ацтеки, тольтеки, майя, ольмеки и миштеки). Он идентичен таким мифологическим змеиным богам как Кетцалькоатль, Кукулкан и Кукумац. В литературных описаниях Й'иг описывается как гигантский змей или антропоморфная фигура со змеиной головой. Он выражает силу трансформации и омоложения (смена старой кожи у змей как символ возрождения и обновления). Его культ связан с дикими сексуальными оргиями и, в частности, с экстатическим удушением и кровавыми ритуалами. Говорят, что его сила находится в самом пике в момент астрологического планетарного стояния, известного как *Cauda draconis* и *Caput draconis*, голова и хвост Дракона. Вот что наш участник увидел в упомянутом стоянии планет.

Серп над входом в храм является символом, который ассоциируется с Сатурном – Великим Древним из Ночи Времени. Кроме того, это символ тоннеля Тантифаксата, одного из так называемых тоннелей Сета, существующего на ночной стороне каббалистического Древа. Тантифаксат – путь, который связывает материальный мир Малкут (Лилит) со сновиденным миром Йесод (Камализль). Проходя по этому пути, маг подвергается укусам змей. Их яд, попавший в его вены, выводит мага на другой уровень сознания, наполняя ум видениями крови и Луны. В данном случае Й'иг может ассоциироваться с клипотической сферой Камализля, лунной реальностью снов и видений, вызванных отравлением, когда яд змей изменяет сознание. При этом сновидящий путешественник покидает земное тело и обыденный мир так же, как змея теряет свою кожу, и входит в огромную бесконечность иной реальности.

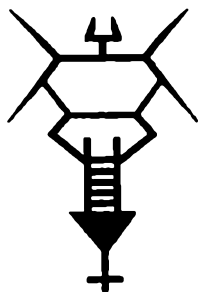
Часть 3

Я брела через тоннели, затопленные зелёной водой, пытаюсь найти путь наружу. Мой путь пролегал вдоль стен с многочисленными символами треугольников, глаз, полукругов и щупальцев. Наконец, я нашла комнату, похожую на святилище. Там был жрец, напоминавший гибрид трёх существ: собаки, козла и рептилии. Когда я приблизилась, то увидела, что он стоял перед порталом и совершал кровавое жертвоприношение, открывая проход в другие измерения.

Вблизи мне удалось рассмотреть черты жреца – он имел рога козла, голову собаки, а остальное тело напоминало дракона или ящерицу. Я попробовала заговорить с ним:

- Кто ты?
- *Я жрец.*
- Кому ты служишь?
- *Тем, кто за гранью.*
- Как ты служишь им?
- *Я открываю Врата.*
- Что находится за Вратами?
- *То, что они хотят увидеть.*
- О ком ты говоришь? О тех, кто за гранью?
- *Об их слугах. Я открываю врата тем, кто служит им.*
- Как тебя зовут?
- *Брхкаиф.* [Имя открылось мне в виде букв, он не произнёс его.]
- Каков твой символ?

Через миг я увидела пылающий символ:



- Ты откроешь врата для меня?
- Да. Тебе позволено войти.

Когда я вошла в портал, то заметила, что стою на спине огромного огненного дракона. Он мчался через огромную пустоту и нёс меня к определённой локации. Наконец, мы прибыли. Я оказалась у входа, завешенного толстой красной тканью. Когда я вошла в помещение, мой взгляд привлекли три жрицы. Их головы были обриты налысо. У одной было красное тело, у другой – синее, у третьей – чёрное. Все они были обнажены. Жрицы внимательно осмотрели меня, прикасаясь руками к моим бёдрам. У меня сложилось впечатление, что меня обнимают дюжины щупальцев. Затем они разорвали вуаль, закрывавшую другой портал, и жестами велели мне войти в него. Я сделала несколько шагов и оказалась в склепе. Вода заполняла его по колено. Он был очень большой. На расстоянии я увидела нечто похожее на огромную статую с рогами и глазом, как у циклопа. Я подошла ближе и поняла, что это не статуя, а трон. Каменный трон с глазом на высоком сидении. То было живое существо. Видящий Глаз. Я хотела пообщаться с ним, но услышала только одно слово: АСАРУ. Слева и справа от трона раскачивались две змеи, похожие на кобр. Слева была чёрная змея, а справа – красная. Они представились как Фирик и Пирик – стражи знания. Я объединила своё сознание с разумом левой змеи. Она была голосом глаза, который сам не мог говорить. Когда я объединила разум с сознанием правой змеи, Глаз начал общаться со мною.

Я возвращалась в то помещение несколько дней. Стоило мне уснуть, и я попадала туда. Мне показали древнюю библиотеку, книги которой рассказывали о зменных божествах. С помощью АСАРУ я могла видеть всё, что хотела – любое место во вселенной, картины будущего и прошлого. И всякий раз, стоя перед троном, я была обнажена. Тот Глаз может видеть всё – внутри и снаружи. Насколько я поняла, он может посылать сны людям, которые просят его об этом.

Примечания:

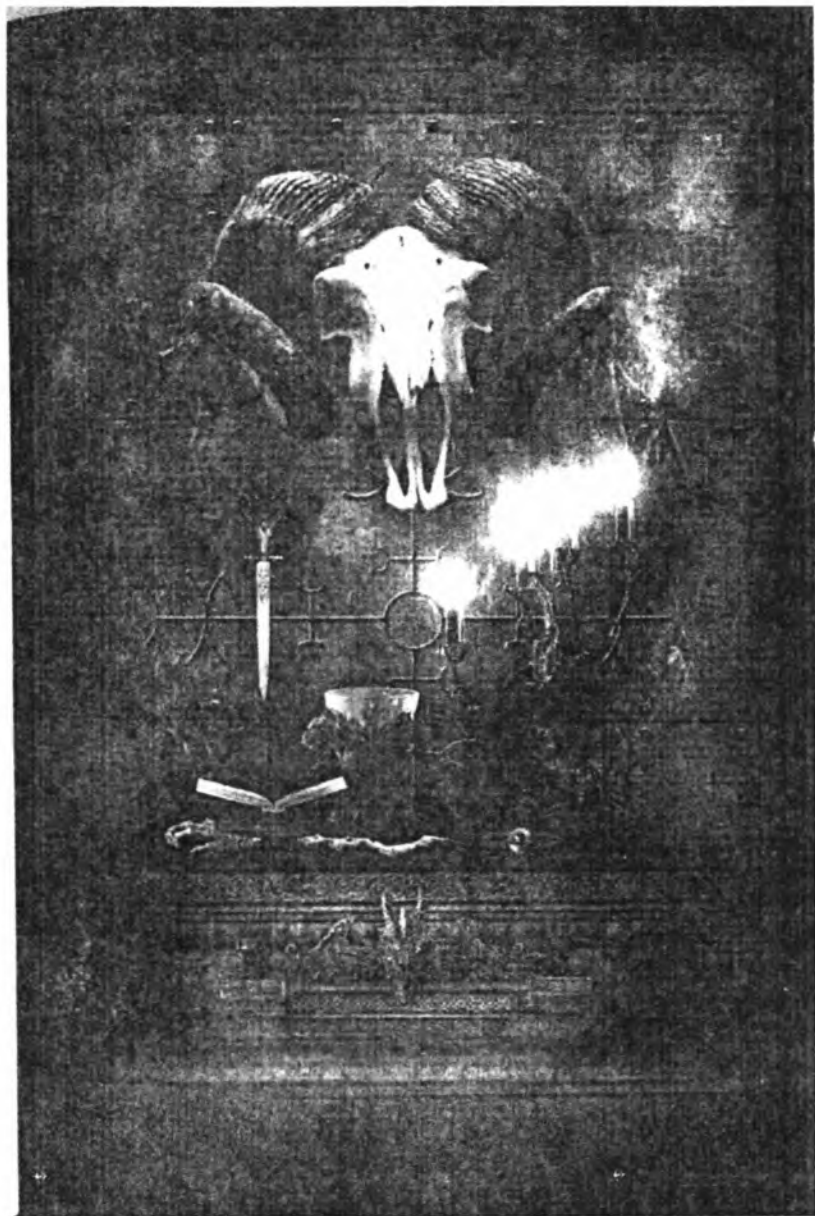
Жрец-гибрид – это представитель трёх главных культов великих Древних, упомянутых в Некрономиконе Симона – культ Сириуса, Дракона и Козерога. Эти три культа связаны со звёздным гнозисом и представляют собой астрологический феномен (звёзды и созвездия). Данный феномен отмечает время, когда «звёзды стояли верно» – то есть, когда расположение небесных тел позволяло звёздным потокам проявлять себя на земле. Например, термин «Дракониды» в астрологии часто используется со ссылкой на семь звёзд Большой Медведицы (семизлавого Дракона), ассоциируясь с древним потоком Тёмной Самки, которая персонифицируется такими мифологическими персонажами как Тиамат или Та-Урт/Тифон (мать Сета) – этот факт породил магическую традицию Драконидов или Тифонийцев. Жрец из видения может также представлять собой проход к тем звёздным потокам.

Другая часть видения связана с концепцией АСАРУ. В Некрономиконе АСАРУ действительно является «Глазом на троне». Это символ драконовского принципа (по-гречески «дракон» означает «видеть» – не смотреть, а видеть!). Это принцип «ясного видения» истинной картины реальности, скрытой от нормального восприятия. АСАРУ может соответствовать аджне, третьему глазу или высшему уровню постижения. Это Глаз Люцифера или Шивы.

Две змеи Фирик и Пирик в магии Некрономикона являются стражами знания. Их появление с двух сторон Трона очень символично. Их можно рассматривать как двух змей тантризма – Иду и Пингалу, два комплементарных элемента силы Кундалини (драконьего огня). Ида обычно описывается как пассивная и левая. Она является лунным женским принципом. Пингала – правая и солнечная. Это активный мужской компонент. Обе они описываются как серебряная и золотая змеи, обвивающие спиральное тело (как на Кадуцее). Когда они встречаются в аджне, то открывается третий глаз, и тогда иллюзии Майи аннигилируют. Змея Кундалини превращается в Дракона (в этом и заключается драконий принцип видения). Красный и чёрный цвета змей из видения связаны с концепцией Красной и Чёрной Кундалини, с принципами Од и Ох – которые представляют поляр-

ности жизнедающей Одической силы, а также потока смерти и энтропии. Две змеи-хранительницы известны и в других мифологиях – например, в Древнем Египте мы встречаем мотив двух кобр-богинь: Уаджит и Нехбет – стражей Нижнего и Верхнего Египта. Они изображались по две стороны диска (Гора). Богиня Уаджит (Уто) является источником символа Урея. Её имя переводится как «лазурь» или «человеческий глаз», что соответствует Глазу Ра или драконьему принципу.

В этом видении мы встречаем ещё один символ – крокодила или жреца с крокодильей головой. Это вновь символ тоннеля Тантифаксат, главной зооморфной фигурой которого является Себек, крокодил. Данный вывод подтверждают и другие образы, возникшие в видении: кипарис – один из символов тоннеля; зелёное болотное испарение, призраки и тени. Кровь и вампиризм – это концепции, связанные со сферой Камализя и ассоциируемые с Й'игом, то есть, с преобразующими силами, которые он представляет.



Предзакатные врата

Оставаясь на грани сна и яви, представь себя стоящим лицом к заходящему солнцу. Свет такой яркий, что слепит глаза, но через некоторое время ты привыкаешь к нему и уже видишь окружающий ландшафт. Ты стоишь рядом с вратами заброшенного, всеми забытого кладбища. Надгробия напоминают древние, покрытые лишайником монолиты. Когда ты проходишь через врата и попадаешь в это забытое место, солнце начинает садиться за горизонт. Свет медленно угасает.

Ты бредёшь по аллее. Перед тобой возникает вход в тёмный разрушенный склеп. Он выглядит, как пасть зверя. Он уходит глубоко в скалу. Над склепом ты видишь высеченную гигантскую руку. Ты хочешь войти, но чувствуешь невидимый барьер, который не можешь преодолеть. Представь, что в твоей руке Серебряный ключ. Приподними ключ так, чтобы последние лучи заходящего солнца омыли его. Теперь поверни ключ девять раз и на последнем повороте произнеси кодовую фразу – «Лепака Клипот». Затем врата откроются. Ты чувствуешь, что невидимый барьер по-прежнему существует, но он не останавливает тебя. Ты можешь войти в пещеру-склеп. Когда ты войдёшь, тебя встретит вихрь энергии. Он подхватит тебя и унесёт в Пустоту, существующую за гранью Времени – вне всяких земель, вселенных и материи.

Твой ум наводнят хаотические видения. Затем они кристаллизуются в стабильную картину огромного зала, расположенного где-то на границе всех миров и измерений. Ты увидишь огромную массу возносящихся ввысь камней, вырезанных в виде стелы нечеловеческой, неевклидовой структуры. Станный свет будет очерчивать профили гигантских шестиугольных пьедесталов. Твоё внимание привлечёт парящая форма фигуры, которая будет напоминать тебе человека в тёмной мантии с капюшоном. Затем ты услышишь в голове голос и слова «Умр ат-Тавиль» – Продляющий Жизнь. Это страж последних врат. Поприветствуй его и попроси даровать проход в Лабиринты Зин.

Когда он сделает несколько таинственных жестов, ты увидишь высокий пьедестал, возвышающийся в центре зала. Ты поймёшь, что тебе нужно сесть на него. Страж делает другой жест, и перед тобой появится большая сфера. Она сделана из

какого-то радужного металла и ритмично пульсирует. Лучи холодного света удивят тебя отсутствием цветов. Ты услышишь таинственное песнопение вокруг, но твой взгляд будет прикован излучающей сферой. Появится лёгкое головокружение, сознание начнёт погружаться в невыразимый свет. Затем тебя поглотит тьма. Твоё сознание сольётся с чернотой Пустоты... Через некоторое время ты откроешь глаза и увидишь живые дышащие стены Лабиринта Зин. Откройся переживаниям, используй волю, исследуй место, которое видели лишь несколько представителей рода человеческого. Да начнётся твоё путешествие!

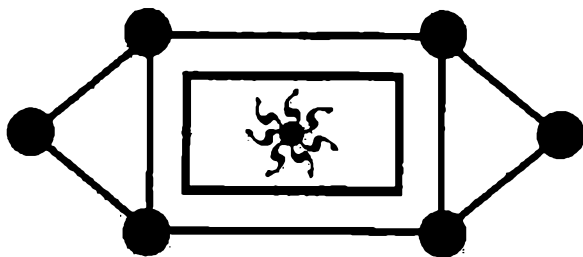
За Предзакатными вратами

Часть 1

Я находился в башне, построенной в классическом стиле – она была простой, просторной и величественной. Сначала она была окрашена в белые тона, затем появились серый и серовато-коричневый оттенки. Башня казалась очень древней и впечатляющей. Неожиданно передо мной предстала жрица в чёрных одеяниях. Мы общались исключительно телепатически. Вначале она поведала мне о геометрических структурах звёзд. Мы смотрели на небо, и я наблюдал линии, которые образовывали очертания невероятных существ (в основном это были рептилии, но иногда они не относились к животным). У меня возникло ощущение, что эта крепость была каналом связи со звёздами, где формировалась сеть астральных течений, поддерживалась связь и трансформировалась энергия. Затем мы приступили к ритуалу. Жрица нарисовал в воздухе звезду, из которой исходили семь лучей, и каким-то образом я чувствовал, как открытое пространство над башней принимало форму линзы, сотканной из тьмы. Жрица запела, медленно уплотняя воздух в помещении. Он становился всё более и более густым. Её напев стал таким громким и сосредоточенным, что мне показалось, что она кричит – голос был настолько громок, что я почти чувствовал его телом. На символе, изображённом в центре алтаря, стала образовываться вихревая воронка. Между семью лучами этого символа в невообразимом танце заплясали лучи света. Очень мощное зрелище. А потом в воронке появились очертания какого-то зверя. Движения выглядели очень хаотичными. Сильное первобытное животное. Когда изображение стало чётким, жрица жестом предложила мне войти в воронку. Путешествие началось. Я летел сквозь разные миры и причудливые галактики, наблюдал звёздных созданий с пугающей внешностью, или просто таковыми были их ментальные космические образы. Было ощущение, что всё это возникало в ходе какого-то ритуала на первобытной планете. Само путешествие оказалось таким стремительным и напряжённым, что ещё чуть-чуть, и оно вызвало бы неприязнь.

Вернувшись в это место во второй раз, я в большей степени концентрировал своё внимание на архитектурных и геометрических

ских особенностях башни и снова попытался войти в контакт со жрицей. Общась с ней, я узнал, что цифра семь имеет важное значение как в символическом, так и в буквальном смысле. Она имеет отношение к солнечной системе, символизируя полный цикл, а также ассоциируется с идеей проявления энергии, например, в Каббале, Таро и т.д. Эта башня зиждется на шести колоннах, образующих форму глаза, а седьмая колонна состоит из энергии, канал которой исходит из алтаря. Алтарь также имеет форму глаза, а знак, изображённый на алтаре, напоминает зрачок:



Эта башня – часть целой цепи сторожевых башен. Они служат каналом для трансформирования, передачи и получения астральных потоков. Также эта башня используется как средство связи, и иногда людей или их сознания переносят в другие миры.

После этого жрица поведала мне о том механизме, который лежит за этим. Она открыла врата и ментальным усилием изобразила на ночном небе сложные геометрические знаки (я рассмотрел лишь некоторые из них – они были похожи на ромб). А затем в башню стала вливаться энергия. Поначалу она казалась колонной тусклого света. Она была очень холодной и вызывала мысли и ощущения, связанные со смертью, мутациями и гниением. Потом эта энергия приобрела форму ромбовидного кристалла. Жрица позволила мне прикоснуться к нему, и я ощутил или впитал его качества. К своему удивлению, я видел космическую тьму повсюду, она поглощала свет, привносила хаос, изменения и разрушения.

Другое видение во время моего исследования этого места было плавным и органичным. Я вошёл в башню, и мы со жрицей начали ритуал. Одна из звёзд на небе светила очень ярко, и её

лучи были направлены прямо на башню. Жрица запела, а я стоял в середине алтаря на знаке. Атмосфера становилась всё более и более напряжённой. Перед тем как отправить меня в путешествие, жрица подошла ко мне и сказала, чтобы я капнул своей кровью на кристалл, который останется в башне – он послужит якорем и крепче свяжет меня с этим потоком. В некотором смысле он будет судном – символом сути моего существования, которое смешается с астральной энергией потока и распределится, трансформируется или свяжется с сетью. Свет фокусировался на алтаре, и меня быстро поглотила эта субстанция. Моё путешествие началось – это было странствие через галактики, мириады миров, причудливые огни и необычные переживания. Оно было настолько стремительным, что мне показалось, будто я сплю. Путешествие оказалось настолько захватывающим, что я мог бы странствовать таким образом сколько угодно.

Внезапно я почувствовал удар, и мне показалось, что я завис в пустоте. Передо мною развернулось неестественных размеров изображение семилучевой звезды, к которой мы обращались в начале ритуала. Она тускло сияла, и этот свет пробирал меня до глубины души. Звезда напоминала ромбовидный кристалл. Ещё я подумал, что она похожа на глаз. Так я парил в этом месте и поглощал его энергию.

Примечание:

В Некрономиконе понятие звёзд имеет большое значение. Именно оттуда пришли на землю Великие Древние мира сего и вернули знание, сокрытое в космических и звёздных потоках, таким образом началась эволюция человеческого сознания. Как мифы о Ктулху, так и их эзотерические интерпретации подчёркивают извечную связь, существующую между жизнью человека/его сознанием и космическими циклами. Звёздные волны и планетарные энергии оказывают воздействие на всю земную эволюцию и формируют космические циклы. Человеческое сознание, таким образом, прочно сплетено с сознанием Великих Древних – сущностей, которые олицетворяют бесконечный звёздный гнозис.

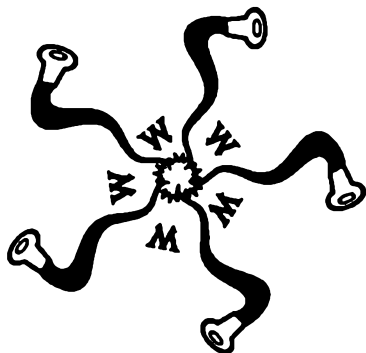
Семилучевая звезда очень многозначна. Среди множества её интерпретаций существует такая, согласно которой она представляет Венеру – космическое чрево Богини. Она носит имя Венеры, Бабалон, Изиды, Печати Сета или Звезды Сириуса.

Кеннет Грант пишет, что «Седьмая Богиня Севекха была верховной Богиней семи звёзд (Большой Медведицы) на планисфере, и эти звёзды были семью головами Дракона из Бездны, который впоследствии появился в христианских сказаниях как Зверь Апокалипсиса» (из манускрипта «Обратная сторона Рая»). Таким образом, видение этой звёздной башни может означать космическую связь со звёздными энергиями, истинным знанием звёзд.

Часть 2

Коридор освещался тусклым светом факела. Всё здесь напоминало скорее древнюю гробницу, чем лабиринт. Я вошёл в зал – со стен стекала кровь, а из изображений, высеченных на них, просачивалась илистая жидкость или какая-то зеленоватая вода. Первое, на что я обратил внимание – символы на стенах. В центре зала располагалась большая печь, в которой дымилось ароматное благовоние, напоминающее аромат пачули.

Вскоре мои глаза привыкли к тусклому свету, и я смог лучше разглядеть стены и символы, изображённые на них. Стена слева от входа оказалась сухой, и из неё, в отличие от остальных, ничего не сочилось. Единственный символ, который я увидел на этой стене, представлял собой странный глиф, значение которого я не сумел дешифровать, но который вызывал ассоциации с Йог-Сототом:



Также с левой стороны прямо у входа висело изображение змеи-богини, держащей в руках кристалл.

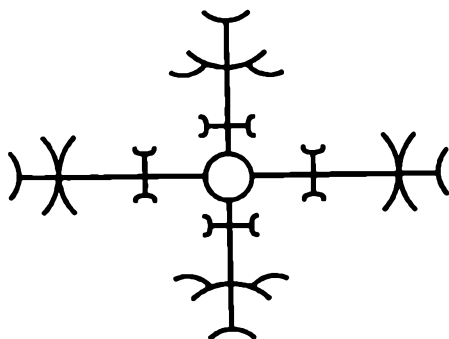
Правая стена была в крови, и когда я посмотрел на неё в первый раз, то заметил, что некоторые кирпичики выступали. Вскоре я понял, что это были маленькие ящички, которые можно открыть. Я выдвинул один из них и обнаружил, что внутри лежали кости какого-то маленького существа со шупальцами. Я случайно поранил палец об этот скелет, и в тот момент, когда из пальца пошла кровь, из стены возникло несколько существ и направилось в мою сторону. Среди них было и создание, напоминавшее то, чьи кости лежали в ящичке. Посреди его сферического тела располагался огромный глаз. Внезапно я почувствовал, что эти существа пытаются изучить моё сознание и высосать мою энергию, но вдруг всё исчезло, и единственное, что осталось – это изображение этого сферического существа, высеченное на стене. От него исходил зелёный свет, а вниз стекала зеленоватая жидкость. Это напомнило мне шарообразных существ, относящихся к Йог-Сототу.

Стена, расположенная напротив входа, была чёрного цвета, и в неё были встроены два алмаза – на них можно было нажать, как если бы они были выключателями. Когда я нажал на алмаз с правой стороны, стена слева исчезла, и я увидел лестницу, ведущую куда-то вниз. Спустившись по ней, я оказался в огненном зале. Внутри я увидел нескольких жрецов, одетых в белые мантии с капюшонами и имеющих шупальца. На мантиях был изображён знак солнца. Было очевидно, что жрецы заняты своими обязанностями. Когда я вернулся в зал и нажал на второй алмаз, передо мной открылась лестница справа, появившаяся вместо стены. На этот раз лестница была похожа на те, что бывают в старых домах, и вела в другой коридор. Слева было очень темно, и я лишь разглядел несколько комнат, в которых находились весьма причудливые существа, немного напоминающие людей странных очертаний. Справа я увидел символы, которые напомнили мне изображения из ритуалов вуду и шаманов. В коридоре, который вёл прямо к башне, я внезапно заметил изображение божества с головой собаки или шакала, очень напоминающего египетского Анубиса и в то же время чем-то отличным от него.

Вернувшись в зал, я внимательнее рассмотрел третью стену – ту, что справа. Она была окрашена в цвет индиго, а сверху виднелся ряд золотых звёзд. Над ними было небольшое окошечко, через которое в башню проникал синеватый свет. Когда я

рассматриваю стены и изображения на них, у меня возникает впечатление, что я в пустыне смотрю на звёздное ночное небо.

Я попытался сделать башню местом для ритуалов и установить связь с божествами, которым здесь поклонялись. Внезапно воздух сгустился и наэлектризовался, стало душно. В дыме ладана я увидел существо с человеческим телом и головой, из которой росло 10 щупальцев, и с пронзительными чёрными глазами. В это мгновение мне показалось, что зал увеличился в размере и стал более просторным. Кроме того, стена из прямой превратилась в сводчатую. Стоя посреди зала, я внезапно заметил, что на полу был высечен символ:



Четыре ветви глифа, вероятно, формировали нечто вроде оси, хотя мне было известно, что геометрия евклидовых углов не распространяется на это пространство, и символ должен был функционировать другим образом. Я сосредоточился на узоре, пытаюсь использовать его как врата в другие измерения.

Я находился на перекрёстке множества измерений и знал, что из этой точки могу оказаться в любом времени и пространстве в пределах Великого Всемирного Цикла. Я пребывал в Пустоте, но из неё возникали все проявления. Я ощущал одновременно источники бытия и небытия. Когда я, как и планировал, вернулся на своё ритуальное место, моё сознание ещё не было в порядке. Нечто очистило мои воспоминания, мысли и ежедневные ощущения. Прошло несколько дней, прежде чем я действительно вернулся в нормальное состояние сознания, я знал, что это переживание могло наложить на мой разум неизгладимый отпечаток на ещё более длительное время.

Примечание: *Описанный выше опыт – обобщение образов, увиденных тремя участниками, которые взаимодействовали одновременно, используя медитацию, названную «Предзакатные Врата». Сама медитация основывалась на рассказе Г.Ф. Лавкрафта «Врата серебряного ключа» и на идее об Умр ат-Тавиле или Йог-Сототе. Этот образ содержит множество элементов, которые согласуются с данной идеей. Сферическое существо, которое встретилось в башне, могло относиться к сущностям, которые у Лавкрафта назывались «шарами». Большинство из них, вероятно, – это лишь вымысел в мистификации Некрономикона, и их имена относятся к Гозтии (Заган, Ситри и т.д.), пока что эта концепция требует подтверждения в ряде опытов, связанных с Йог-Сототом. Однако вампирический характер сущностей, возможно, указывает на их родство с воздушными силфами, которые появляются на некоторых тонких уровнях и которых можно встретить в Тоннелях Сета. Их описывают как бесформенную массу липкой слизи, напоминающую слипшиеся пузыри. Они завладевают умом мага и высасывают кровь, питая ею свой организм. В гнозисе Некрономикона Йог-Сототу часто приписывают закон Космического Огня – возможно, поэтому символ солнца в этом сновидении был изображён на мантиях жрецов. В Йог-Сототе в основном воплощается идея Врат в иную Вселенную – в мир Клипот, или во Вселенную В (Universe V), как её часто именуют в литературе по оккультизму. Лавкрафт описывает его как Всё-в-Одном или Одно-во-Всём бесконечного бытия и самости – это окончательный, абсолютный простор, который находится вне всяких границ и лежит за пределами воображения и математических расчётов. Прошлое, настоящее и будущее едины в Йог-Сототе. Он являет собой врата к тому, что существует за пределами времени и пространства, известных человеку. По этой причине он отождествляется со скрытой сферой Даат на каббалистическом Древе, а также с обитателем тьмы и стражем Хоронзоном. Посредством Йог-Сотота мы можем уловить проблеск этой многомерной, бескрайней реальности. Как мы уже говорили, последний символ из сновидения действует тем же образом, что и вева в вуду: он отмечает врата на перекрёстке миров, которые можно активировать и использовать как место связи с межзвёздными сущностями из гнозиса Лавкрафта, при этом Йог-Сотот играет роль Ключа и Врат к этой реальности.*

Часть 3

Я стоял у двери, на которой была изображена голова пса, и когда вошёл в зал, что находился за этой дверью, то явно увидел некромантическую башню. По полу были разбросаны кости и черепа, а в воздухе висел запах сгнившей плоти и застарелой крови. В помещении было совершенно темно – не было ни единого огонька. В скором времени глаза привыкли к темноте, и я смог увидеть саму башню. Первое, что поразило меня – это странные существа, которые, подобно зомби, двигались очень медленно. Они шли мимо и смотрели на меня безо всяких эмоций, будто моё присутствие совершенно им не мешало и их не касалось. Спустя мгновение я осознал, что ими кто-то управляет. В углу башни сидел человек, выглядящий как живой. Когда я взглянул на него в первый раз, мне показалось, что его лицо очень старое и покрыто морщинами. На незнакомце была большая круглая шляпа и длинный чёрный пиджак. Через некоторое время форма его лица изменилась, оно выглядело уже значительно моложе, словно он почувствовал моё отвращение и захотел сменить внешность. В его внешности по-прежнему присутствовали демонические черты. Он что-то сказал мне, и тут же меня перенесло в похожую крепость.

То место, в котором я оказался, находилось где-то в межзвёздном пространстве. Башня напоминала огромный бельведер, парящий среди бескрайних космических просторов. С мгновение я смотрел на звёзды и галактики, пролетающие мимо, но затем почувствовал, что башню засасывает в какую-то чёрную дыру. Интуитивно я понял, что это неверное развитие событий, поэтому сосредоточился на силе своей воли и вернулся в некромантическую башню, расположенную в лабиринтах.

Маг сделал пасс, и меня снова перенесло ещё в одну звёздную башню, находящуюся в вышине космического пространства. Здание, в котором я оказался на этот раз, напоминало готический собор, однако в нём не было дверей и окон, и он был построен из очень лёгкой, чёрной космической субстанции, которую мне не удалось распознать. Внутри башни всё было освещено каким-то необычным светом, который, казалось, излучают сами стены, поскольку другого источника видно не было. Здание двигалось в космическом пространстве среди звёзд, и я снова был лишь зрителем этих бескрайних просторов, поскольку не знал, как управ-

лать летательным аппаратом. И снова я почувствовал, что звёздная башня втягивается в огромную чёрную дыру, однако на этот раз я не стал останавливать её движение. Дыра трансформировалась во вращающуюся воронку пульсирующего фиолетового света, и когда здание вплыло вовнутрь, я услышал непонятную какофонию звуков, определить которые не представлялось возможным.

Через некоторое время, когда я плыл в абсолютно чёрной Пустоте и не видел ни одной звезды, звуки, которые я слышал, стали похожими на музыку, но в ней не было ни ритма, ни мелодии, она была совершенно хаотичной. На мгновение мне показалось, что я уловил взгляд того мага-некроманта, который появился в начале сновидения. В этот миг здание остановилось и стало вращаться. Вращение ускорялось, и одновременно моё сознание расширялось и сливалось с космической Бесконечностью до тех пор, пока я совершенно не потерял чувство личности и не ощутил удивительное единство с Пустотой, окружавшей меня.

Примечание: «Человеческий» персонаж в этом сновидении, вероятнее всего, – это Ньярлатхотеп – Глашатай и Посланник Великих Древних. Это одна из немногих сущностей Некрономикона, которая появляется в облици человека. Ньярлатхотеп обычно описывается как чёрная, худая фигура с мертвенно-бледной кожей, облачённая в чёрную мантию и шляпу. Его основная задача – «пробудить» Ктулху и передавать сообщения между Великими Древними и людьми. В эзотерическом смысле он представляет силу ясновидения и телепатии. Однако он способен на большее. В шабаше ведьм он играет роль Чёрного Человека, в Египте – Чёрного Фараона (которого отождествляют с Сетом), Рогатого Человека из тёмных лесов, Хитреца, затеявшего «Вселенскую Шутку», Крадущегося Хаоса, обитающего в Недрах Космоса со своим братом Азатотом в окружении хаотичной музыки сфер, которую играют безумные флейтисты. Иногда его присутствие относят к Тоннелям Ампродия – пути, который связывает Кетер (Таумиель) с Хокма (Хазиэль), и некоторые элементы сновидения также могут относиться к этому пути (как заполнение пустоты фиолетовым светом, который есть цвет Даат или донкихотской музыки). По сведениям Лавкрафта, Ньярлатхотеп – это также бог некромантов, что, похоже, подтвердилось в ходе этого опыта.



Чёрная Башня

Расслабься и подведи ум к грани сна, оставляя сознание сосредоточенным. Начни визуализировать тёмный пейзаж. Ты стоишь посреди бескрайней равнины, вокруг ни деревца, только несколько чахлах кустиков. Над тобой нависают чёрные, тяжёлые облака, через которые с трудом просачиваются кроваво-красные лучи. В отдалении ты обнаруживаешь чёрную башню, одиноко возвышающуюся среди этой бескрайней пустыни. На вершине башни располагается глаз, испускающий лучи красного света. Вместо зрачка – перевёрнутый символ солнца, вращающийся против часовой стрелки.

Тыходишь к башне и с каждым шагом ощущаешь, как покидаешь повседневный мир, из которого пробуждаешься иходишь в царство сновидения. Башня втягивает тебя внутрь, пульсирующий кроваво-красный свет действует гипнотически. Когда ты приближаешься ко входу, дверь открывается, и оттуда тебя поглощает тьма, которая кажется живой...

Единственное, что ты видишь внутри – это спиральная лестница, ведущая куда-то наверх, к вершине башни. Стены чёрного цвета высечены из какого-то необычного камня, ты замечаешь вокруг сотни развешенных зеркал. Изображение в них – вовсе не привычное отражение, но искажённое и перевёрнутое, словно бы оно показывало скрытую сторону реальности, которую не увидишь невооружённым глазом.

Ты поднимаешься по лестнице, всё ещё находясь под гипнотическим влиянием пульсирующего света, льющегося через зеркала и мелькающие в них изображения, от чего у тебя кружится голова. Тебе кажется, что ты попал в центр хаоса, где есть место движению и жизни, но всё погружено в ужасную тишину. Воздух густ и наполнен удушающими ядовитыми испарениями чего-то, что ты не можешь определить – возможно, свинца или серы.

Наконец, ты оказываешься на самом веру лестницы и теперь стоишь внутри Глаза, на который смотрел снизу. Ты вглядываешься в Бесконечность и видишь, как здесь, в центре колеса Хаоса, пересекаются все линии Времени и Пространства. Все потоки, все межзвёздные каналы соединятся здесь, словно в гигантской паутине, и испускают лучи на землю, на пробуждаю-

щийся мир, вызывая изменения в сознании людей и запуская процесс эволюции. Это Око Хаоса, из которого можно переместиться в любое измерение, если Воля достаточно сильна и сосредоточена. Сконцентрируйся на путешествии по Лабиринтам Зин – просто на путешествии или на конкретном месте. Твоё сознание на миг утонет во тьме Пустоты, но вскоре твои внутренние глаза откроются, и ты сможешь исследовать то место, которое выбрал. Оставайся сосредоточенными и откройся тому, что произойдёт.

Под Чёрной Башней

Часть 1

Сновидение началось в огромном причудливом зале, стены которого растворялись в темноте Пустоты, которая возникала в моём астральном сознании. Низкий, чёрный потолок нависал надо мной, его поддерживали длинные, тонкие колонны с какими-то немногочисленными украшениями. Пол был вымощен мозаикой из чёрных и белых плиток. Я почувствовал, что между колонн находятся вибрирующие ограждения из зеркал, которые, однако, нельзя увидеть обычным зрением. Они усиливали впечатление того, что зал тянулся в бескрайнюю Бесконечность и его стены не существовали или были невидимы.

Вдали я увидел тёмную фигуру, которая выкристаллизовалась передо мной – сущность, облачённую в чёрную мантию, с нечеловеческим лицом, которое напоминало жабу с оленьими рогами. Существо сказало, что его имя Анабот и что оно будет моим проводником и покажет любое место в лабиринтах.

Я плыл вперёд, следуя за своим проводником, как если бы кто-то тянул меня изнутри зала, как вдруг оказался на лестнице, ведущей вниз, к очередной потусторонней башне. Передо мною было три коридора, которые вели в башню, а в середине находилась статуя какого-то существа со щупальцами, которую окружал фонтан с водой. Когда я дотронулся до воды, она стала красной, и я ощутил необычную энергию, текущую через моё тело и трансформирующую меня быстрее, чем я мог себе вообразить. Внезапно я понял, что нахожусь внутри статуи в чёрной пустоте. Меня окружали тысячи моих отражений, из-за чего я растерялся

и почувствовал дискомфорт, однако был слишком встревожен, чтобы разбираться в своём переживании. Затем я увидел маленький красный шар, который отражался повсюду и был, вероятно, сердцевинкой всей башни.

Однако я не смог до него дотянуться, поскольку с каждым моим движением он менялся и начинал вращаться вместе с сотнями моих отражений. Спустя некоторое время я попробовал другой вариант – концентрироваться на силе воли, – и мне удалось достать шар. Он упал прямо перед моими ногами. Взяв его в руки, я заметил, как меня снова перенесло в предыдущий зал с тремя коридорами. Я огляделся и увидел, что около лестницы, которая привела меня сюда, зал немного уходил вниз и заканчивался странным чёрным тоннелем. Тоннель был очень тёмным, на его стенах были заметны сливавшиеся с фоном тени, которые излучали чёрную энергию. Я вошёл в тоннель. Меня окружала полная темнота, и не было видно ни зги, поэтому я доверился своей интуиции. Тоннель разительно отличался от остальных частей лабиринтов. Он выглядел первобытным, но обладающим исключительно беспорядочными, почти дикими формами, напоминающими скорее пещеру, нежели интерьер здания.

Затем я снова увидел своего проводника, но на этот раз он принял иную форму и напоминал козла с человеческими чертами, он выглядел немного комически, как античный сатир.

Я поплыл на левую сторону лабиринта, и чем дальше плыл, тем сильнее становилось ощущение того, как меняется атмосфера вокруг меня. Что-то в ней вызвало у меня чувство дискомфорта, как будто нечто угрожало мне. Тени двигались позади меня по стенам, а затем я заметил, как некоторые из них пытаются пересечь дорогу передо мной. Я поднял красный шар над головой, и тени отступили. Я снова повернул налево и увидел закрытые ворота и небольшой бассейн с водой. Подсознательно я знал, что нужно сделать. Я вскрыл себе вены, кровь хлынула в бассейн, и я разбил красный шар. Я мазал себя обеими жидкостями, пока не стал полностью покрыт красной субстанцией. Ворота отворились.

Я увидел огромный зал, в котором стояла гигантская статуя существа со щупальцами, с тремя головами и сотнями глаз. Каждая голова имела свою форму. Одна напоминала змеиную или драконью или просто голову какой-то рептилии с чешуёй и раздвоенным языком. Другая была похожа на собачью, но с рогами

и дьявольским выражением на морде. Третья голова была козливой, также с очень резкими чертами. Вместо конечностей у статуи были лишь щупальца. Вокруг статуи повсюду находились десятки практикующих, напоминающих меня самого, все они были вымазаны красной жидкостью. Все они стояли с поднятыми руками, в которых были зажаты кинжалы, и пели что-то невнятное. Я подошёл к статуе и заметил красный котёл, наполненный какой-то жидкостью. Когда я опустил в него руку, меня тут же укусили три небольших змеи. Пока яд тёк по моим венам, мною овладел восторг. Внезапно я каким-то загадочным образом стал понимать язык, поднялся и начал петь песнь призыва с остальными. Божество, вероятно, отвечало на их взывания, и каждый из нас трансформировался в существо со щупальцами. Когда я переживал это, мой разум и сознание начали расти и заполнять весь Лабиринт, пока не слились с бесконечностью пространства.

Примечание:

Скорее всего, на сновидение оказала влияние изначальная медитация, связанная с Чёрной Крепостью. Рассмотрим некоторые сходные детали, например, зеркала.

Существо, появившееся в качестве проводника, упоминается в магии Лавкрафта как один из «шаров» – слуг Йог-Сотота. Он описывается как жёлтая жаба, и его сила – в искусстве некромантии, гадания и магической защиты.

Статуя водного существа со щупальцами, вероятнее всего, связана с Дагоном. Дагон в Мифах Ктулху – это бог рыб, отец и предводитель сущностей, известных под именем Тёмных Избранных. Они напоминают человекоподобных рыб, то есть, обладают человеческой фигурой и глазами, но имеют также рыбы черты. Сам Дагон изображается как помесь гигантского осьминога с рыбой и напоминает Ктулху, однако не имеет крыльев. Он олицетворяет подсознательную силу трансформации, а Тёмные описываются как существа, мастерски меняющие форму. В сновидении мотив с изменением формы появлялся несколько раз.

Другая частая деталь, имеющая огромное значение – это знание, связанное с кровью. В магии Некрономикона кровь часто используется для связи Великих Древних (представляющих примитивные и атавистические качества, лежащие глубоко в под-

сознании) и человеческого сознания. Кровь применяется в ритуалах в качестве спускового механизма для первобытных инстинктов, возникающих в свете сознания. В сновидении практикующий может телепортироваться и менять форму после того, как искупается в крови или помажется сходной субстанцией. Кровь – это также ключ к подсознанию, она «открывает врата», а это значит, что это и ключ, который открывает проход к безграничному потенциалу человеческого ума.

Тройная статуя, скорее всего, имеет отношение к культам Великих Древних, культам Сириуса, Дракона, Козерога, о которых упоминалось в предыдущих главах.

Часть 2

Первое, что я увидел, оказавшись в Лабиринтах Зин, – дверь, на которой был нарисован или высечен Козерог. Я открыл дверь и вошёл в башню, напоминающую ритуальный храм какого-то кровавого культа. Стены были залиты кровью, и её запах стоял повсюду. На стенах были видны многочисленные рельефные изображения и символы рогатых голов. В центре башни находился высокий жертвенный котёл, наполненный кровью. Его украшало нечто подобное рогам. Затем я заметил в конце башни какого-то человека, повешенного над алтарём. Он был распят на стене, а его грудь и живот были вывернуты наружу. Он уже начал разлагаться, и я ясно видел его рёбра, гниющую плоть, запёкшуюся кровь, его кишки свисали вниз, почти касаясь алтаря. Каким-то необъяснимым образом этот человек был ещё жив, хотя – и это было совершенно очевидно – испытывал невыразимые мучения.

Внезапно воздух в башне сгустился, и её обитатели стали входить в помещение через какие-то невидимые двери. Меня окружали десятки жриц, очевидно, готовящиеся к ритуалу. В зале не было ни одного мужчины, за исключением полусгнившего, полуживого несчастного, который висел над алтарём. Ритуал был празднованием, связанным с рогатым богом или демоном.

Зал таинственным образом увеличился, и в его центре вместо жертвенного котла образовался круглый бассейн, наполненный кровью. Жрицы были наполовину обнажены (до талии) и танцевали вокруг бассейна. Внезапно их внимание переключилось на

меня, словно они не замечали меня ранее, и меня пригласили участвовать в ритуале. Вскоре церемония началась. Две жрицы принесли какого-то человека в башню и положили на алтарь. Затем главная жрица рассекла ему грудь, а другие повесили на стену, сняв предыдущую жертву. Жрица собрала кровь в кубок, и все мы выпили из него. В этот миг у меня закружилась голова, но в то же время было ощущение энергетического подъёма. После этого мы все встали в круг вокруг бассейна и в экстатическом исступлении запели, призывая божество.

Появившийся рогатый бог был одним из самых удивительных существ, которых мне когда-либо доводилось видеть. Он был похож на дракона красного и огненного цвета, но у него были козлиные рога, а некоторые части его тела имели человеческие черты. Он предстал в непристойном виде – его огромный фаллос был эрегирован. Жрицы убрали с алтаря все ритуальные принадлежности, чтобы освободить место, а затем демон совокупился с каждой из них. В ходе ритуала вырабатывалось огромное количество сексуальной энергии, которая оказала влияние на мои сны и другие переживания спустя несколько недель после церемонии.

Примечание:

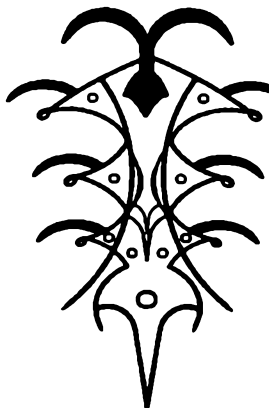
Очевидно, что сновидение имеет отношение в Шабашу Ведьм, который по традиции представляет собой празднование сексуальности посредством кровавых культов и оргиастических действ. Предводительствующим является сам Дьявол, властелин всего сущего, козлоногий бог – первичный символ всех низших инстинктов и примитивного краевого сознания. Традиционно он известен под именем Бафомета, или Козла Мендеса, и относится к символизму Ату XV, «Дьявол», и к Тоннелям Аанонина на Древе Тьмы. Это всеобщий символ жизненности и половой зрелости, а также творчества, мудрости и изначального вдохновения. Это Бог и Богиня одновременно – непристойный Пан и Лилит, держащая чашу с Вином для Шабаша, – объединённые солнечным и лунным потоками.

В магии Лавкрафта эта сущность – Шуб-Ниггурат (но часто и Ньярлатхотеп), которая руководит Шабашем, Чёрная Козлица с Тысячью Младых, служащих ей через кровопролитие и

сексуальную распущенность. Шуб-Ниггурат относится к Венере или её тёмной стороне – Венере Незаконнорождённой, и это символ стремительных сексуальных энергий, как женских, так и мужских, земных и звёздных. Он или она представляет принцип жизненности, жизни через чувства, в гармонии с ритмами природы. Это голос плоти и подавленных инстинктов, сексуального выражения и проявления творческой энергии, запущенной удовлетворением желания и реализацией возможностей на всех уровнях.

Часть 3

Открыв глаза, я понял, что стою перед деревянной дверью, на которой изображено нечто рогатое:

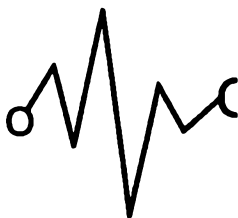


Когда я открыл дверь и немного спустился вниз, то обнаружил, что нахожусь в зале с красным порталом, вокруг которого проводили необычную церемонию. Одно из существ – я предположил, что это жрица – подошло ко мне и жестом предложило последовать за ним. На жрице была чёрная мантия, богато украшенная орнаментом. Я приблизился, и мне позволили войти в круг остальных жриц, одетых подобно ей.

Пока я шёл, я заметил, что в зале был нефритовый пол с гипнотизирующим узором. У меня немного закружилась голова, и я

почувствовал, что очарован атмосферой и беззвучным пением жриц. Портал сиял рубиновым светом и находился выше остальных вещей в зале. Каждая из жриц, стоящих у стены, держала по живому козлу.

Внезапно ко мне подошла другая жрица. У неё не было волос, кроме двух кос, завитых за ушами и уходящих во тьму. Жрица раздела меня и сделала татуировку на моей спине:



Затем она дала мне мантию – такую же, как и у остальных жриц.

Напротив портала находилось что-то, напоминающее огромную воронку. Дикие вопли жриц нарушили тишину. Церемония началась. На пол была пролита кровь (от козлов, приносимых в жертву). В стенах были отверстия труб, и через некоторое время из них полилась красная жидкость. Кровь достигла моих лодыжек. Меня попросили подойти к воронке и принести в жертву собственную кровь. Когда я сделал это, одна из жриц позвала меня и повела по секретной лестнице наверх, чтобы я мог увидеть портал. Он сиял ярким светом. Я подошёл ближе и внезапно понял, что нахожусь в тоннеле, сделанном из тёмного камня. В потолке были отверстия, высеченные таким образом, что свет луны освещал коридор. Тоннель вёл вниз в подземную башню.

Изнутри башня была высечена из светло-зелёного камня. Она была по колено заполнена кристально чистой водой, в которой всё отражалось, как в зеркале. Десятки маленьких чёрных змей плавали вокруг меня, и вода казалась «наэлектризованной», как и воздух в башне. В центре помещения на большом возвышении покоился трон, сделанный из зелёного жадеита. На троне никого не было, но я заметил большой чёрный кокон из материала, похожего на паутину. Внезапно кокон раскрылся, и я увидел, как из него появляются чёрные щупальца. Они спустились

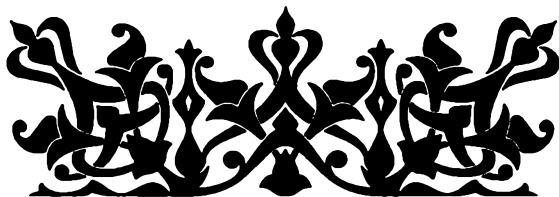
по трону и начали принимать форму некой чёрной фигуры. По голосу, звучавшему внутри моей головы, я решил, что это существо было женского пола. Я спросил её, кто она, но ответ был на языке, которого я не знал. Потом она вытянула своё щупальце, которое приняло форму человеческой головы, и дала мне тускло светящийся зелёный шар. Когда я взял его, шар превратился в зелёную жидкость и втянулся в кожу и вены. Я ощутил сильный приток энергии, и моё сознание слилось с сознанием этой сущности. Затем я увидел, что щупальца окружают огромный глаз, и спустя мгновение оказался внутри глаза, а всё, о чём бы я ни подумал, появлялось передо мною на расстоянии вытянутой руки (точнее говоря, щупалец). Каким-то необъяснимым образом я чувствовал себя громадным космическим пауком, который способен свободно перемещаться по всем измерениям, вне всяких границ, лишь силой разума.

Примечание:

Первая часть сновидения связана с идеей знания о крови и воспевания сексуальности (полуобнажённые жрицы и козлы – главный символ половой зрелости и мужской силы). Первичный символ, который появляется во второй части опыта – это паук. В тифонийских или офидианских течениях паук символизирует античный культ змеи Обеа и богини Маат в цикле возвращения. Также он относится к Тоннелям Лафкурсиакса в Каббале, где маги учатся вить сеть вокруг Бездны и соорудить мост меж бытием и небытием. Паук – это также и символ так называемой Паучьей Королевы Пространства, что связано с феноменом физического перемещения из звёздных измерений. Таким образом, в связи с путешествиями в пространстве-времени и с идеей контроля он ассоциируется с системой вуду. Маги становятся космическими пауками, которые плетут сети в Пустоту и свободно путешествуют через земные и неземные измерения.

В Некрономиконе как козерог, так и паук связаны с Шуб-Ниггурат, существом, которое рассматривают и как богиню тёмной сексуальности, родственную Лилит, и как мужскую силу, родственную Рогатому Богу Шабаша (см. примечания к предыдущему сновидению). Следовательно, лейтмотив крови и секса рассматривается здесь со звёздной внеземной перспективы.





Брат Каймог Азрхм

КНИГА КЛЮЧА

Об использовании Великого Ключа
в Лабиринтах Зин

1. О Великом Ключе

Согласно Арабу, чтобы пройти в Зин, следует находиться в состоянии отрешенности от всего. Он также говорит, что глиф, кой он именует Великий Ключ, может служить для помощи в этом действе. Путешествию в Зин поможет, если Двери открыть этим Серебряным Ключом. В Книге своей он, однако, не даст никакого описания использования Ключа и при этом ничего не объясняет о самой природе Дверей, кои могут быть открыты с помощью Ключа, что позволит быстрее выполнить задуманное. Желаящий это проделать потратит много ночей, прежде чем достигнет в этом успеха. Можно ли считать данное действо более безопасным, нежели другие способы? Коль скоро уже много людей умерло, не сумев правильно выполнить сие действо, и гхасты Зин пожрали их плоть в их снах? Будет ли это разумным? Для многих опыт посещения Зина является серьезным испытанием для их разума.

Было доказано, что сие действо надобно проделать не менее трех раз, если оно проделывается правильно, если же выполнено неправильно, то вы не только потерпите неудачу пытаясь попасть в Зин, но и ваше неправильное истолкование самого действа приведет вас к смерти...

Сначала мы приведем описание Великого Ключа и покажем, как Араб изготовлял его, и как он, Ключ, может помочь и защитить колдуна. Обратите внимание, что поверх Ключа нанесен знак Старших, которого большинство злых существ остерегается, и гхасты Зин наиболее прочих опасаются его и в темноте ждут и вспоминают о старых временах, когда у Древних Богов Хаоса была высшая власть. Они взывают к Ну-ак-Батуру, их тёмному богу, который помнит время первых людей, а гхасты помнят знак Старших, Большую Печать, которой были запечатаны склепы Зин. Если гхасты настигнут вас, тогда вы должны будете показать им знак Старших, и они будут помнить и уйдут прочь.

Теперь вы должны обратить внимание на перекрестие Ключа – оно символ проявления четырех элементов. В путешествии в Зин, между сном и бодрствованием, вы должны быть пятым элементом и ощущать в себе присутствие других элементов, дабы поддерживать равновесие, которое не даст подвергнуться вашему разуму опасности. Наконец основание Ключа было выполнено Арабом так, чтобы оно соответствовало Дверям, о которых он говорил.



Большой Ключ Зин

II. О Дверях

Араб рассуждает о Дверях, кои могут быть открыты Ключом. Дабы понять, что они из себя представляют, мы должны осознать природу Зин. Зин находится в Мире Грёз, ниже древнего и безымянного города, населенного внушающими страх гигантами, которые также помнят времена Древних богов, но забыли знак Старших. Двери, которые находятся в городе и ведут в Зин, давно запечатаны и не могут быть открыты, хотя и неизвестно: кто сделал это. Поэтому и невозможно попасть в Зин через Мир Грёз и даже, если бы это можно было сделать, то представляло бы собой опасность, ибо твари из безымянного города не знают никакого сострадания. Должен быть другой способ войти в Зин, который и был найден Арабом. Двери – это один путь в Мир Грёз, другой же является семьюстами шагами к Вратам более Глубокого Сна. Количество Дверей, через которые надо пройти – не известно, но вы должны будете путешествовать, пока не появится тёмное пространство Зин, которое может возникнуть и после преодоления только двух Дверей, а может и после восьми. Далее я поведаю, что там находится, как пройти через Двери в Мир Грёз и как правильно использовать Ключ.

III. Об изготовлении Ключа

Было написано; что Великий Ключ поможет в путешествии в Зин, если Двери открыть этим Серебряным Ключом. Здесь главное – само изготовление Ключа.

Чтобы достичь Зин, Великий Ключ должен быть создан именно из серебра. Если же Ключ сделан из другого металла, то результат будет совсем другой – кто может забыть ужасную судьбу тех, кто использовал золотой ключ? Но как же изготовить Великий Серебряный Ключ к Зин?

Во-первых, следует рассмотреть материал Ключа.

Ключ должен быть изготовлен из Серебра, металла Луны. Так он будет сиять в темном пространстве Зин и поможет вам защититься от гхастов как и знак Старших.

Теперь мы рассмотрим собственно создание Ключа к Зин. Колдун должен обнаженным лежать в удобном месте и при этом воскуряется соответствующий ладан. Он должен так лежать и расслабляться: тело будет становиться тяжёлым, а ум – ясным. Колдун должен видеть темноту, всматриваться в нее. В темноте он представит форму Великого Ключа, сохранив её в памяти. Он должен видеть свет Луны и передавать его лучи на Ключ, постепенно поворачивая его.

Теперь, когда Ключ создан, вы должны начать открывать Двери, которые перенесут вас в Зин.

IV. О Дверях и об их Открытии

Как только Ключ будет создан, сразу же возникнет Дверь. Она будет достаточных размеров, чтобы человек мог пройти. Ключ должен быть помещен в Дверь и удерживаться там таким образом, пока она не откроется. Тогда вы должны пройти. Когда вы прошли и оказались перед следующей Дверью, следует взять Ключ и поступить так же, как и в предыдущем случае. Вы должны продолжить и пройти через все Двери.

V. О склепах Зин

В склепах Зин вы должны освещать свой путь Ключом и использовать его как защиту против гхастов, пока будете там находиться, ибо гхасты всегда рядом – они прячутся в тени. Они будут напряженно преследовать вас в огромных залах Зина – вам не избавиться от их присутствия, пока вы не оставите эти места.

Зин представляет из себя большой лабиринт, который полон ужаса и странных, удивительных вещей, которые могут быть найдены в его разрушенных склепах. Было записано Арабом, что сновидения людей создали Зин. Должно сказать, что независимо от того, что вы ищете в Зин, ваше желание должно быть очень большим, чтобы действительно найти это. После прохождения огромных залов Зин, вы окажетесь в центре его лабиринта, который простирается во всех направлениях до границ бесконечности.

Тогда вы должны идти туда, где надеетесь найти желаемое. Если вы ищете что-то определенное, тогда вы найдете это. В самых тёмных областях Зин скрываются замечательные вещи – красивые фонтаны в пыльных руинах, много древних и забытых книг, оставленных здесь истлевать, и врата, ведущие в места, где скрывается что-то ужасное или, наоборот – слишком прекрасное, чтобы созерцать это. Если вы почувствовали тревогу, заблудились или с вами случилась неприятность, тогда я предупреждаю, что вы должны поспешно оставить Зин, настолько быстро, прежде чем подвергнете себя опасности. Всех опасностей Зин не перечислить.

VI. О способах Возвращения

Чтобы вернуться из Зин и закрыть Двери, важно вспомнить, что я уже писал. В вашем, наполовину сонном, состоянии, много Дверей открыты из Зин, через которые могут прибыть ужасные вещи. Вы снова должны будете взять Ключ и представить, что от него исходит еще более мощное сияние, пока только свет от него не заполнит всё вокруг. Как только свет пропадет, вы вернетесь обратно в свое физическое тело. Если вы почувствуете, что некоторые из обитателей Зин, возможно, прошли через врата Мира Грёз, не предпринимайте ничего, дабы своей энергией вернуть их обратно.

VIII. О том, что было найдено в склепах Зин

В этой заключительной главе, я расскажу о том, что было обнаружено там и какие вещи там могут быть найдены.

Как частично объяснил Араб, относительно Зин, только те вещи, в которых вы нуждаетесь, будут там найдены. Но что вы должны пожелать для этого? Там должны разыскиваться несуществующие (на физическом плане) вещи, вещи наделяющие Знанием и Властью, но только не драгоценности наподобие золота и серебра. Но как эти вещи могут быть найдены? Вы должны блуждать по нескончаемым залам Зин и искать то, что желаете. В конечном итоге вы отыщете это, если гхасты не остановят вас. Когда вы найдете желаемое, не удивляйтесь, но осмотрите место,

куда вы попали. При поиске пути к Власти, я наткнулся на разрушенную тронную залу. Огромная, сваленная статуя древнего царя лежала в центре. Что-то заставило ее упасть, голова отбилась от статуи и ударилась в стену. Это было открытием, связанным с моим желанием Власти. В другой раз, когда я искал Знание о Вселенной, я полз в низком лабиринте. Я скоро понял, что заблудился. Мысль об этом позволила отыскать мне выход, который вёл к длинному тоннелю. На каждой стороне тоннеля были тёмные отверстия, врата в другие места. Это было Большим Залом Зин, местом, в которое я могу теперь попасть по желанию – найти Великий Зал. Каждые из чёрных врат покажут колдуну видения места, которое может быть красивым или ужасающим. Так что вы можете проникнуть в склепы Зин в поисках нужного вам, но вы должны всегда помнить, что это очень опасно, и вы обязаны хранить Ключ всегда с вами, чтобы вернуться, когда гхасты приблизятся к вам.



Frater Baltasar

СКРИЖАЛИ НЬЯРЛАТХОТЕПА

В помощь заклинателю, вставшему на тропу Великих Древних, мною воссоздана система Скрижалей Ньярлатхотепа. Она поможет путешествовать по Лабиринту Зин и проникать в самые потаённые его уголки. Методики сновидчества, описанные выше, являются наиболее предпочтительными для астральной проекции в миры, населённые тёмными духами. Особое внимание следует уделить защите своего тонкого тела во время таких путешествий. Для этого используется Великий Знак Древних, который нужно надеть перед тем, как покинуть тело.



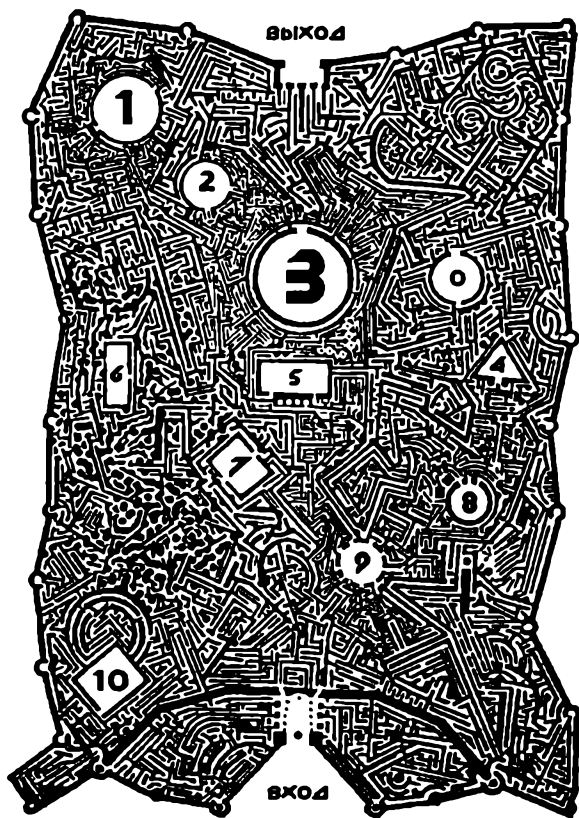
Как уже говорилось ранее, чтобы проникнуть внутрь Лабиринта Зин нужен Серебряный Ключ. Это не обычный ключ, который вставляется в скважину замка. Он представляет собой ламен на шее у заклинателя. Двери в лабиринт имеют небольшое круглое отверстие в форме зрачка змеи. Чтобы открыть дверь – нужно снять ламен и поднести его к этому глазу. Если на ламене выгравирована секретная печать Ньярлатхотепа – дверь откроется. Таких печатей 74, как и скрижалей Ньярлатхотепа, которые вы можете использовать в своей магической практике призыва Древних Духов.

Есть три основные методики: инвокация, скраинг и сновидчество. В первом случае Древних вызывают особыми ритуалами и заклинаниями, во втором – вступают с ними в контакт через магический шар или зеркало из обсидиана, в третьем – сами приходят к ним в обитель, как правило, во сне. В каждом методе есть свои плюсы и минусы. Инвокация опасна, сложна и не всегда эффективна, но в случае удачи – сулит большие перспективы для заклинателя. Скраинг ограничен в возможностях, но наиболее безопасен. Сновидство требует освоения практик ОС и астральной проекции, хотя иногда достаточно просто медитации перед сном. Опустим первый и второй метод и остановимся на самом простом – третьем. Возьмите в руки колоду карт «Скрижали Ньярлатхотепа». Мысленно спросите их, кого из Древних вы можете потревожить этой ночью. Теперь нужно снять правой рукой верхнюю карту с колоды и сказать про себя «один», потом вторую – «два», третью – «три» и т.д. Это нужно делать до тех пор, пока порядковый номер карты не совпадет с номером скрижали. Из выпавших карт нужно выбрать одну, которая будет больше всего подходить вашей цели. Положите её прямо перед собой на стол и смотрите на неё, не отрываясь и не мигая, как можно дольше, потом закройте глаза и попробуйте представить её мысленно. Особенно важно запомнить секретную печать, так как именно с её помощью вы будете открывать дверь в Лабиринт Зин. Перед сном положите скрижаль под подушку, а утром обязательно всё запишите в дневнике, что видели ночью.

Более сложные способы не рекомендую использовать, пока у вас не будет достаточно опыта и знаний.

Ниже я даю описание всех скрижалей, вы можете применять их как для сновидческой практики, так и для предсказаний. Чтобы

получить ответ, возьмите в руки колоду и мысленно задайте вопрос. Снимая правой рукой по одной карте с колоды, произносите: «один», «два», «три» и т.д., пока порядковый номер карты не совпадёт с номером скрижали. Отложите выпавшие карты отдельно от колоды и посмотрите их прорицательное значение. Несколько советов начинающим сновидцам. Не пренебрегайте защитой. Купите колоду «Скрижалей Ньярлатхотепа» (на сайте: hermes-shop.biz) или изготовьте самостоятельно. Носите двухсторонний ламен из серебра, на одной стороне которого выгравирован Великий Символ Древних, а на другой – секретная печать. Это будет ваш Серебрянный Ключ – пропуск в Лабиринт Зин. Ведите дневник. Записывайте свои сны. Составляйте схему лабиринта, где вы успели побывать, примерно как на рисунке.



I СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

1-я Скрижаль Ньярлатхотепа

50-е Врата Лабиринта Зин

Эклиптика: с 1-го по 5-й градус Зодиака

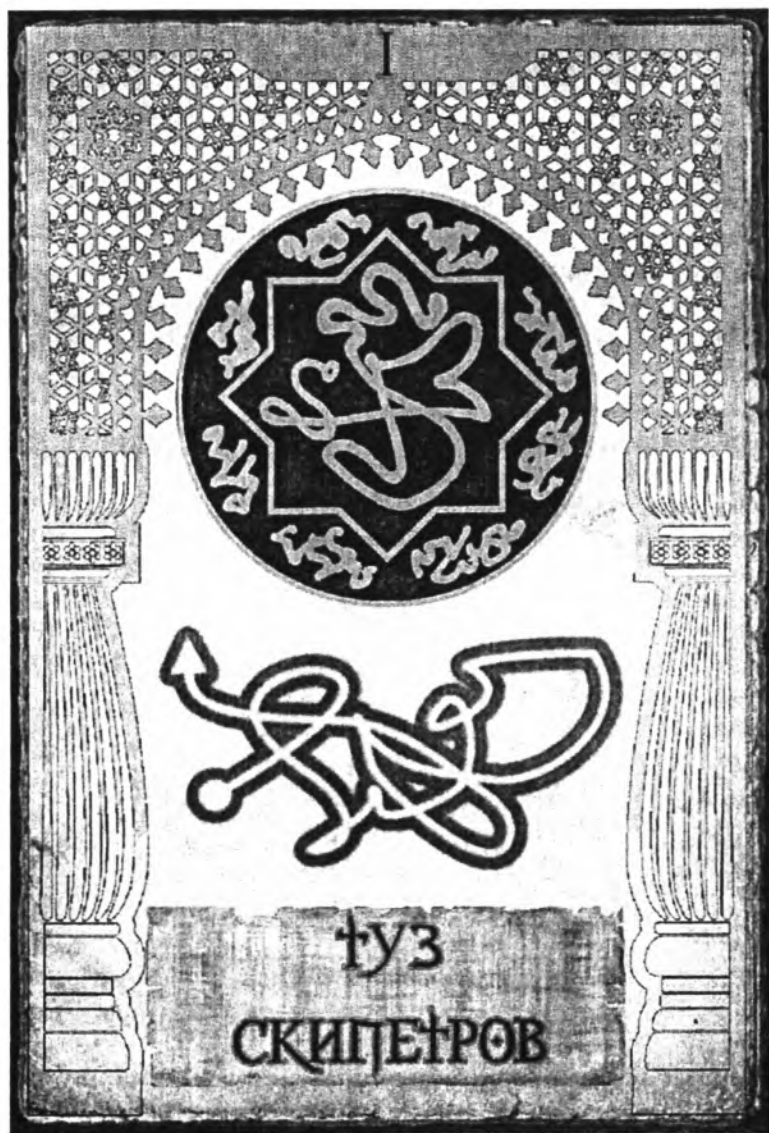
1-я карта называется – Скрижаль Дагона. Дагон (Dagon) – Повелитель Глубоководных. Он является в виде гигантского человека с лицом длиннозубой рыбы. От его многочисленных слуг вас защитит ламен с секретной печатью. Кольцо Дагона даст власть заклинателю над всеми стихийными силами и сущностями морей, океанов и рек.



Карта Таро: Туз Скипетров.

В прямом значении карта означает: падение на самое дно, упадок жизненных сил, количественное уменьшение всех благ, расточительность, растрату средств, банкротство, разорение, разрушение во всех его формах и проявлениях, порчу и другие магические действия, направленные на причинение зла, отягощение обязательствами, отчаяние, когда кажется, что нет выхода и лучший исход – это самоубийство.

В перевёрнутом положении: карта смягчает разрушительное влияние хаоса. Падение сменяется подъёмом, приливом новых сил, финансовые потери компенсируются, отчаяние – надеждой на новую, лучшую жизнь.



2-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 49-е Врата Лабиринта Зин
 23-й, 24-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 6-10°

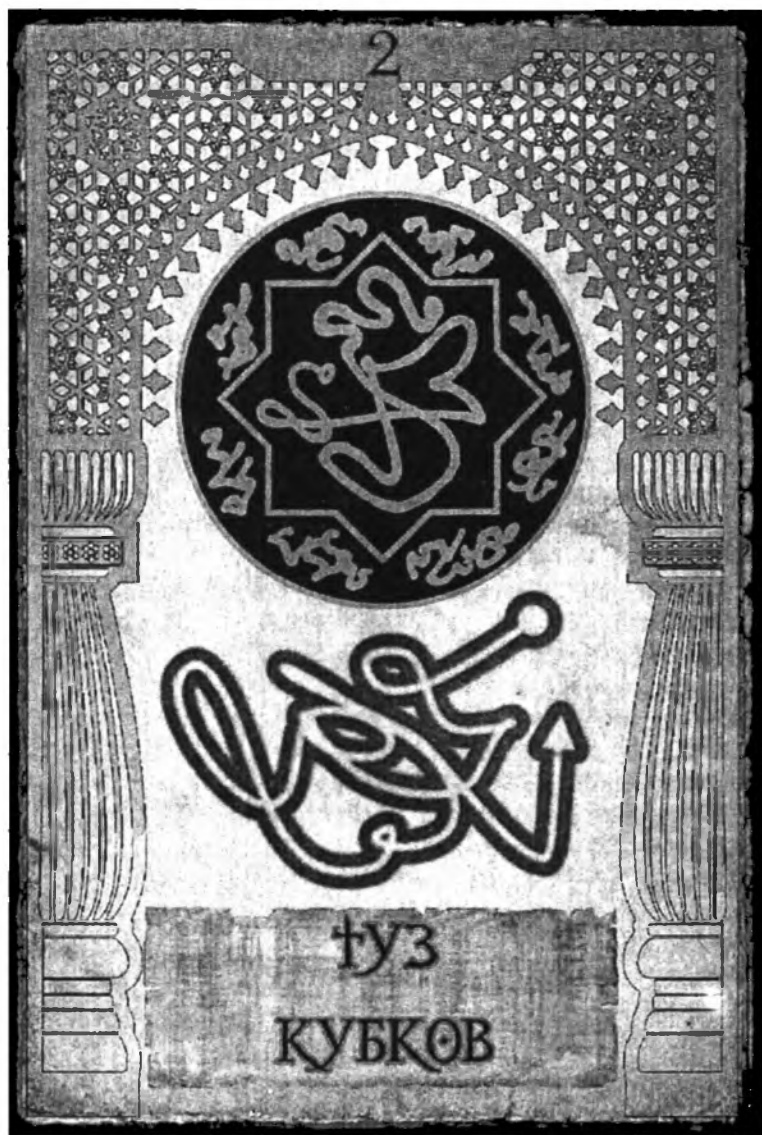
Вторая карта называется – Скрижаль Патурнигиш. Патурнигиш (Paturnigish) – Повелитель Изменчивости. Является в виде большого облака, из которого выползает змееподобное существо. Секретная печать защитит вас от его многочисленных приспешников. Кольцо Патурнигиш поможет заклинателю управлять погодными условиями и менять их по своему усмотрению.



Карта Таро: Туз Кубков.

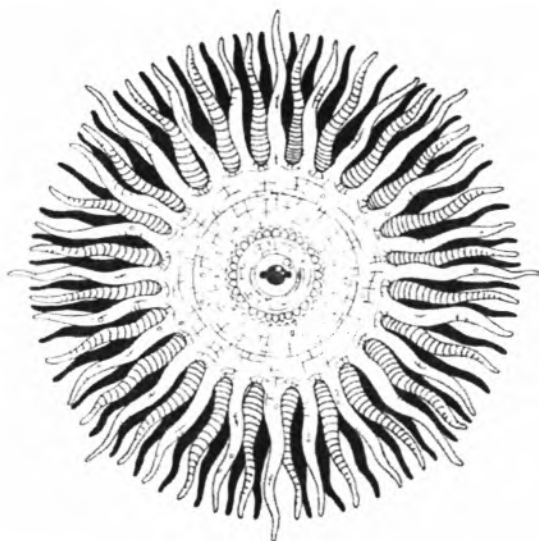
В прямом значении: символизирует телесные повреждения, погрешность, которая закрадывается в ваши вычисления, непостоянство характера, легкомыслие в отношении важных дел, изменчивость судьбы, переверот жизненных ценностей, который происходит под давлением внешних обстоятельств.

В перевёрнутом положении: карта означает, что вы избегаете тяжёлых последствий, отделяетесь лёгким испугом, ваши ошибки вовремя обнаруживаются, и их удаётся исправить, судьба поворачивается к вам своей светлой стороной.



3-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 48-е Врата Лабиринта Зин
 25-й, 26-й Каналы Лабиринта Зин
 Эклиптика: 11-15°

Третья карта называется – Скрижаль Азатота. Азатот (Azathoth) – Повелитель Древних Духов. Является в виде обширной сферы с щупальцами, и будет весьма сердит, если заклинатель вызовет его из тайного обиталища без уважительной причины. Он безумен, поэтому особо опасен! Защитит от его гнева только ламен с секретной печатью. Кольцо Азатота управляет Хаосом и всеми Древними Богами.



Карта Таро: Туз Мечей.

Прямое значение карты: сигнализирует вам о процессах саморазрушения, болезнях, которые вот-вот настигнут вас и поглотят, деструкции во всевозможных проявлениях, подрыве жизненных сил.
Перевернутое значение: говорит о том, что вы прошли самый сложный период, преодолели внутренние разрушительные процессы, исцелились от тяжёлой болезни, но может быть рецидив.



**4-я Скрижаль Ньярлатхотепа
47-е Врата Лабиринта Зин
27-й, 28-й Каналы Лабиринта Зин
Эклиптика: 16-20°**

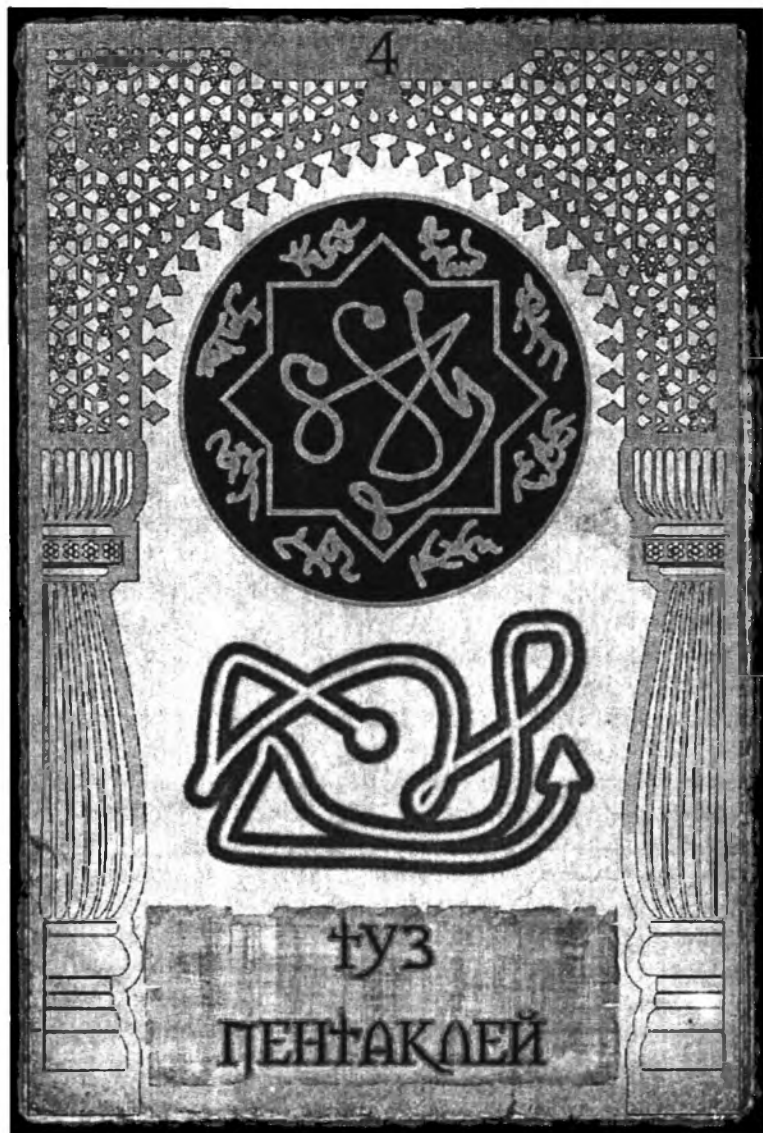
Четвертая карта называется – Скрижаль Шуб-Ниггурат. Шуб-Ниггурат (Shub-Niggurath) – Повелитель Плодородия. Шуб-Ниггурат появляется как бесформенная масса со множеством длинных чёрных щупалец, роняющими слизь ртами, и короткими козлиными ногами. Её сопровождает множество порождённых ей мелких монстрообразных существ, которых он постоянно извергает из себя, а затем снова пожирает и переваривает. Ламен с секретной печатью защитит вас от его порождений. Кольцо Шуб-Ниггурат поможет заклинателю достичь полного материального благополучия и дать потомство, если в этом плане будут какие-то проблемы.



Карта Таро: Туз Пентаклей.

В прямом значении: карта свидетельствует об отсутствии карьерного роста, у женщин – бездетности, стерильности, невозможности забеременеть или выкидыше, об отсутствии источников дохода или прибыли, денежных растратах, потерях, долгах, в самом худшем случае – об нищете и голоде.

В перевёрнутом виде: карта олицетворяет богатство без счастья, процветание без удовлетворения, здоровье, которое тратится попусту. После длительного периода ожидания женщина может забеременеть, но роды всегда сопровождаются осложнениями.



5-я Скрижаль Ньярлатхотепа
1-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 21-25°

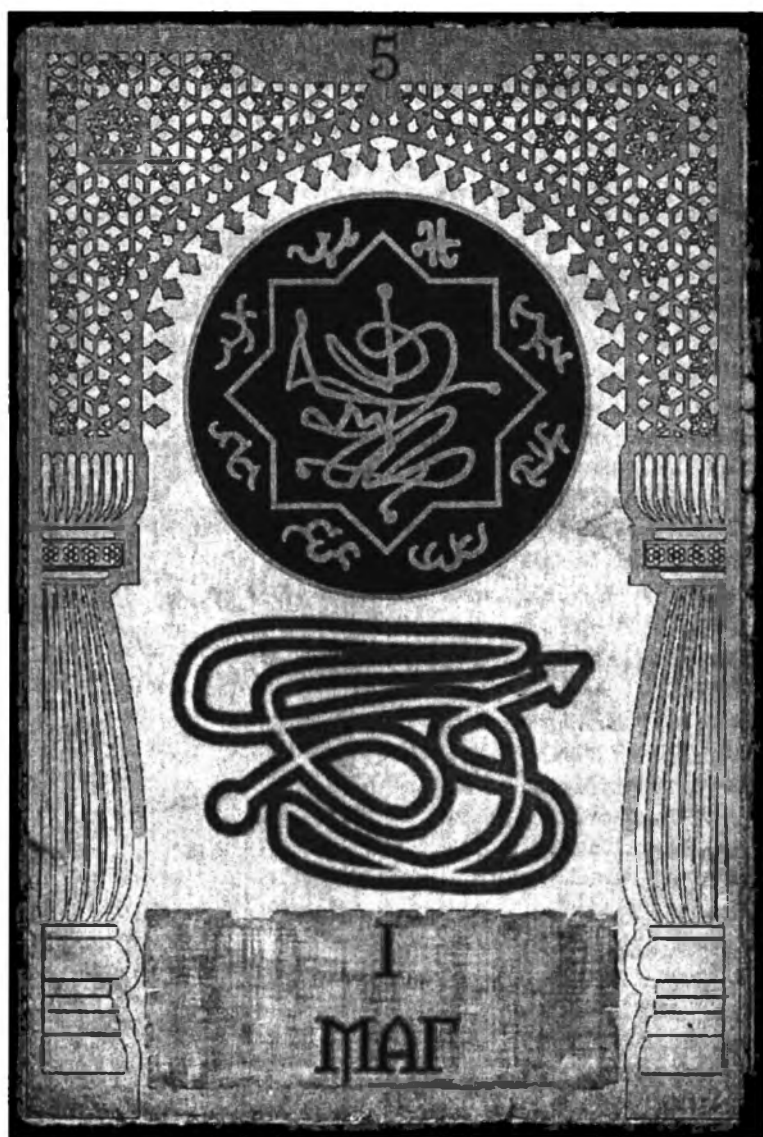
Карта Таро: Первый Аркан – Маг.
Буква еврейского алфавита: Алеф.
Числовое обозначение: Единица.
Астрологическое значение: Нептун.
Стихия: Воздух.

Пятая карта называется – Скрижаль Этонетатэ. Этонетатэ (Etonetatae) – Повелитель Магии. Хозяин магических слов и заклинаний. К нему в первую очередь обращаются за советом, ибо он может поведать вам множество слов силы. Этонетатэ не имеет постоянного образа, но может явиться в виде странной фигуры с посохом, окруженной туманом. Кольцо и ламен помогут вам получить полный контроль над этим Древним Духом.



Прямое значение карты: говорит о слабости, отсутствии энергии, интригах и обманах, которые преследуют человека.

Перевернутое положение: свидетельствует о том, что человек может использовать других в своих целях, манипулировать сознанием, мастерски обманывать и интриговать. Он, как правило, мошенник, которого не так-то просто поймать и вывести на чистую воду. С помощью своего коварного ума он может накопить несметные богатства.



6-я Скрижаль Ньярлатхотепа
2-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 26-30°

Карта Таро: Второй Аркан – Жрица.

Буква еврейского алфавита: Бет.

Числовое обозначение: Двойка.

Астрологическое значение: Луна.

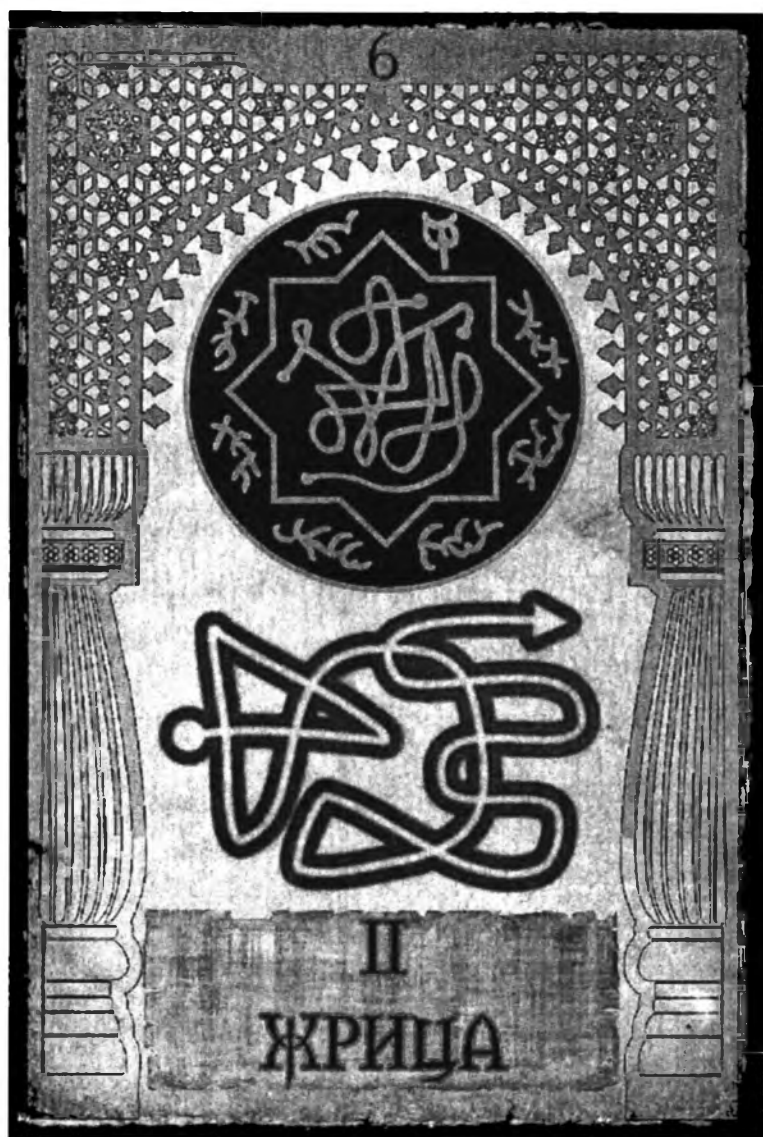
Стихия: Вода.

Шестая карта посвящена Оданэну (Odanen) – Повелителю Древних Культов и называется – Скрижаль Оданэна. Оданэн знает все ритуалы и все писания старых Богов и может открыть их заклинателю, носящему его кольцо. Ламен защитит вас от его колдовства. Оданэн является перед заклинателем как прозрачный, едва различимый силуэт, изредка принимая форму человека.



Прямое значение карты: сокрытие истины, запутывание, неясность перспектив, неопределенность будущего.

Перевернутое положение карты: означает, что вы напряженно пытаетесь понять высший смысл чего-либо, ищете скрытые доселе факторы, которые сильно влияют на вашу личную жизнь и работу. Не исключено, что вы каким-то образом, непознаваемо, оказываете сильное влияние на ваше окружение и на обстоятельства.



7-я Скрижаль Ньярлатхотепа
3-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 31-35°

Карта Таро: Третий Аркан – Императрица.

Буква еврейского алфавита: Гимл.

Числовое обозначение: Тройка.

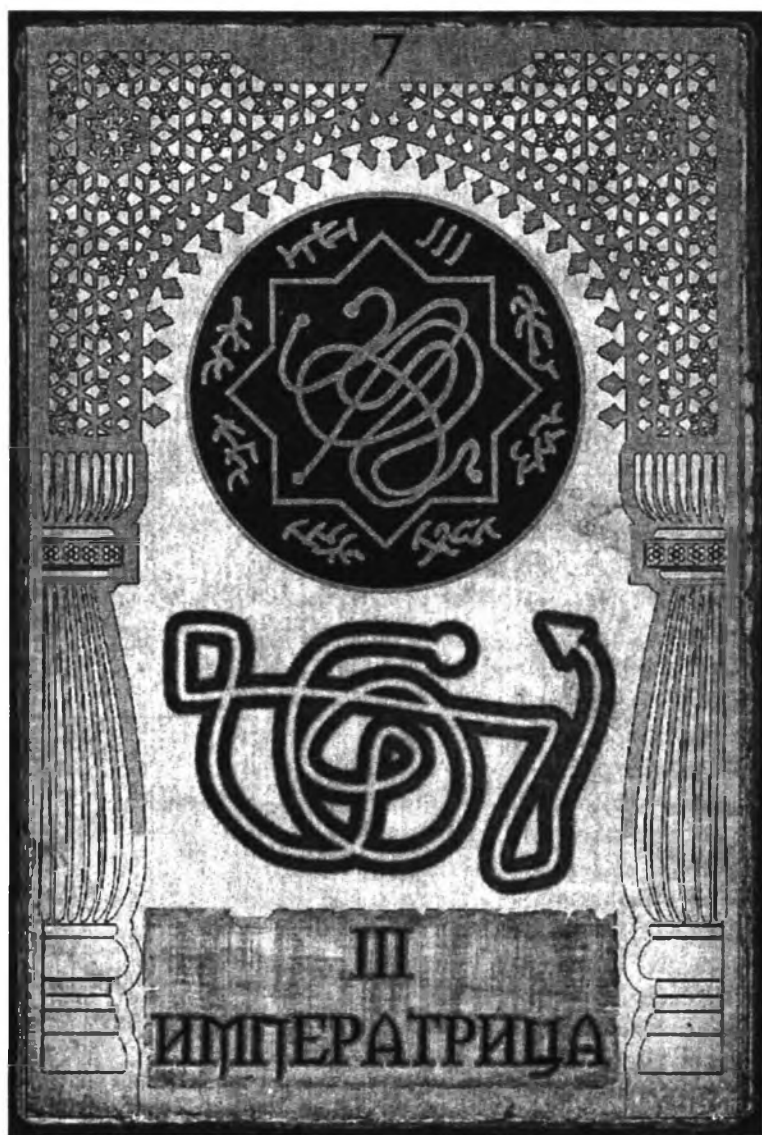
Астрологическое значение: Венера.

Седьмая карта называется – Скрижаль Банибо. Банибо (Banibo) – Повелитель Сокровищ. Банибо показывает заклинателю скрытые сокровища, но будьте бдительны и не позволяйте ему выманить вас из магического круга, пока не получите от него все необходимые сведения и не отошлёте его назад. Банибо появляется в форме искривлённого и вздутого человека, источающего вонь гниющих отбросов. Кольцо Банибо будет притягивать к вам деньги, а его ламен защитит от сущностей, которые попытаются их украсть.



Прямое положение карты: говорит о материальных затруднениях, упадке творческих сил. Карта выражает семейные ссоры, конфликты или непонимание партнёра.

Перевернутое положение карты: может означать, что некий цикл или проект, связанный с вами, близок к завершению, препятствия устранены, в делах достигнута стабилизация, в семье наступит долгожданный мир, а партнёр согласится на ваши условия.



2-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

8-я Скрижаль Ньярлатхотепа

46-е Врата Лабиринта Зин

29-й Канал Лабиринта Зин

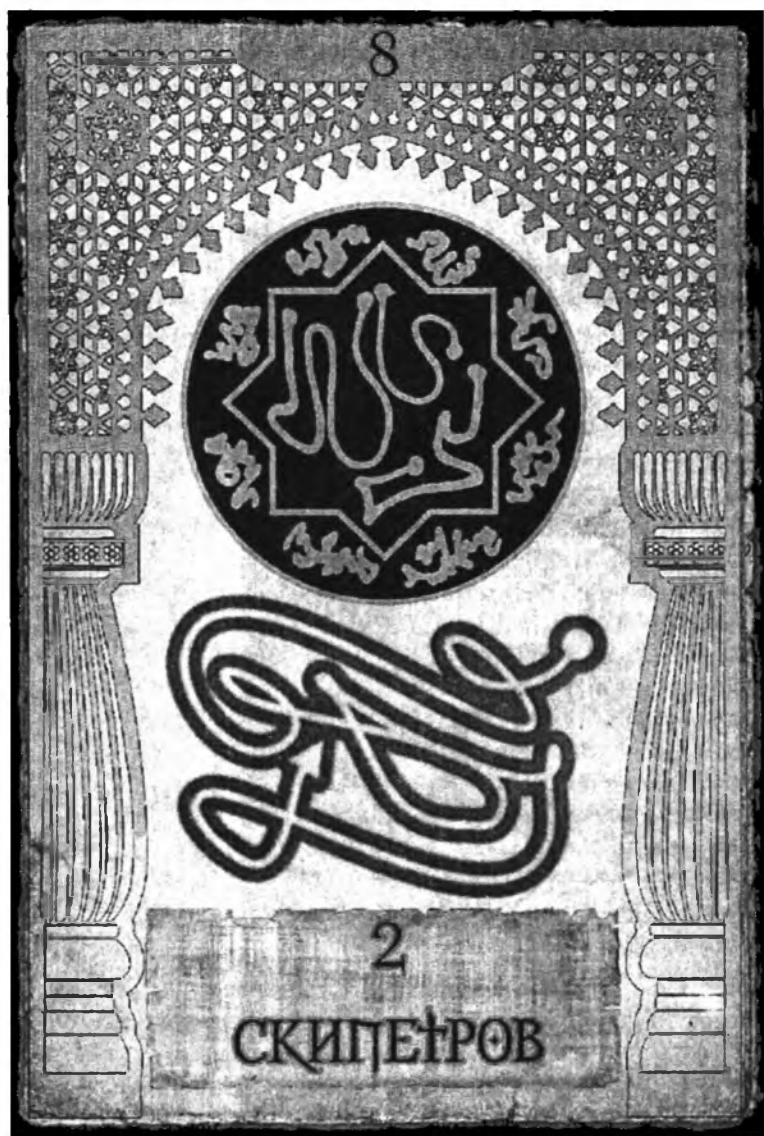
Эклиптика: 36-40°

8-я карта называется – Скрижаль Мэмэмизт-Раха. Мэмэмизт-Раха (Mememuet-Raha) – Повелитель Скорби. Является в виде слизистой рогатой бестии. Любит полакомиться мертвечиной, поэтому чаще всего его можно встретить на кладбищах. Принимает облик умерших и навещает родных усопшего в виде призрака. Вас защитит от него ламен с секретной печатью, а кольцо поможет управлять им. Они оградят вас от превратностей судьбы и непредвиденных обстоятельств.



Карта Таро: Двойка Скипетров.

Прямое значение карты: печаль, грусть, меланхолия, огорчение, боль, отчаяние, скорбь, недовольство, раздражение, гнев, досада.
Значение перевернутой карты: сильное удивление, внезапные изменения, сюрпризы судьбы, хлопоты, ограничения, препятствия, смущение, волнение, разочарование из-за нечестности партнёров.



9-я Скрижаль Ньярлатхотепа
45-е Врата Лабиринта Зин
30-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 41-45°

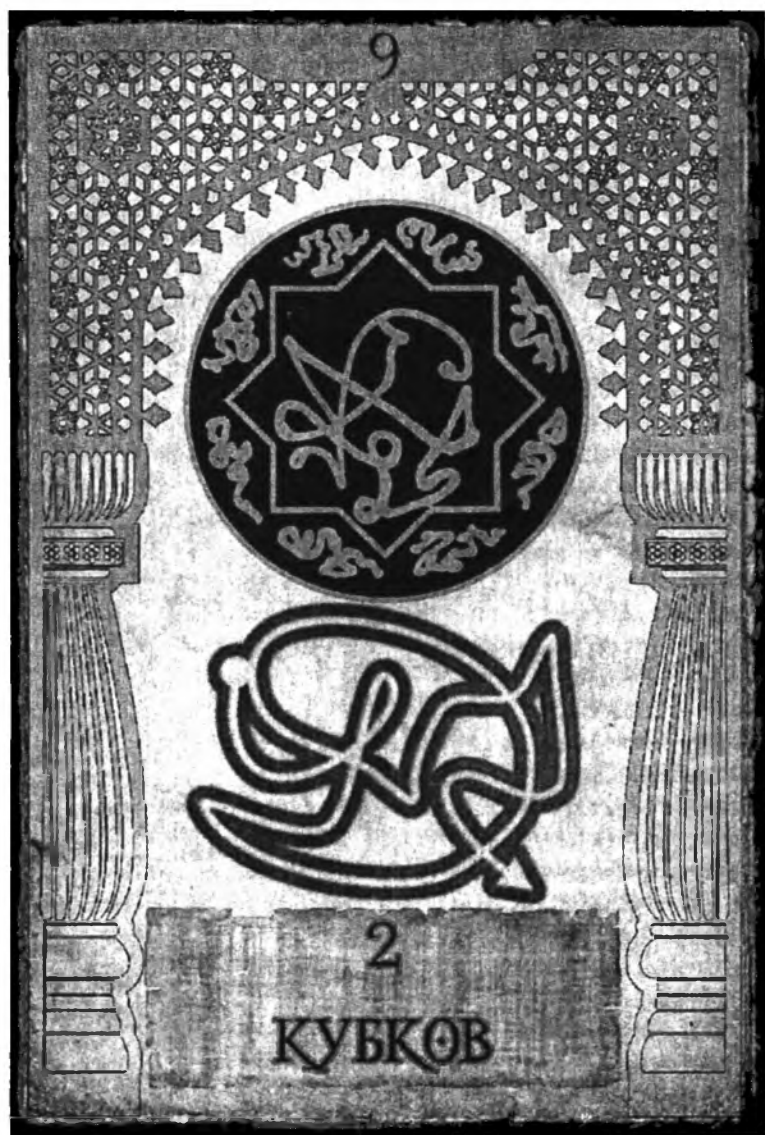
9-я карта носит название – Скрижаль Бас-Лезифы. Бас-Лезифа (Bas-Lesifa) – Повелитель Безумия. Является в виде тёмного шара, которому нельзя навредить, и сеет панику вокруг себя. При ближайшем рассмотрении сфера состоит из мелких частиц, внутри которой огромное насекомое. Ламен с секретной печатью защитит вас от него. Кольцо Бас-Лезифа будет полезно закладателю для управления низшими инстинктами человека.



Карта Таро: Двойка Кубков.

Значение прямой карты: чрезмерное возбуждение, сильное удивление, внезапные изменения, сюрпризы судьбы, хлопоты, ограничения, препятствия, смущение, волнение, унижительное положение, нереализованность, недостаточный потенциал для того, чтобы воплотить свои мечты, похоть, ревность, алчность, зависть.

Значение перевернутой карты: сексуальная несовместимость, неудовлетворённость, извращения, влечение к тому, что под запретом, угасание чувств, отсутствие взаимности.



10-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 44-е Врата Лабиринта Зин
 31-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 46-50°

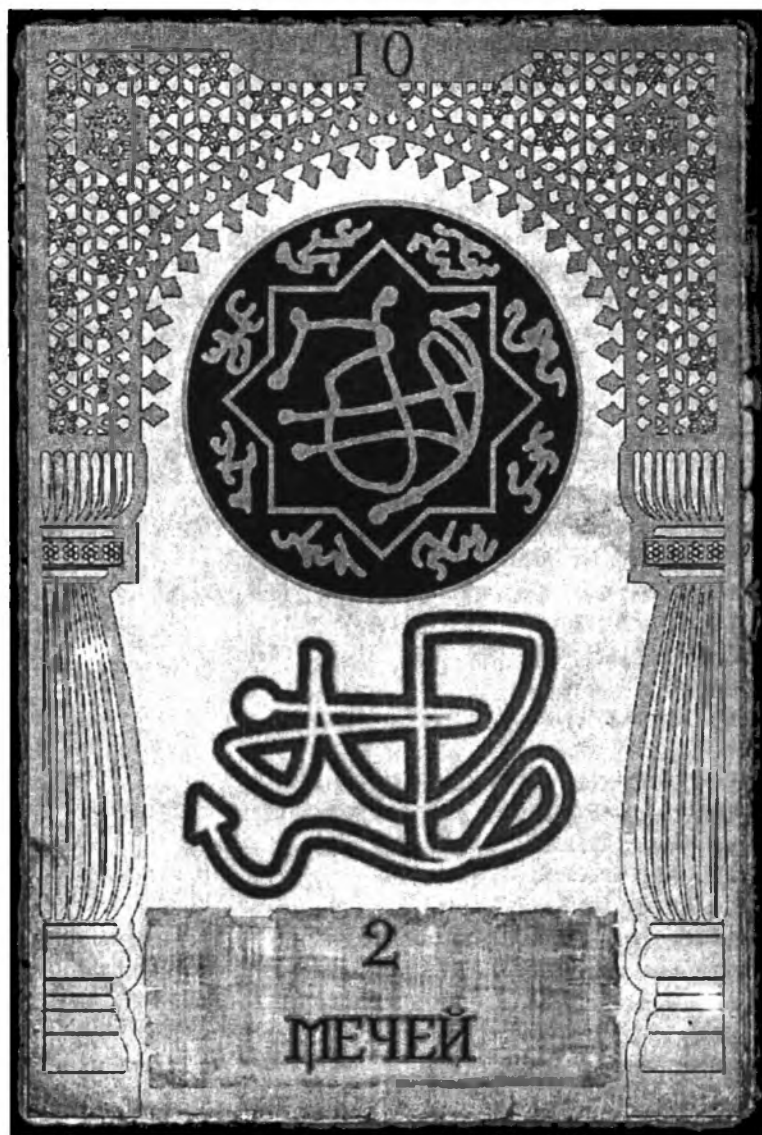
10-я карта называется – Скрижаль Нун-Ханиш. Нун-Ханиш (Nun-Hanish) – Повелитель Вероломства. Является в чудовищном виде с целой армией вурдалаков, которые могут проникать в человеческие сны. Вас защитит от них ламен с секретной печатью. Кольцо Нун-Ханиш даст власть заклинателю над этой грозной силой. Оно вбирает в себя всю силу того человека или существа, к которому прикасается, и потом передает её хозяину кольца.



Карта Таро: Двойка Мечей.

Значение прямой карты: состояние неустойчивого равновесия, когда человек пребывает в покое, не зная, что предпринять, скрытность, клевета, обман, ложь, двуличность, мошенничество, вероломство.

Значение перевёрнутой карты: указывает на ложное чувство покоя, на скрытые проблемы, которые выявятся в ближайшем будущем. Всё тайное становится явным, раскрывается ложь и обман, двуличие друзей и партнёров, вас хотят запутать, ввести в заблуждение, но тщетно.



**11-я Скрижаль Ньярлатхотепа
43-и Врата Лабиринта Зин
32-й, 33-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 51-55°**

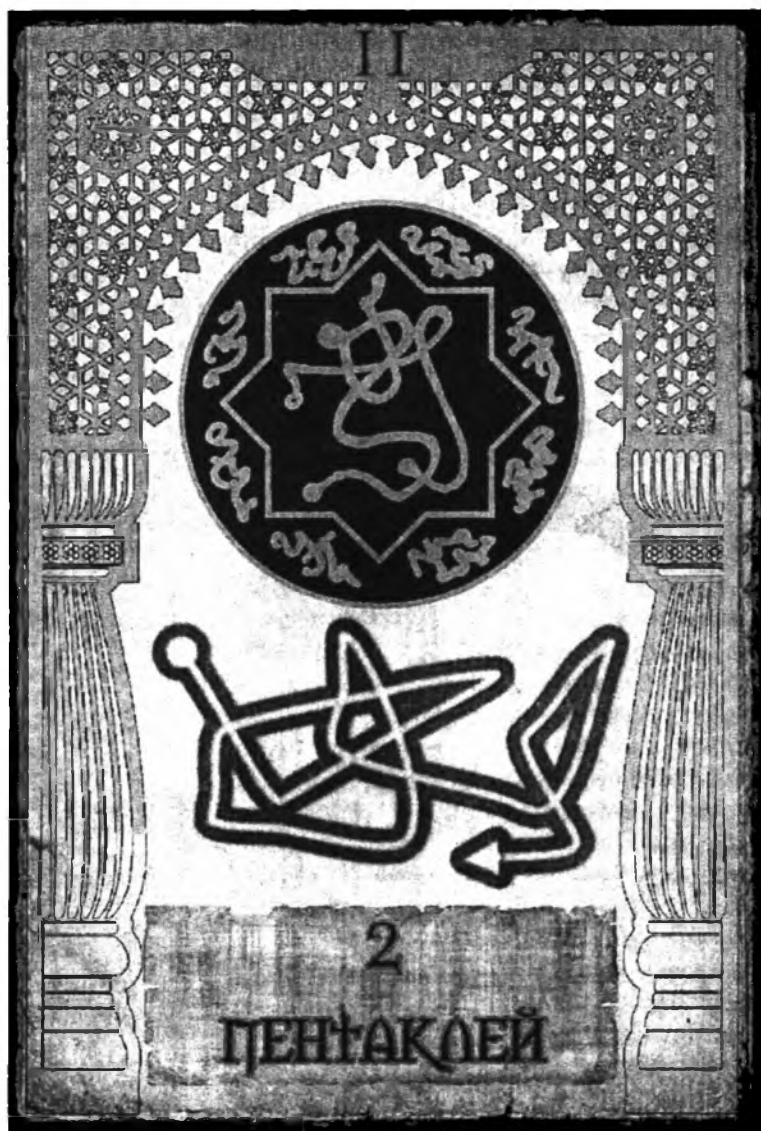
11-я карта называется – **Скрижаль Мафлзуса**. **Мафлзус** (Martheus) – Повелитель Мудрости. Является в виде древнего старца, который весьма благожелателен. В его ведении находятся знания и технологии многих древних цивилизаций, которыми он может поделиться с заклинателем, если тот владеет его ламеном и кольцом. Взамен он потребует несколько лет вашей жизни, будьте благоразумны и не соглашайтесь на это!



Карта Таро: Двойка Пентаклей.

Значение прямой карты: путаница в делах, смятение чувств, затруднения во всех сферах жизни, озабоченность, беспокойство, волнение, смущение. Противоречия обостряются, равновесие неустойчиво, а человек просто приспосабливается к окружающей обстановке. Карта предсказывает сомнения, тревоги и колебания.

Значение перевернутой карты: указывает на необходимость беготни, какой-то лихорадочной деятельности, скорее всего, во имя денежных интересов. Карта связана с поездками, письмами, контрактами, их заключением, документацией, деньгами.



12-я Скрижаль Ньярлатхотепа
4-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 56-60°

Карта Таро: Четвёртый Аркан – Император.

Буква еврейского алфавита: Далет.

Числовое обозначение: Четвёрка.

Астрологическое значение: Юпитер.

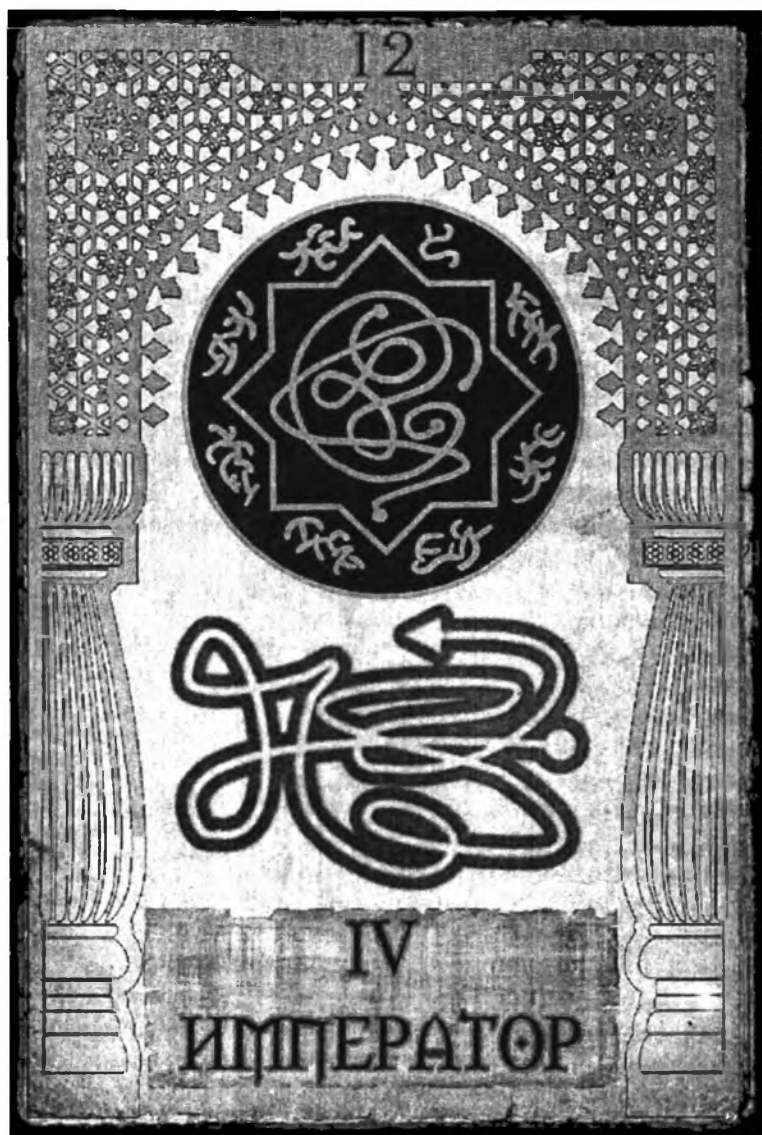
Стихия: Огонь.

12-я карта называется – Скрижаль Обинаба. Обинаб (Obinab) – Повелитель Порядка. Может показать заклинателю множество тайн Вселенной. Противоположен Банибо, но также будет уговаривать вас выйти из круга, дабы вы могли отправиться с ним в путешествие. В этом случае вам следует настоять, чтобы он дал вам все необходимые знания для самостоятельного путешествия. Кольцо Обинаба поможет вам освоить астральную проекцию. Ламен с секретной печатью защитит во время путешествий сквозь время и пространство и поможет вернуться в свое физическое тело.



Значение прямой карты: указывает на чрезмерный прагматизм, упрямство, педантизм, деспотизм и необузданную жажду власти, нестабильность, неуверенность, неверность. Символизирует отрицание авторитетов, нежелание принимать участие в жизни других людей, невыполнение своих обязанностей, нетрадиционную сексуальную ориентацию.

Значение перевернутой карты: война, конфликт, ранение, оскорбление.



13-я Скрижаль Ньярлатхотепа
5-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 61-65°

Карта Таро: Пятый Аркан – Верховный Жрец.

Буква еврейского алфавита: Хе.

Числовое обозначение: Пятёрка.

Астрологическое значение: Овен.

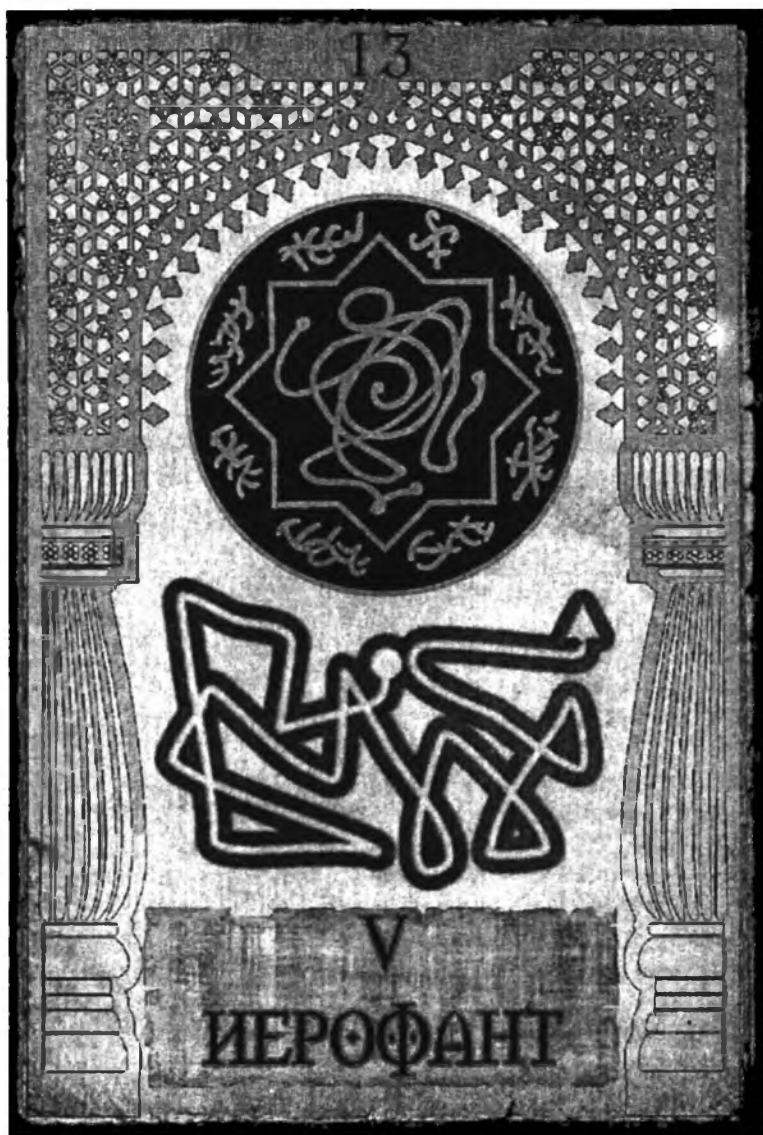
Стихия: Огонь.

13-я карта называется – Скрижаль Босоро. Босоро (Bosoro) – Повелитель Порабощения. Является в виде огромной огненной змеи. Не смотрите ему в глаза, ибо навсегда станете одержимы им, прикажите ему появиться в человеческом облике, и он должен будет повиноваться. Босоро владеет знаниями, как открыть мысли людей. Вы можете просить его открыть вам разум любого человека, которого назовёте. Заклинателю следует иметь ламен с его секретной печатью или кольцо.



Значение прямой карты: порабощение, рабство, лжеучение. Карта часто сообщает о кризисе дел, отношений, о нежелательной встрече, например, с мошенником, гипнотизёром или чёрным магом. Вы можете стать жертвой колдовства, медицинской ошибки, попасть в тюрьму.

Значение перевёрнутой карты: знания, полученные не от науки и не от религиозных догм, вы постигаете истину внезапно, через откровение. Она означает поиск смысла, зачастую скрытого, неформальные пути духовного развития, веру, озарения.



14-я Скрижаль Ньярлатхотепа
6-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 66-70°

Карта Таро: Шестой Аркан – Влюблённые.

Буква еврейского алфавита: Вау.

Числовое обозначение: Шесть.

Астрологическое значение: Телец.

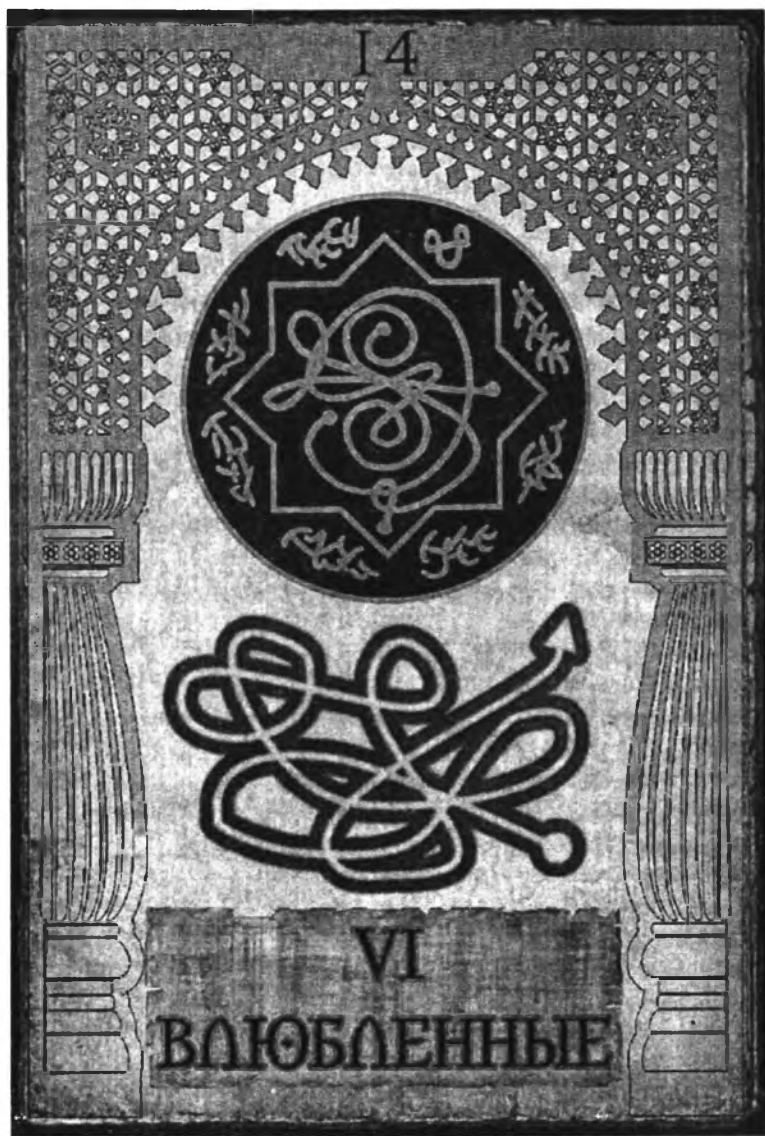
Стихия: Земля.

14-я карта называется – Скрижаль Оксерэна. Оксерэн (Oxeren) – Повелитель Времени. Обладает всеведением и является на чёрной лошади, скачущей быстрее самого времени. Он может проникать в прошлое, настоящее и будущее, и провести туда заклинателя. Для этого нужно обладать кольцом Оксерэна и его секретной печатью.



Значение прямой карты: неудачи, несбыточные мечты, недостижимые цели. Карта обычно говорит о нерешительности, бестактности, одиночестве человека, его ошибочном выборе. Нередко сообщает о любовном привороте, который мешает вам разобраться в своих чувствах. Вы теряете время впустую, тратите его на того, кто вас не достоин.

Значение перевёрнутой карты: означает неизбежность выбора, который необходимо сделать, руководствуясь, скорее, интуицией, чем разумом, предательство партнёра, разбитое сердце, неразделённую любовь.



**15-я Скрижаль Ньярлатхотепа
42-е Врата Лабиринта Зин
Пересечение 3-го и 4-го Каналов
Эклиптика: 71-75°**

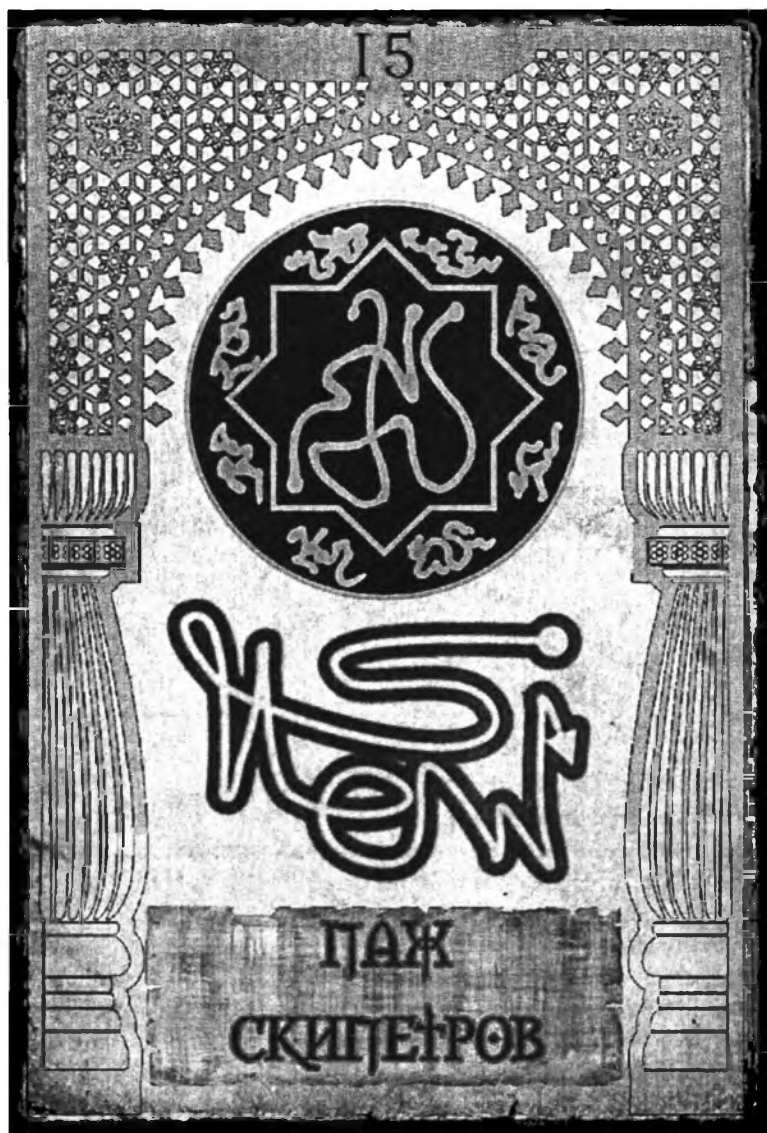
15-я карта называется – Скрижаль Йог-Тхотхая. Йог-Тхотхай (Yog-Thothai) – Повелитель Пространства. Он является в виде огромной, кричащей летучей мыши с ползающими на лице червями. Он может странствовать очень далеко, унося свою добычу к отдалённым звёздам. Вас защитит от его гнева ламен с секретной печатью. Кольцо Йог-Тхотхая оберегает путника во время пути и помогает во сне преодолеть огромные пространства, достичь даже края вселенной.



Карта Таро: Паж Скипетров.

Значение прямой карты: скверные известия, отказы, запреты, а также сплетни. Переживания, бегство, дезертирство, эмиграция, раздор, разрыв, разделение. Планам не суждено стать реальностью, полученный результат очень далёк от ожидаемого. Мелкие потери и упущенные возможности.

Значение перевёрнутой карты: планы, задуманные вами, реализуются с трудом. Приходится преодолевать множество препятствий. Возможно, вам следует проверить, что же необходимо изменить, чтобы движение к цели пошло более быстрым темпом и стало не столь затруднительным.



Скрытые Врата Лабиринта Зин в город Р'лайх 73-я Скрижаль Ньярлатхотепа

73-я карта связана с таинственным Р'лайхом (R'lyeh) и его повелителем Балоном (Balon): *«Великий каменный город Р'лайх, с его монументами и надгробиями исчез под волнами; и глубокие воды, полные единой первичной тайны, сквозь которую не может пройти даже мысль, оборвали и это призрачное обещание. Но память никогда не умирает, и верховные жрецы говорят, что город восстанет вновь, когда звёзды займут благоприятное положение. Тогда из земли восстанут её чёрные духи, призрачные и забытые, полные молвы, извлечённой из-под дна забытых морей»* (Г.Ф.Л. «Зов Ктулху»). *«В Р'лайхе (R'lyeh) Он обитает, связанный бесконечным сном Теми, кто мог бы сдержать Тьму Внешнего Ада и очистить судьбу Человека. И всё же Тьма должна возобладать, и судьба Человека запечатана и высечена...»* (Скрытые листы Некрономикона).

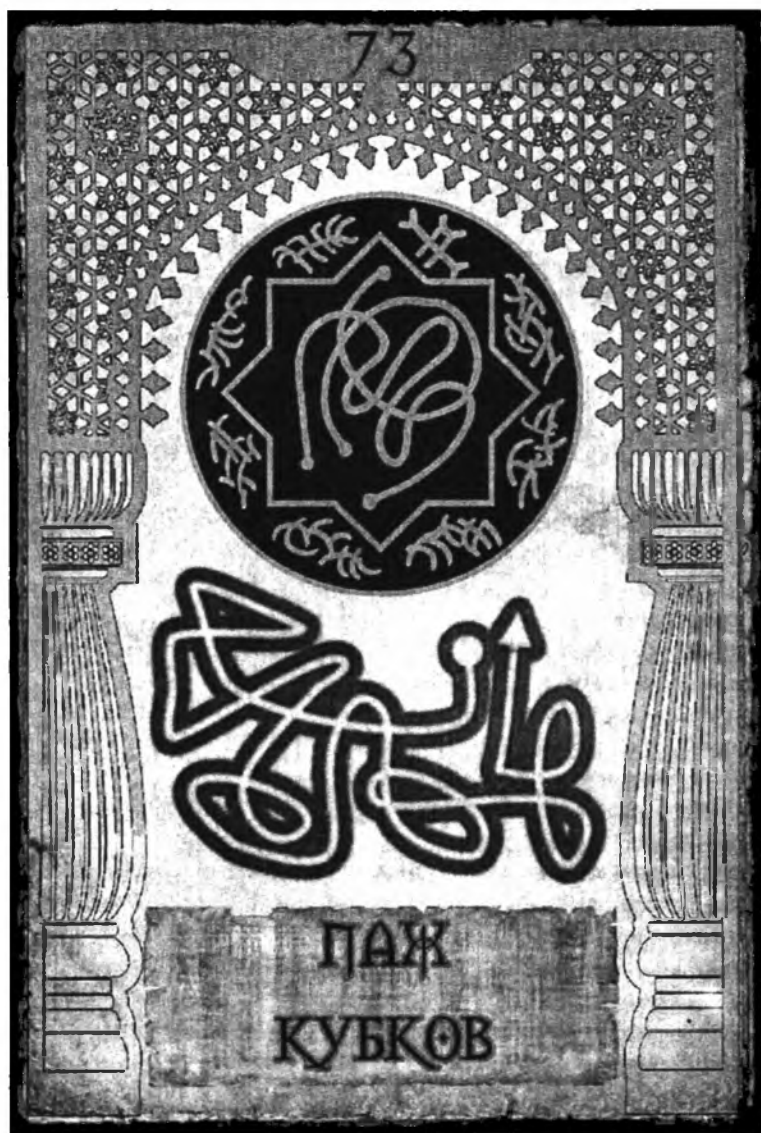
Чтобы заклинателю овладеть магией Р'лайха, нужно иметь ламен с секретной печатью, Кольцо Гипноса и Сосуд Балона. О том как их изготовить, читайте в «Скрытых листах Некрономикона».



Карты Таро: Паж кубков.

Значение прямой карты: Ожиданиям не суждено сбыться. Проблемы с беременностью. Легкомысленность, инфантильность, эгоизм, капризы, лень, обман, хитрость. Злоупотребление наркотиками и алкоголем. Ветреность и неразборчивость в любви, скольжение по наклонной плоскости, жульничество, фальшь, измена, сердечная боль, потеря невинности, утрата доверия.

Значение перевёрнутой карты: Ненадежность ситуации и иллюзии, которые ведут в никуда. Пустые мечты и нежелание что-то менять в жизни, неспособность реализовывать свои планы. Пристрастия, угрожающие разрушить жизнь человека, патологические наклонности, очень сильные страсти и соблазны.



3-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

16-я Скрижаль Ньярлатхотепа

41-е Врата Лабиринта Зин

34-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 76-80°

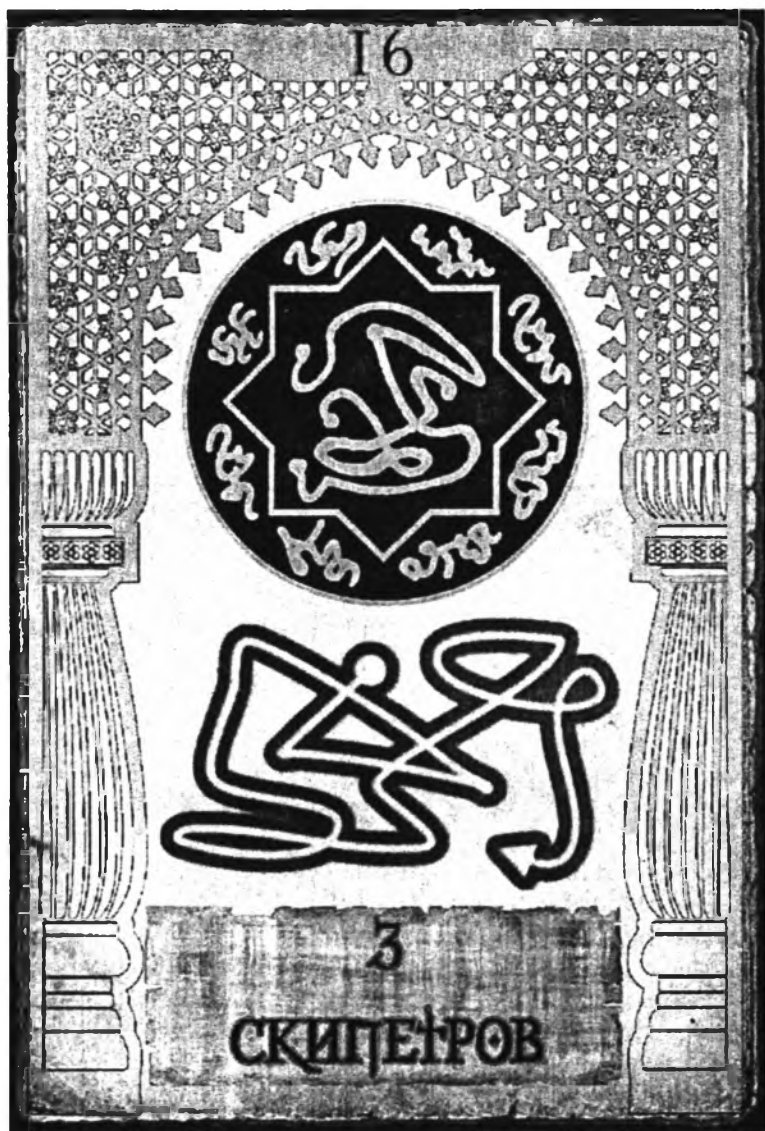
16-я карта называется – Скрижаль Лиазинотха. Лиазинотх (Leasynoth) – Повелитель Гор. Является в виде большого дракона-червя, который обитает под горами Памира со времен господства Древних Духов. Он прогрызает ходы в пространстве и времени. По этим червоточинам можно перемещаться в другие миры, если ты владеешь секретной печатью Лиазинотха и Кольцом Звёздной Мудрости.



Карта Таро: Тройка Скипетров.

Значение прямой карты: неосторожность, затруднение, предательство, пренебрежение предлагаемой помощью, неопределённый социальный статус. Рекомендует ещё раз всё обдумать и отложить задуманное до лучших времён. Шанс на успех потерян, время упущено.

Значение перевёрнутой карты: крушение планов, неопределённость, застой. Трудности, возникшие после первых успехов. Излишняя тяга к риску, напрасная трата сил, времени и денег.



**17-я Скрижаль Ньярлатхотепа
40-е Врата Лабиринта Зин
35-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 81-85°**

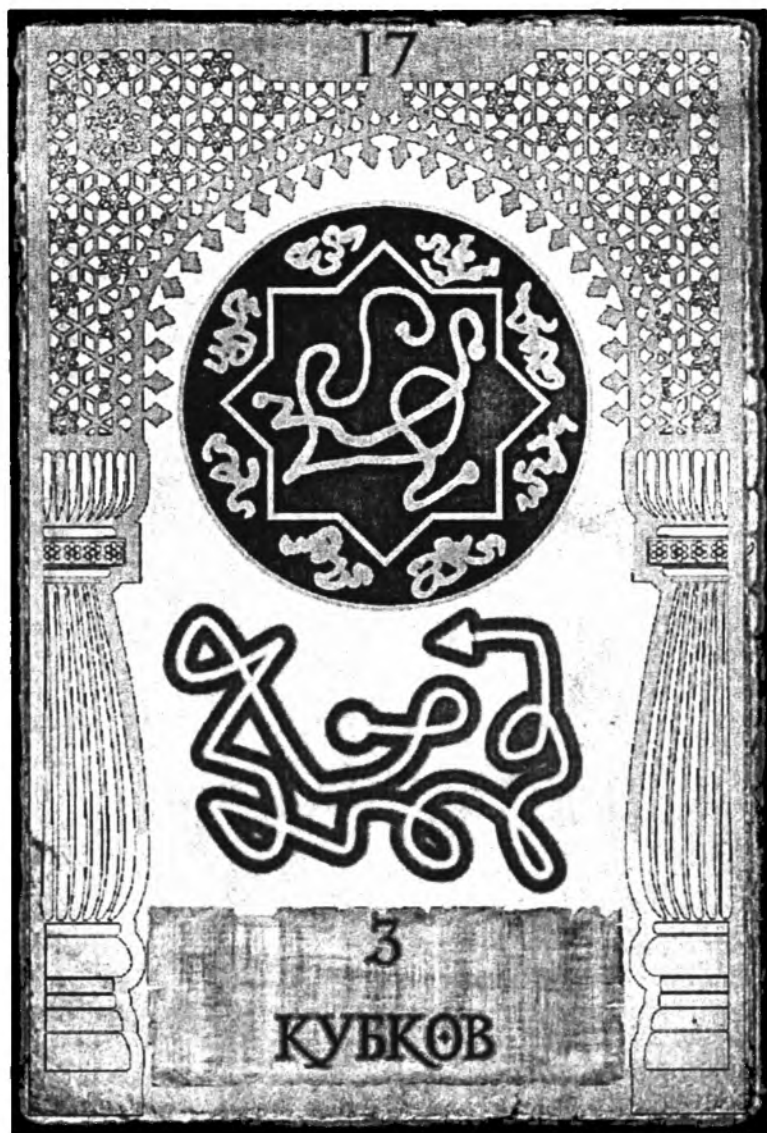
17-я карта называется – Скрижаль Азалу. Азалу (Azalu) -- Повелитель Излишеств. Является в виде огромного существа со множеством рук и голов. Он может удовлетворить любое, даже самое безумное желание заклинателя, если вы владеете его секретной печатью и кольцом. Азалу обладает артефактом Миго-Зондрон, который может материализовать любую мысль человека.



Карта Таро: Тройка Кубков.

Значение прямой карты: излишняя любовь к удовольствиям, похотливость, сладострастие, склонность к преувеличениям, растрата своих жизненных сил на удовольствия, излишества.

Значение перевёрнутой карты: отсутствие престижа, задержки, непонимание ситуации; окончание, завершение какого-либо дела, скорее всего, с более чем скромными результатами.



**18-я Скрижаль Ньярлатхотепа
39-е Врата Лабиринта Зин
36-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 86-90°**

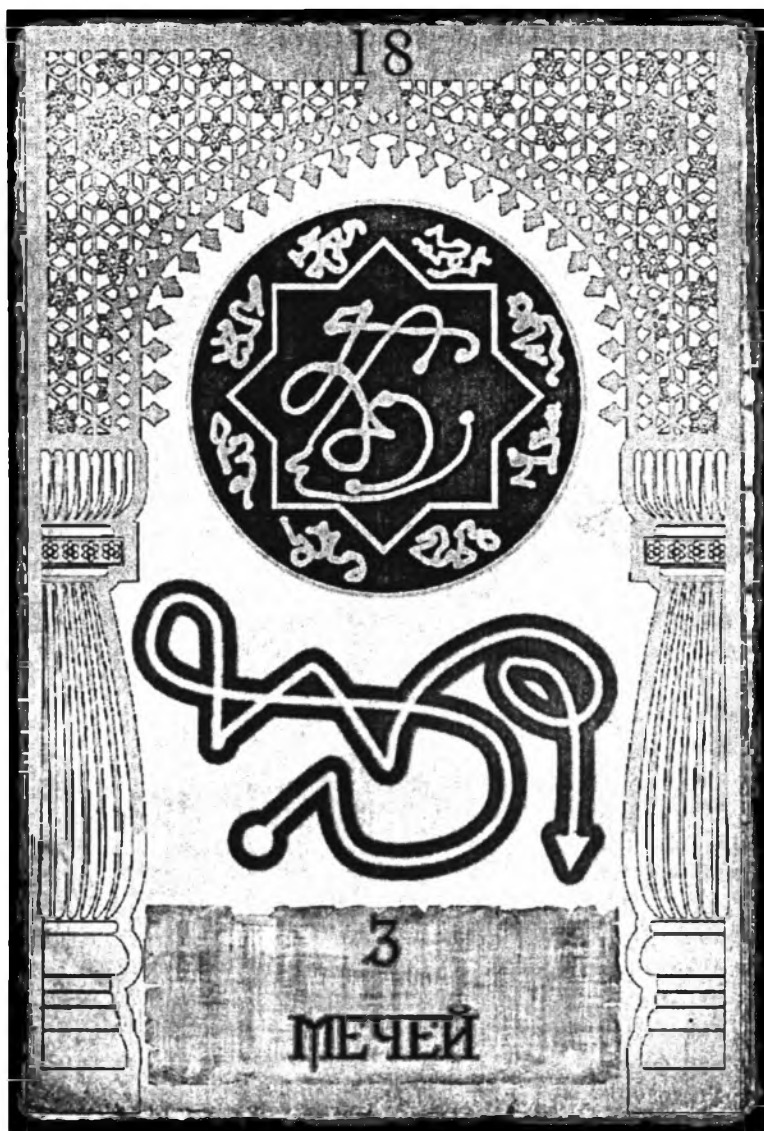
18-я карта называется – Скрижаль Астурсотха. Астурсотх (Astursoth) – Повелитель Иллюзий. Он является в виде огромной стонущей массы. Звуки, идущие изнутри его, способны оглушить любого человека и вызвать головную боль. Основная его функция – создание зрительных и звуковых галлюцинаций, настолько правдоподобных, что их невозможно отличить от реальности. Заклинатель может воспользоваться этим, если завладеет Кольцом Астурсотха. Вашей защитой будет ламен с секретной печатью.



Карта Таро: Тройка Мечей.

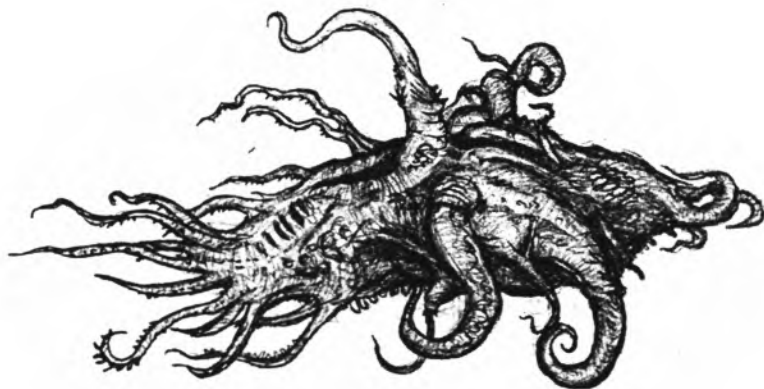
Значение прямой карты: скорбь, отвращение, несовместимость, отдаление, разочарование, противопоставление, расставание, недостижимость, иллюзии, заблуждения, галлюцинации, рассеянность, ошибки.

Значение перевернутой карты: заблуждения и неисправимые ошибки. Просчёты, потери, беспорядок в делах, бред, помешательство.



19-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 38-е Врата Лабиринта Зин
 37-й, 38-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 91-95°

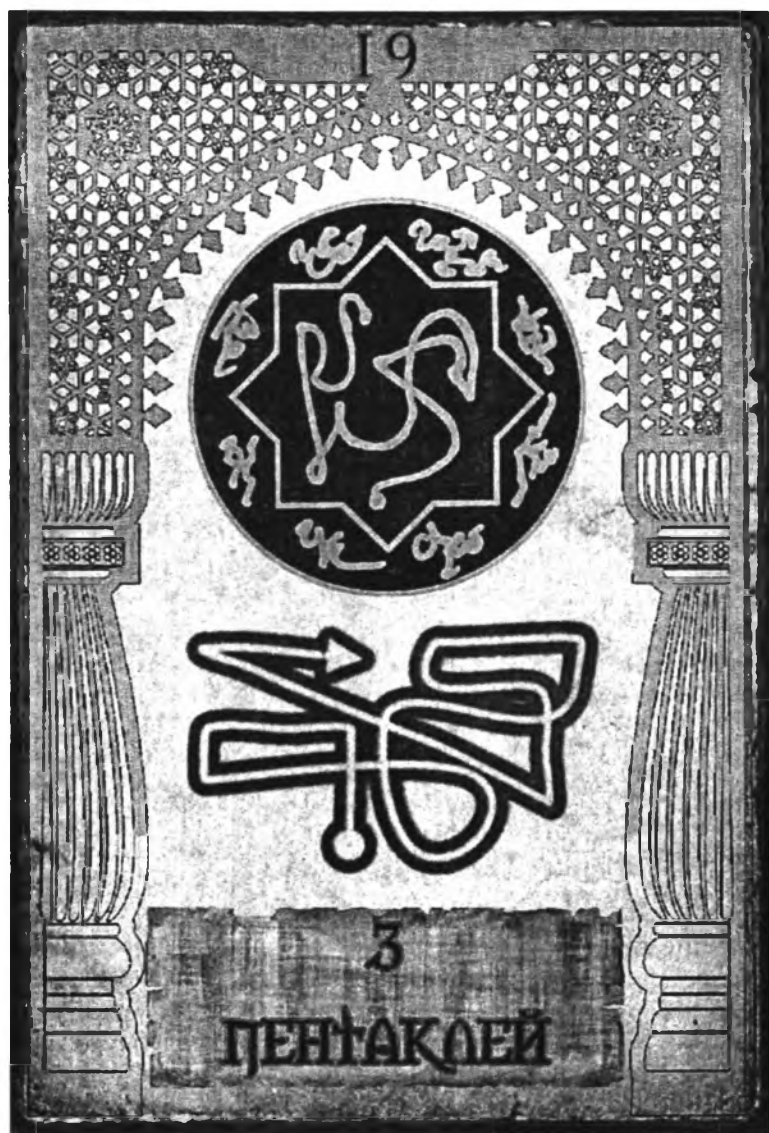
19-я карта называется – Скрижаль Бас-Йуоба. Бас-Йуоб (Bas-Juob). Является в виде огромной слизистой твари с щупальцами морского дракона. Он парит в пространстве между двумя мирами и контролирует все проходы между ними, пожирая одиноких путников, которые неосторожно забрели в его владения. Только секретная печать Бас-Йуоба и Рубиновое Кольцо гарантируют вам безопасное перемещение из одного мира в другой.



Карта Таро: Тройка Пентаклей.

Значение прямой карты: упрямство, хитрость, низкое качество работы, продукции, денежные проблемы, непрофессионализм, унижение.

Значение перевёрнутой карты: напрасная трата ресурсов, сил, времени. Сколько бы вы не старались, всё равно ваши усилия не будут оценены по достоинству.



20-я Скрижаль Ньярлатхотепа
7-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 96-100°

Карта Таро: Седьмой Аркан – Колесница.

Буква еврейского алфавита: Зайн.

Числовое обозначение: Семь.

Астрологическое значение: Близнецы.

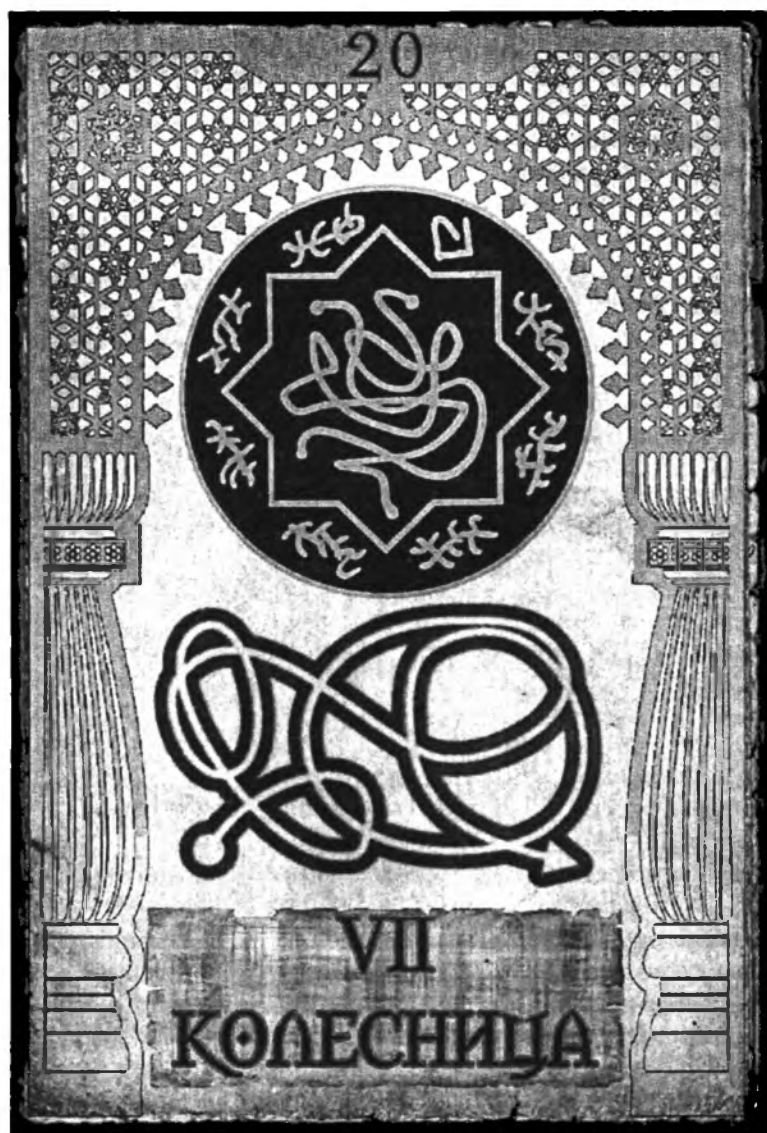
Стихия: Воздух.

20-я карта называется – **Скрижаль Бадэро**. Бадэро (Badero) – Повелитель Жестов. Бадэро – владыка магических жестов и может раскрыть заклинателю многие из них, с помощью которых открываются врата в иные измерения или разум людей. Благодаря секретной печати Бадэро и его кольцу, ваши мысли можно направлять в любую часть вселенной и помещать в любой объект по желанию.



Значение прямой карты: карта сообщает о чрезмерной самоуверенности человека, о страхе перемен, о происходящем в такой связи нежданном или совершенно нежеланном повороте в судьбе: болезни, отсутствии везения, проигрыше, потере карьеры, крахе в бизнесе.

Значение перевёрнутой карты: вы постигаете законы кармы, ищете пути выхода из замкнутого колеса причин и следствий. Успех, которого вы достигнете, будет результатом ваших усилий, а не случая.



21-я Скрижаль Ньярлатхотепа
8-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 101-105°

Карта Таро: Восьмой Аркан – Справедливость.

Буква еврейского алфавита: Хет.

Числовое обозначение: Восемь.

Астрологическое значение: Рак.

Стихия: Вода.

21-я карта называется – **Скрижаль Озенина**. Озенин (Osenin) – Повелитель Превращений. Озенин управляет трансформацией и может превратить человека в любую форму по желанию заклинателя. Озенин является в виде существа с головой ящерицы, порой изрыгая пламя изо рта. Кольцо Озенина и его секретная печать являются ключами к тайне перевоплощения.



Значение прямой карты: неустойчивость характера, озлобленность, обидчивость, судебные тяжбы, развод. Карта может сообщить о безответной любви, об обращении к чёрной магии, физическом или моральном насилии, слабости, отсутствии у человека самоконтроля и, наконец, его бедности.

Значение перевёрнутой карты: фанатизм, предвзятость, тенденциозность, нетерпимость, предубеждения, субъективность, суровость в суждениях.



4-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

22-я Скрижаль Ньярлатхотепа

37-е Врата Лабиринта Зин

23-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 106-110°

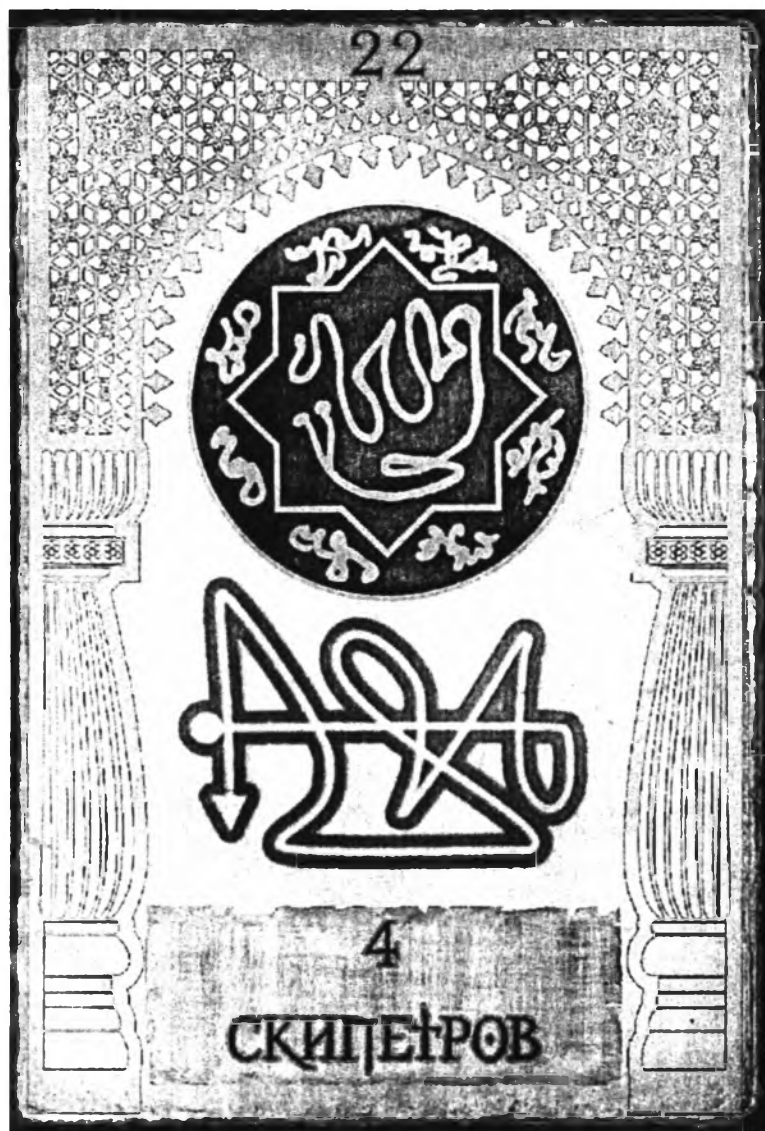
22-я карта называется – Скрижаль Унспетеруса. Унспетерус (Unspeterus) – Хранитель Закона. Является в виде огромной чёрной жабы. Он следит за соблюдением всех правил во время магических ритуалов и церемоний, наказывая нерадивых заклинателей. Он молча и неподвижно следит за процессом, и если вы что-то делаете не так, он начинает причинять боль, несмотря на любую защиту. Только печать и кольцо Унспетеруса спасут вас от мучений.



Карта Таро: Четверка Скипетров.

Значение прямой карты: нестабильность, поспешность, задержка, отставание, расхлябанность, спутанность мыслей, неспособность мобилизовать себя.

Значение перевёрнутой карты: она символизирует ментальную стабильность, дисциплинированную мысль, стремление к порядку, чувствование структуры, нахождение единомышленников, ощущение причастности к той или иной традиции.



**23-я Скрижаль Ньярлатхотепа
36-е Врата Лабиринта Зин
39-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 111-116°**

23-я карта называется – Скрижаль Андрина. Андриин (Andryn) – Повелитель Врачевания. Является в виде слепого старца с бельмом на глазах. Андриин может вызвать или излечить любую болезнь, для этого вам нужно произнести слова силы: «Аб-барра-ад-дарра» и повернуть Кольцо Андрина на среднем пальце. По часовой – вылечить болезнь, против – вызвать. Чтобы болезнь не вернулась – носите ламен с его секретной печатью.



Карта Таро: Четверка Кубков.

Значение прямой карты: скука, неудовольствие, нерасположение, отвращение, враждебность, ненависть, беспокойство, печаль, огорчение, недовольство.

Значение перевёрнутой карты: поиски новых стимулов к жизни, очередная попытка решения проблем, непредвиденное событие.



24-я Скрижаль Ньярлатхотепа
35-е Врата Лабиринта Зин
34-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 116-120°

24-я карта называется – Скрижаль Нэрсела. Нэрсел (Nersel) – Правитель Лабиринта Зин. Чаще всего является в виде прекрасного юноши и предлагает свою помощь. Но не верьте его лстивым речам! Он лишь усыпляет вашу бдительность, чтобы завести вас в ловушку. Кольцо Нэрсела открывает все двери в лабиринте и показывает нужное направление. С ламеном Нэрсела заклинатель защищен от всех опасностей при прохождении лабиринта.



Карта Таро: Четверка Мечей.

Значение прямой карты: изгнание, заточение, сон души, латентный период, задержки, отставания, спутанность мыслей, неспособность мобилизовать себя на что-то.

Значение перевёрнутой карты: что-то мешает, не даёт покоя, бессонница, дурные сны, короткая болезнь.



25-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 34-е Врата Лабиринта Зин
 40-й, 41-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 121-126°

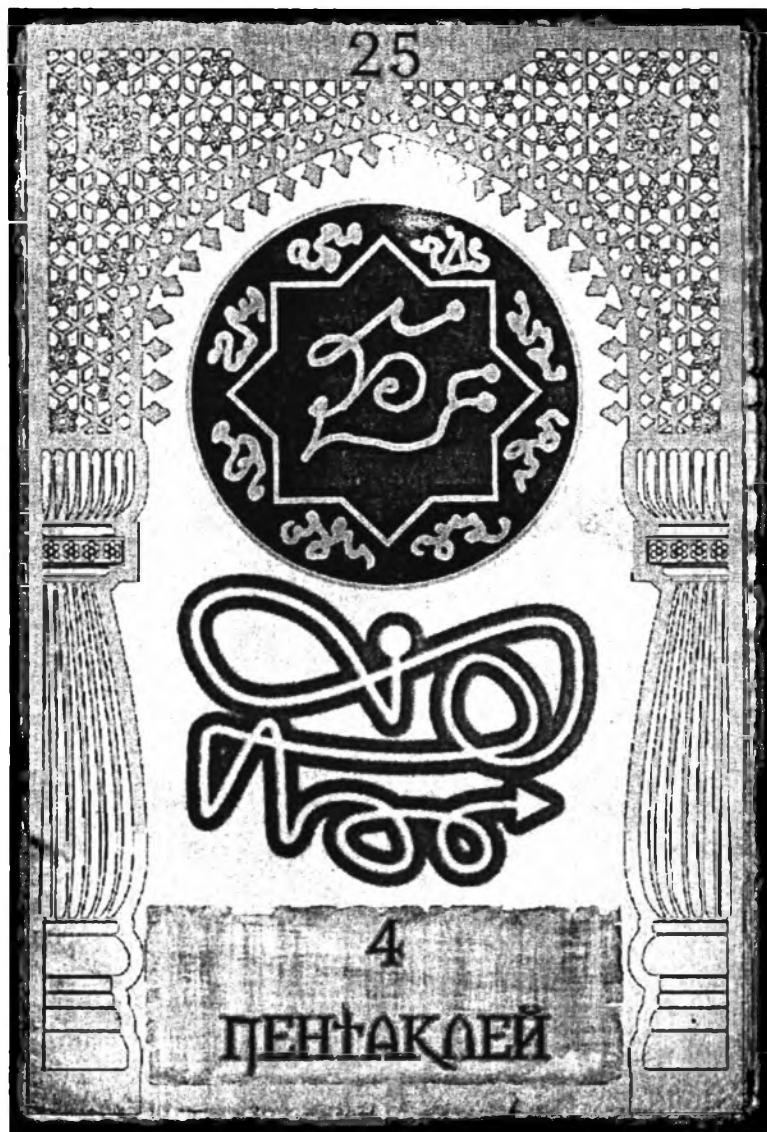
25-я карта называется – Скрижаль Вультума. Вультум (Vultum) – Повелитель Препятствий, является в облике ужасном, переливающимся пламенем багровым. Огненное Кольцо Вультума защитит от огня и гнева Древнего Духа. Он управляет огненной стихией во всех её аспектах и может дать вам очень много энергии для воплощения в жизнь ваших планов. Носите Ламен Вультума для получения его покровительства.



Карта Таро: Четверка Пентаклей.

Значение прямой карты: препятствия, преграды, заграждение, затруднение, отсрочка, замедление, сопротивление, заточение, ограничение.

Значение перевернутой карты: денежные потери, разлад в семье, ссоры из-за имущественных вопросов, бесцельные траты денег, бесполезные приобретения, расточительность.



**26-я Скрижаль Ньярлатхотепа
9-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 126-130°**

Карта Таро: Девятый Аркан – Отшельник.

Буква сврейского алфавита: Тет.

Числовое обозначение: Девять.

Астрологическое значение: Лев.

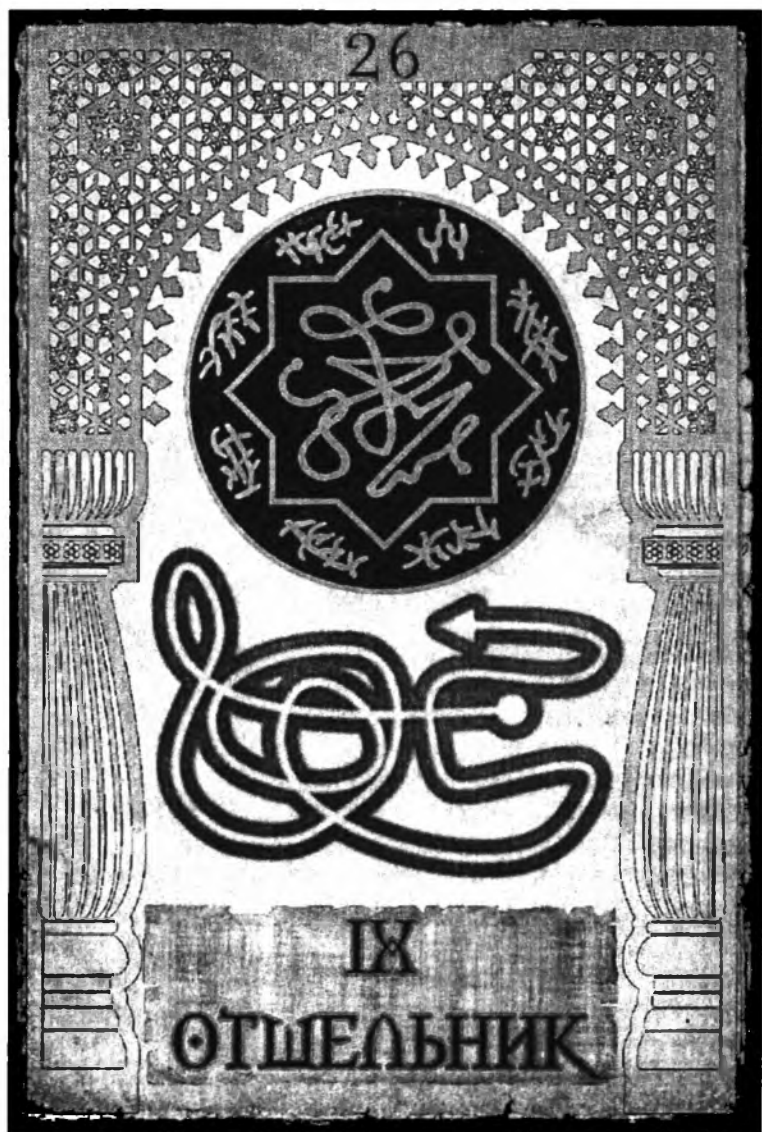
Стихия: Огонь.

26-я карта называется – Скрижаль Боксэбо. Боксэбо (Вохебо) – Повелитель Ключей. Боксэбо открывает врата для заклинателя, освобождая ему путь. У него есть все ключи от врат. Боксэбо является в виде огромного москита, и если у вас нет разрешенного доступа в лабиринт Зин, он больно жалит. Защитой от нападений служит ламен, а Кольцо Боксэбо управляет им. Скажите: «оробарас», и он примет человеческий облик.



Значение прямой карты: скрытность, притворство, лицемерие, вероломство, измена. Нередко эта карта символизирует тайные и порочные замыслы человека, задуманные им предательство и измену, особенно в любовных вопросах. В аспектах же бизнеса или карьеры часто говорит о несбыточных планах – договоренности рухнут, вас подведут!

Значение перевернутой карты: карта символизирует самостоятельное достижение жизненной цели и эмоциональную связь с одухотворенным и очень мудрым человеком.



27-я Скрижаль Ньярлатхотепа
10-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 131-135°

Карта Таро: Десятый Аркан – Колесо Судьбы.

Буква еврейского алфавита: Йод.

Числовое обозначение: Десять.

Астрологическое значение: Дева.

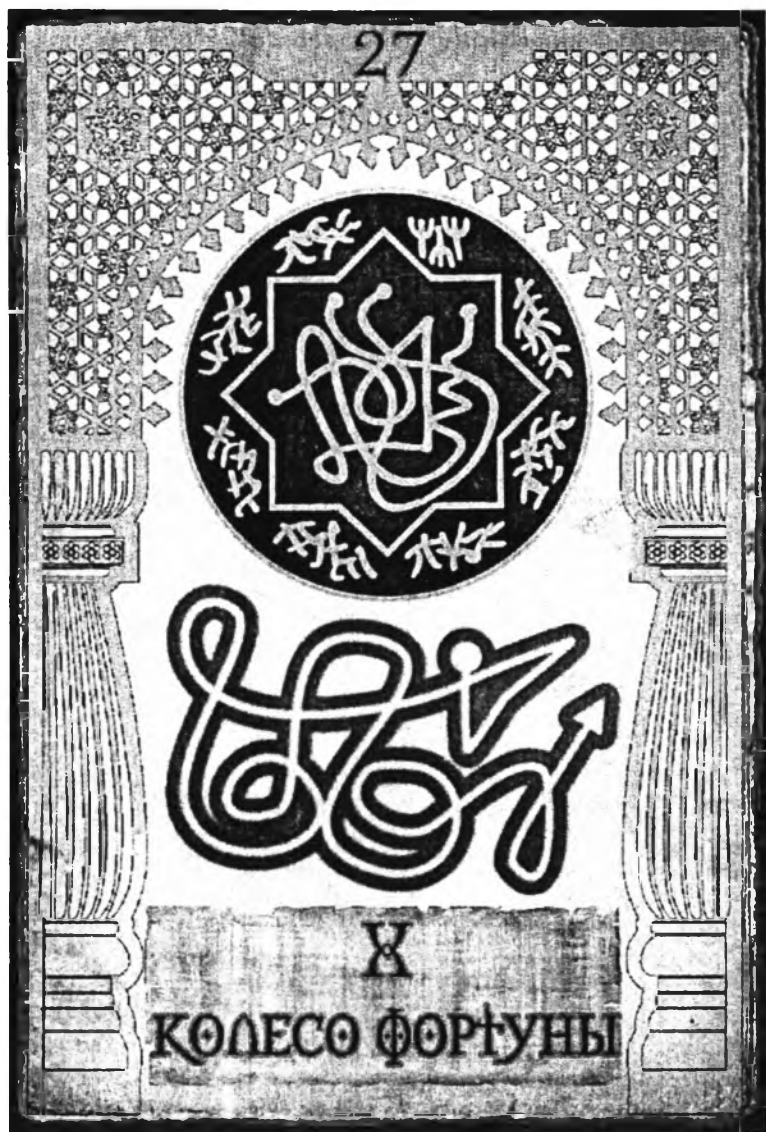
Стихия: Земля.

27-я карта называется **Скрижалью Норано**. **Норано** (Nogano) – Повелитель Знаний. Он знает обо всех когда-либо существовавших книгах, и может процитировать заклинателью любую рукопись, даже ту, которая была давно утрачена. Является в виде приятного крылатого существа, подобного эльфу. Сапфировое Кольцо Норано и его ламен наделит вас мудростью Древних Духов и расположит его к общению.



Значение прямой карты: невезение, неудачи, проигрыш. Карта может говорить об отсутствии перемен, сомнительных ставках, проблемах в финансовой сфере. Планы не осуществляются из-за непреодолимых пока обстоятельств. Возможно, всплывут какие-то старые проблемы!

Значение перевёрнутой карты: символ предзнаменований и добрых перемен. Может означать неожиданную улыбку судьбы.



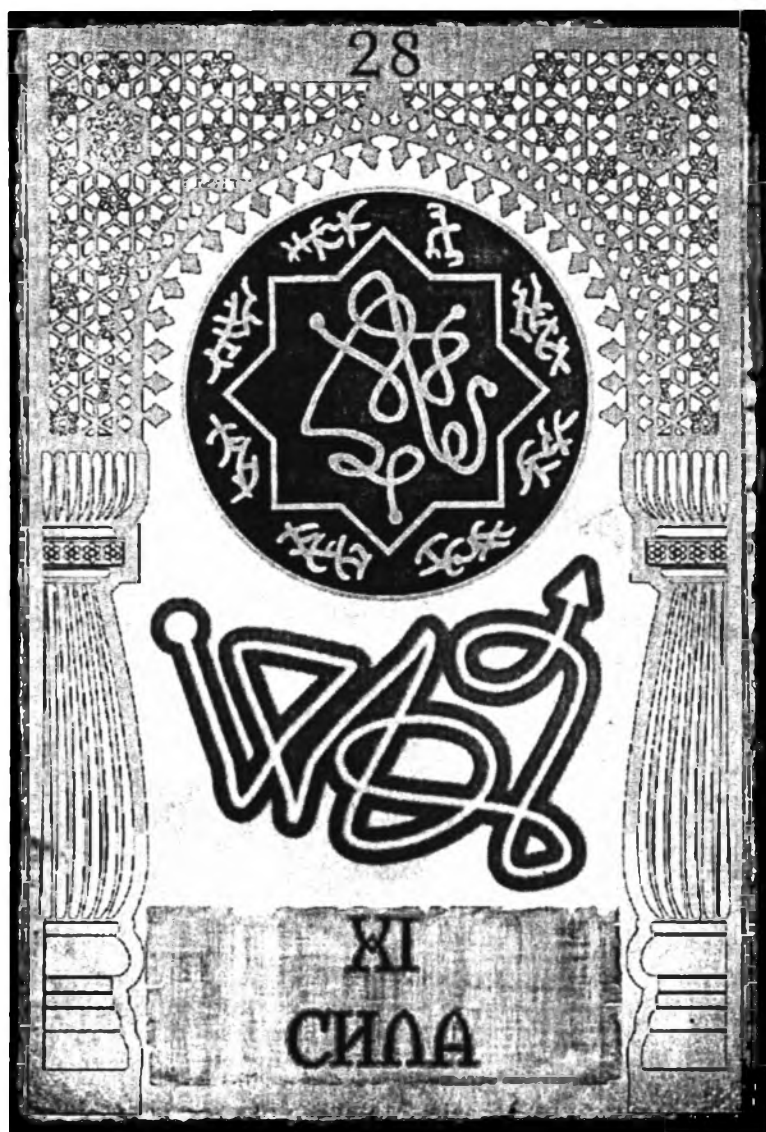
28-я Скрижаль Ньярлатхотепа
11-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 136-140°

Карта Таро: Одиннадцатый Аркан – Сила.
Буква еврейского алфавита: Каф.
Числовое обозначение: Двадцать.
Астрологическое значение: Марс.
Стихия: Огонь.

28-я карта называется – **Скрижаль Онарона. Онарон (Onaron)** – Повелитель Силы. Обладает магическими способностями, которым может обучить заклинателя, если тот обладает Кольцом Силы Онарона. Онарон является в виде крылатого демона с множеством острых и длинных зубов. Защитит от него и его слуг ламен с секретной печатью.



Значение прямой карты: слабость, депрессия, агрессивность. Карта часто сообщает о распавшихся отношениях, сомнительных тяжбах, о расстройствах здоровья, материальных потерях.
Значение перевёрнутой карты: указывает на силу воли, желания, на стремление выстоять, отречься от чего-то дорогого во имя высшего, вы сражаетесь с превратностями судьбы.



**29-я Скрижаль Ньярлатхотепа
33-и Врата Лабиринта Зин
Пересечение 6-го и 9-го Канала Лабиринта Зин
Эклиптика: 141-145°**

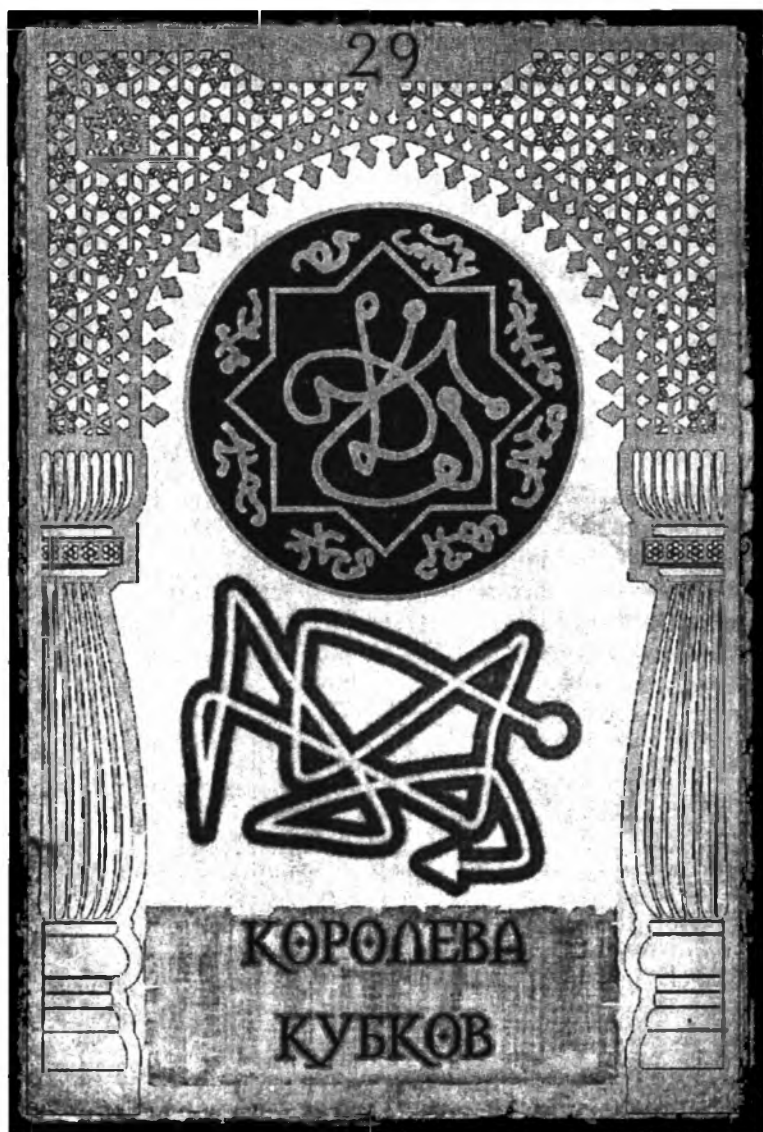
29-я карта называется – Скрижаль Ктулху. Ктулху (Cthulhu) – Повелитель Реальности. Является в виде огромного существа с крыльями дракона и головой осьминога. Изумрудное Кольцо Ктулху и его ламен поможет заклинателю воплотить в реальность все свои мечты.



Карта Таро: Королева Кубков.

Значение прямой карты: порок, бессовестность, разврат, беспутство, испорченность, скандал. Эта карта может говорить об астральном союзе с духом, даймоном или другим существом, а также глубокой вере, требующей пожертвовать чем-то личным.

Значение перевёрнутой карты: может указывать на зарождающееся чувство, когда всё ещё достаточно смутно и неопределённо или же, наоборот, первый толчок, после которого два человека постепенно, почти незаметно становятся друг другу чужими.



30-я Скрижаль Ньярлатхотепа
32-е Врата Лабиринта Зин
Пересечение 4-го и 9-го Каналов Лабиринта Зин
Эклиптика: 146-150°

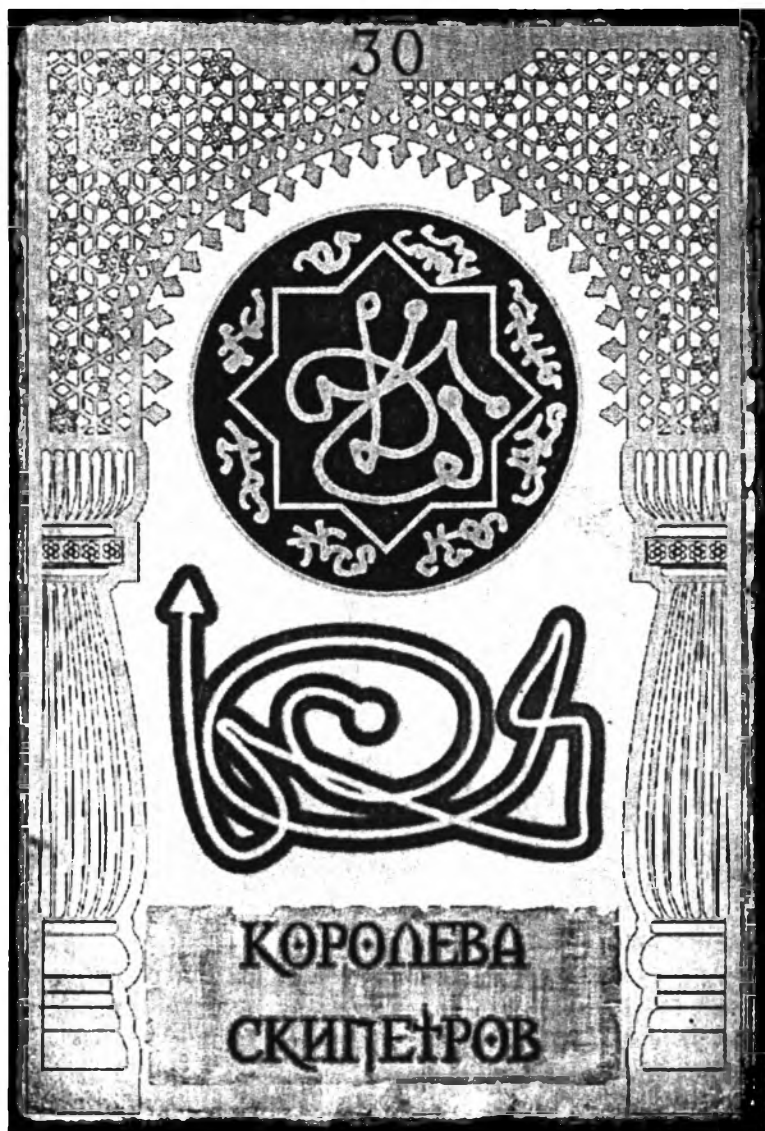
30-я карта называется – Скрижаль Ллойгора-Цхара. Близнецы Ллойгор (Lloygor) и Цхар (Char) – Повелители Фантомов, являются кои в облике исполинов о четырёх дланях и ногах, и сие есть двое, которые одно. С помощью Кольца Ллойгора-Цхара и его ламена заклинатель может создавать своих астральных двойников и направлять их с определенной целью.



Карта Таро: Королева Скипетров.

Значение прямой карты: комплексы, амбиции, оторванность от действительности. Приходится мучительно бороться за то, чтобы развиться и утвердить себя. Благие намерения не удастся реализовать, как и применить добрую волю.

Значение перевёрнутой карты: задуманное вами может не осуществиться, если вы позволили фантазиям и желаниям слишком сильно повлиять на ход ваших рассуждений.



31-я Скрижаль Ньярлатхотепа
31-е Врата Лабиринта Зин
Пересечение 8-го и 9-го Каналов Лабиринта Зин
Эклиптика: 151-155°

31-я карта называется – Скрижаль Юрнала. Юрнал (Yumal) – Пожиратель Разума. Является в виде огромной серой грохочущей сущности, которая слишком обширна для глаза, чтобы ее рассмотреть. Он может влиять на разум заклинателя таким образом, что его мысли невозможно отличить от своих собственных, в то же время человек теряет себя и сходит с ума. Он помогает сильным и губит слабых, пожирая их мозг. Единственной защитой от него является Ламен Юрнала. Внушать свои мысли на расстоянии поможет заклинателю его кольцо.



Карта Таро: Королева Мечей.

Значение прямой карты: вдовство, лишение, отсутствие, голод, бесплодие, нищета, бедность, хитрость, злость, плутовство, лукавство, шаловливость, ханжество, лицемерие.

Значение перевёрнутой карты: рассеянность, предубежденность, бессилие, неудовлетворённые амбиции, разочарование, низвергнутые идеалы, не востребованные способности.



5-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

32-я Скрижаль Ньярлатхотепа

30-е Врата Лабиринта Зин

24-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 156-160°

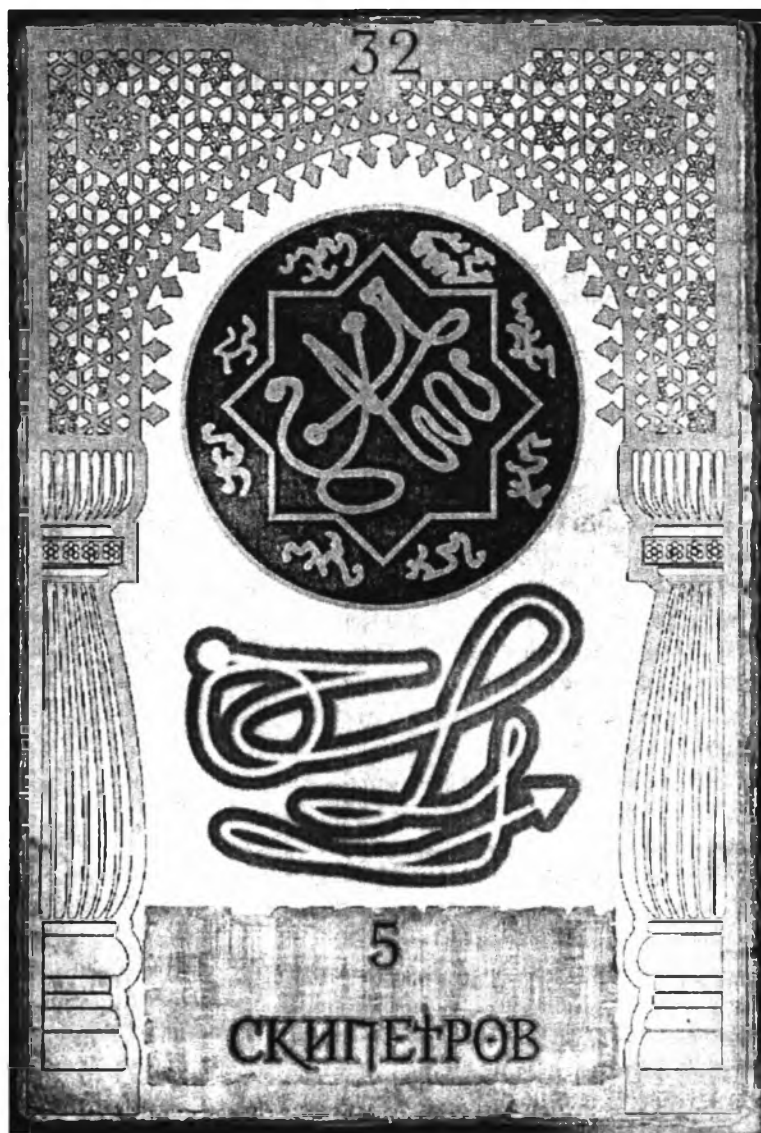
32-я карта называется – Скрижаль Съегха. Съегха (Siegha) – Повелитель Болот, не имеет кой облика иль образа, но является средь тварей жабоподобных. Появляется в характерных болотистых местах и заманивает путника в трясину светящимися огнями. Чтобы защитить себя от обмана носите кольцо или ламен Съегха.



Карта Таро: Пятёрка Скипетров.

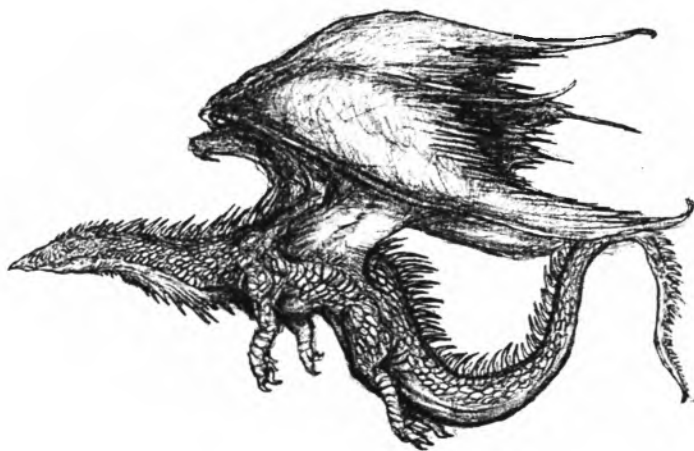
Значение прямой карты: неудовлетворённое желание, борьба, работа, подчас изнурительная, борьба с иллюзиями, конфликты, преодоление препятствий. Нечестная конкуренция, бои без правил, где вполне можно получить удар в спину. Интриги и споры, проблемы с законом и судебные тяжбы.

Значение перевёрнутой карты: предполагает ситуации, которые потребуют от вас проявления силы воли, определённости мысли. Карта символизирует освобождение от ненужных связей, знакомств, выход из привычного социального контекста и попытка нахождения себя в ином контексте.



**33-я Скрижаль Ньярлатхотепа
29-е Врата Лабиринта Зин
29-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 161-165°**

33-я карта называется – Скрижаль Парахана. Парахана (Parahana) – Повелитель Высот. Является в виде большого дракона, но с маленькой головой. В его ведении все летающие твари, населяющие иной мир, и он может призвать любого из них по желанию заклинателя. Кольцо или ламен Параханы позволит вам ими управлять.



Карта Таро: Пятерка Кубков.

Значение прямой карты: новый взгляд на жизнь, обнадеживающие известия, приятные переживания, новые союзы, воссоединение с кем-то. Эта карта оставляет прошлое позади и говорит о готовности двигаться дальше. Обновление, возвращение к нормальной жизни.

Значение перевёрнутой карты: символизирует сильные эмоции, возможно, праведный гнев или безумное романтическое увлечение, примирение с тем, кто дорог, возобновление прерванных контактов.



**34-я Скрижаль Ньярлатхотепа
28-е Врата Лабиринта Зин
42-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 166-170°**

34-я карта называется – Скрижаль Бовадойты. Бовадоит (Bovadoit) – Повелительница Невзгод. Она не может быть вызвана из-за ее размеров и ужасности. Бовадоит будет заперта до тех пор, пока звёзды не станут полностью благоприятны. Доступ к ней запечатан секретной печатью и открыть его можно только с помощью Жезла Ньярлатхотепа и Кольца Вечности.



Карта Таро: Пятёрка Мечей.

Значение прямой карты: ущерб, убыток, потеря, разрушение, бесчестье, поражение, падение, риск, истощение, убыль, невзгоды, неудачи, изоляция, упадок духа, траур.

Значение перевёрнутой карты: вероломство, преступления и действия за спиной, предательство, кровная месть. Энергия направляется на разрушение, на сметание с дороги всего того, что мешает вашему движению вперёд.



**35-я Скрижаль Ньярлатхотепа
27-е Врата Лабиринта Зин
43-й, 44-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 171-175°**

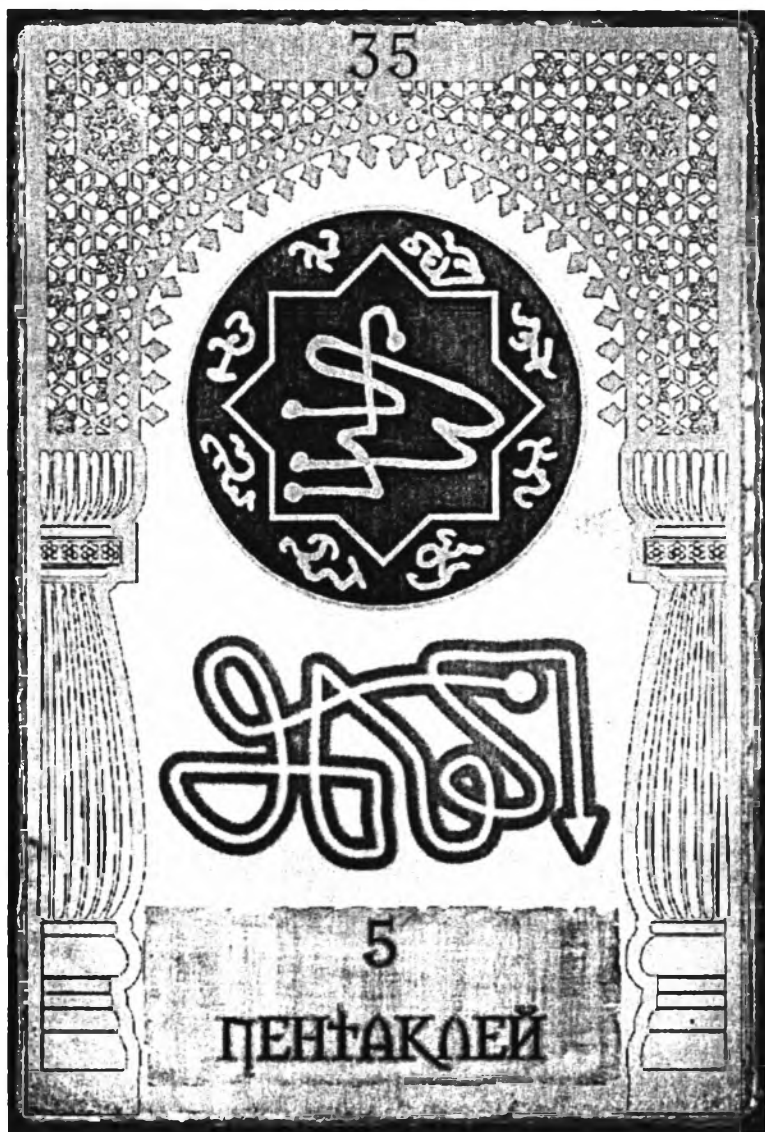
35-я карта называется – Скрижаль Пул-Марга. Пул-Марг (Pul-Marg) – Повелитель Раздора. Должен являться в виде чёрного демона, обладающего властью обездвиживать тех людей, чей взгляд он поймает. Пул-Марг управляет полчищами подобных ему демонов, готовых в любой момент прийти на зов заклинателя. Вызывается он с помощью ламена и особого музыкального инструмента «багана», секрет которого стоит выведать у него в первую очередь. Кольцо с голубым топазом позволит усмирить его грозный нрав.



Карта Таро: Пятёрка Пентаклей.

Значение прямой карты: перерасход энергии, растрата резервов, уязвимость, страх, замешательство, путаница, разврат, раздор, дисгармония.

Значение перевёрнутой карты: символизирует ситуации кармические, т. е. заданные изначально, обычно это потеря чего-то материального и приобретение взамен житейского опыта.



36-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 12-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 176-180°

Карта Таро: Двенадцатый Аркан – Повешенный.

Буква еврейского алфавита: Ламед.

Числовое обозначение: Тридцать.

Астрологическое значение: Весы.

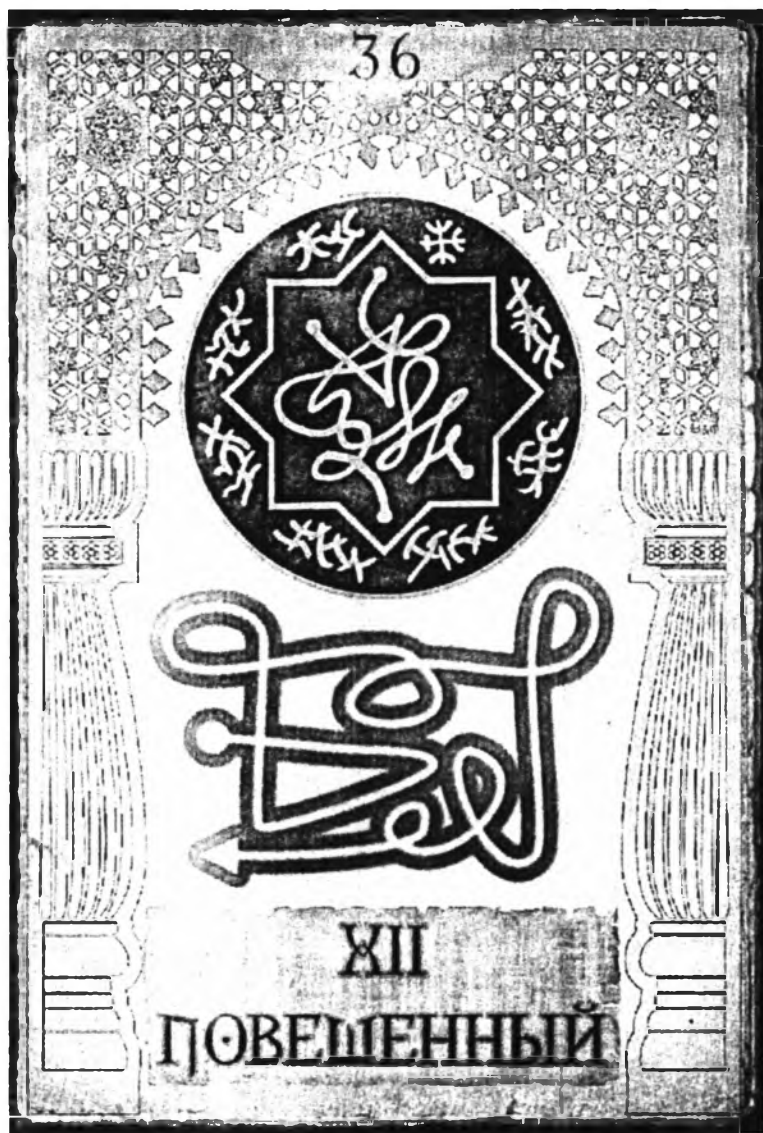
Стихия: Воздух.

36-я карта называется – Скрижаль Нэрэкс. Нэрэкс (Nerexo) – Повелитель Тайн. Нэрэкс – суть хранитель тайн талисманов и печатей. Является в виде таинственного старца, который любезно предлагает свои услуги. Если вы владеете Кольцом Нэрэкс, то можете повелевать им и его слугами. С его помощью заклинатель может изготовить любой инструмент силы, амулет, талисман и паделить его магической энергией.



Значение прямой карты: эгоцентризм, чрезмерная погружённость в свои дела, бесполезная погоня за недостижимой мечтой, жертва, насильственная смерть. Данная карта говорит о предательстве или измене со стороны партнёра, о страданиях человека, материальных потерях, болезни и даже физической смерти.

Значение перевёрнутой карты: она означает переворот всей системы ценностей. Вы принимаете перемены и проявляете определённую эластичность мышления. Также может означать колебания и в связи с этим опоздание в решении своих дел.



37-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 13-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 181-185°

Карта Таро: Тринадцатый Аркан – Смерть.

Буква еврейского алфавита: Мем.

Числовое обозначение: Сорок.

Астрологическое значение: водные знаки.

Стихия: Вода.

37-я карта называется – Скрижаль Рэранбер. Рэранбер (Reranber) – Повелитель Смерти. Это самый злобный Древний Дух, способный причинить вред любому человеку по вашему приказу. Рэранбэр является в виде принца в мерцающем золоте, держа чёрный меч. Управлять им может только Чёрное Кольцо, с помощью которого заклинатель подчинит своей воле многочисленных тёмных слуг Реранбера.



Значение прямой карты: смерть, конец, разложение, разрушение, порча, пассивность, инертность, оцепенение.

Значение перевёрнутой карты: мировоззрение ваше расширяется, вы отказываетесь от ограничений, что предполагает глубокие перемены в психике и взглядах на мир.



6-Я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

38-я Скрижаль Ньярлатхотепа

26-е Врата Лабиринта Зин

Эклиптика: 186-190°

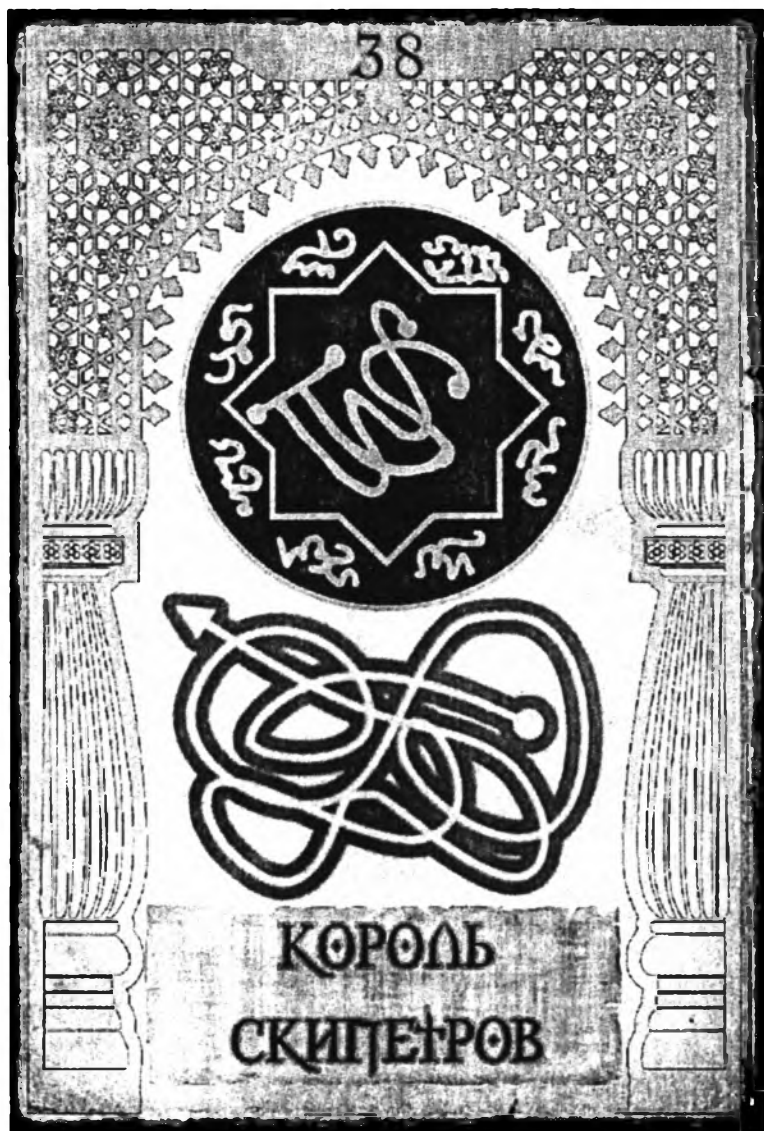
38-я карта – Скрижаль Вагонха. Вагонх (Vagonch) – Повелитель Пустоты. Является в виде огромной серой массы, которая готова поглотить всё, что находится рядом. Вагонх – это протеец всех созданий, порождённых нашим разумом. Всё, что вы можете себе представить, уже есть внутри Великой Пустоты, единственным обитателем которой является Вагонх. Призвать это существо вы сможете, вспоров ритуальным кинжалом бестелесную плоть Вагонха. Кольцо и Ламен Вагонха позволит его контролировать.



Карта Таро: Король Скипетров.

Значение прямой карты: суровость, скупость, догматизм, зажатость в поведении, гнев, высокомерие, гордыня, безрассудство, ложное честолюбие, чрезмерная властность, неуёмное тщеславие. Превышение полномочий и потеря лидерских позиций. Неверное распределение ответственности, неэффективные действия из-за чрезмерного деспотизма.

Значение перевёрнутой карты: неблагоприятное известие касательно бизнеса или финансов, демонстративное проявление чувств, претензии на лидерство, бахвальство и пускание пыли в глаза.



**39-я Скрижаль Ньярлатхотепа
25-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 191-195°**

39-я карта называется – Скрижаль Нагоанго. Нагоанго (Nagoango) – Повелитель Недр. Является из-под земли в виде большого скользкого червя и сразу же пытается проглотить заклинателя, если вы не защищены ламеном с его печатью. Он знает, что и где находится под землёй, не только в нашем пространстве, но и в других временных и пространственных зонах. Вы можете заставить его с помощью Кольца Нагоанго принести оттуда что-то очень ценное для вас.



Карта Таро: Король Кубков.

Значение прямой карты: воровство, нечестность, несправедливость, мошенничество. Человека сопровождают скандалы, бесчестье, что может стать причиной потерь в карьере или личной жизни. Он идёт по пути саморазрушения.

Значение перевёрнутой карты: застойное состояние, приступ меланхолии, отчаяния, может обозначать потерю, которая вызовет бурю эмоций, или вовлечённость в некий скандал, подверженность зависимостям. Человек склонен запутываться в ситуациях или мнениях и, как следствие, чрезмерно прислушиваться к посторонним суждениям и действовать по чужой указке, пытаясь забыться от проблем с помощью алкоголя.



40-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 24-е Врата Лабиринта Зин
 Эклиптика: 196-200°

40-я карта называется – Скрижаль Ктуханая. Ктуханай (Cthuhanaí) – Повелитель Вероломства. Является в виде большого крылатого человека с головой птицеядца. Вы можете стать во главе огромного войска крылатых существ, имея Кольцо Ктуханая, давая им приказы от его имени. От их гнева вас защитит ламен с его секретной печатью.



Карта Таро: Король Мечей.

Значение прямой карты: вероломство, жестокость, злость, разврат, бесчеловечность. Карта может символизировать стремление добиться своего любыми способами и средствами; пренебрежение к закону, если выгода требует этого; излишнюю самоуверенность.

Значение перевёрнутой карты: значительная вероятность того, что человека кто-то будет пытаться сместить с должности; попытки запугивания или шантажа, агрессивность, материальные потери.



**41-я Скрижаль Ньярлатхотепа
23-и Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 201-205°**

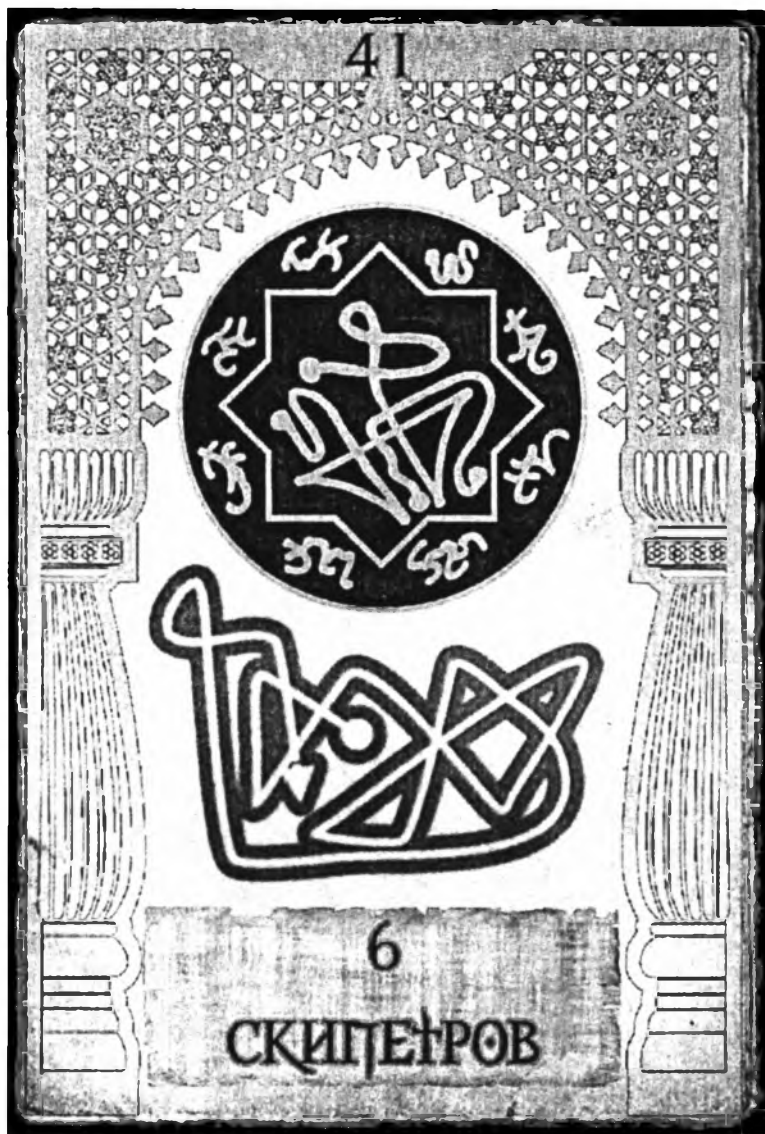
41-я карта – Скрижаль Нетторха. Нетторх (Nettorh) является одним из ликов Ньярлатхотепа. Ибо в это время звезды неблагоприятны для любого Древнего Духа, кроме Нетторха. Он является в образе вампира и пытается укусить заклинателя. Защитит от него ламен с секретной печатью. Если у вас будет Кольцо Нетторха, то вы сможете призвать к себе вампиров и вурдалаков всех родов и мастей, а также управлять ими по своему усмотрению.



Карта Таро: Шестёрка Скипетров.

Значение прямой карты: страх, опасение, переоценка собственных сил. Карта обозначает, что человеком манипулируют, «кормят» пустыми обещаниями и добиваясь желаемых благ для себя.

Значение перевёрнутой карты: вдохновение, обращение к более высоким планам, учительство, духовный рост, служение, осознание своего пути в этой жизни.



**42-я Скрижаль Ньярлатхотепа
22-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 206-210°**

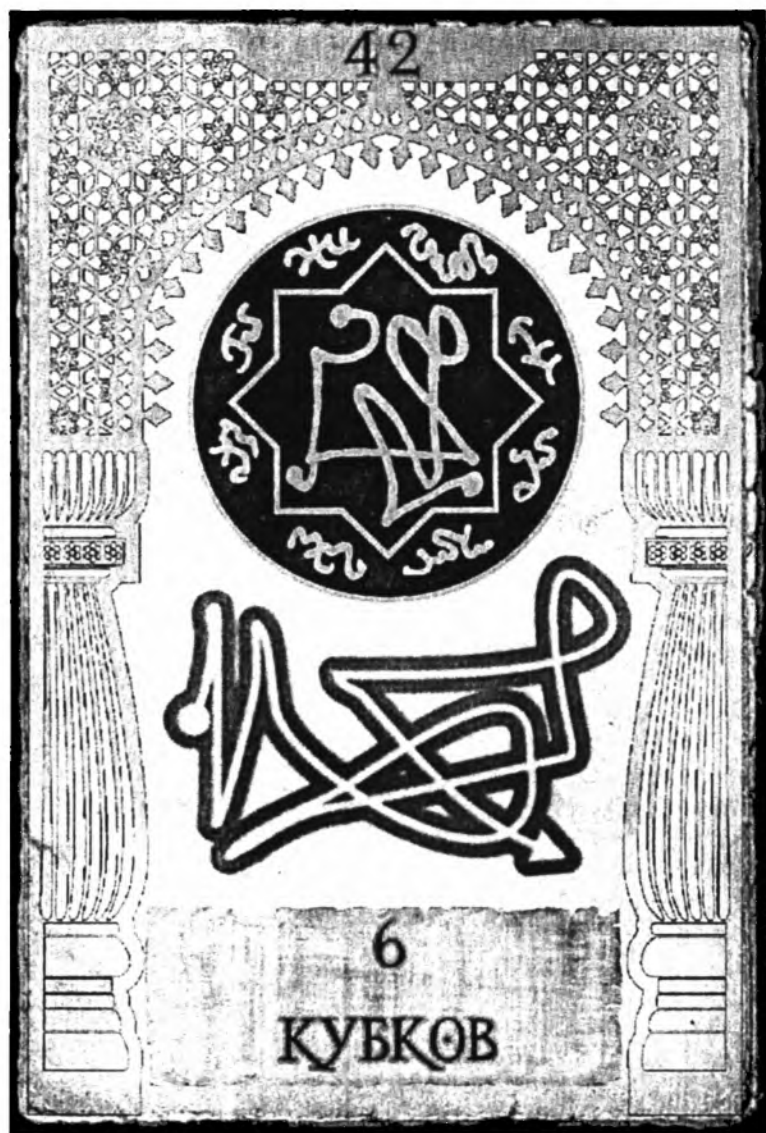
42-я карта называется Скрижаль Диабака. Диабака (Diabaka) – Повелитель Бессмертия. Является в виде старика в лохмотьях и предлагает эликсир бессмертия. На самом деле это яд, и ничего нельзя брать из его рук, как бы вам этого не хотелось. Ламен с его секретной печатью защитит вас от вредных испарений. Кольцо Диабака, при постоянном ношении, будет защищать вас от преждевременной смерти и продлевать срок вашей жизни.



Карта Таро: Шестёрка Кубков.

Значение прямой карты: старость, дряхлость, воспоминание о причинённом зле. Карта обозначает готовность сжечь за собой мосты, а также уход от ответственности. На событийном уровне она описывает обстоятельства, которые человек всеми силами души стремится забыть.

Значение перевёрнутой карты: может сигнализировать вам о том, что в ближайшем будущем ваши планы потребуют корректировки, без которой они могут рухнуть.



**43-я Скрижаль Ньярлатхотепа
21-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 211-215°**

43-я карта – Скрижаль Марбэл. Марбэл (Marbel) – Повелитель Звука. Облик ужасен, а звук его голоса заставляет уши кровоточить и животных падать замертво. Защитит от этого ламен с его секретной печатью. Кольцо Марбэла будет очень полезно тем, кто увлечен музыкой и играет на музыкальных инструментах. Оно помогает творить музыку сфер. Звук чарует и заораживает, призывая в наш мир полчища его слуг, готовых служить заклинателю.



Карта Таро: Шестёрка Мечей.

Значение прямой карты: эгоизм, склонность к использованию других, застой. Карта описывает ситуации, когда человек всё время топчется на месте, не имея возможности занять более престижную или высокооплачиваемую должность, получить желаемую работу и т.д.

Значение перевёрнутой карты: символизирует самопожертвование, точно рассчитанное, правильное действие, шаг к духовности, успех после долгого ожидания.



**44-я Скрижаль Ньярлатхотепа
20-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 216-220°**

44-я карта – Скрижаль Турсотха. Турсотх (Tursoth) – Повелитель Скипетра Власти. Является в виде гигантского человека с паучьими ногами. Он наделяет заклинателя властью и могуществом, как в социальном плане, так и в магическом, утверждая его авторитет. Он помогает плести паутину интриг и заманивать в ловушку врагов. Управлять им можно с помощью Скипетра Власти и Кольца Турсотха. Защиту даёт ламен с секретной печатью.



Карта Таро: Король Пентаклей.

Значение прямой карты: порок, недостаток, слабость, уродливость, неправильная организация, испорченность.

Значение перевёрнутой карты: упрямство, материализм, грубость, бестактность, фанатичность, жадность, скупость и одержимость, которая, что называется, переходит все границы; хаос в финансовых делах человека.



**45-я Скрижаль Ньярлатхотепа
19-е Врата Лабиринта Зин
45-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 221-225°**

45-я карта – Скрижаль Луниггуротха. Луниггуротх (Luniggu-goth) – Повелитель Алчности. Является в виде белой пылающей сферы, источающей ужас, из которой выходит странное существо. Он прельщает блеском золота и звоном монет, но не верьте его словам! Он выманивает вас из безопасного места и предлагает все богатства мира в обмен на ваш ламен с секретной печатью. Не отдавайте его! Кольцо Луниггуротха гарантирует вам стабильный доход и помогает решить финансовые проблемы.



Карта Таро: Шестёрка Пентаклей.

Значение прямой карты: зависть, алчность, честолюбие, ревность, иллюзии, жадность, эгоизм. Карта говорит об успехе, который достигается за счёт обмана других. Также она может свидетельствовать и о том, что сам гадающий рискует пострадать от чьих-то махинаций и собственной недалёковидности. Человек много времени тратит на потакание собственным страстям, прихотям, низменным желаниям.

Значение перевёрнутой карты: может указывать на дело, которое потребует вложений массы времени и денег, но не даст ожидаемого результата.



**46-я Скрижаль Ньярлатхотепа
14-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 226-230°**

Карта Таро: Четырнадцатый Аркан – Умеренность.

Буква еврейского алфавита: Нун.

Числовое обозначение: Пятьдесят.

Астрологическое значение: Скорпион.

Стихия: Вода.

46-я карта – **Скрижаль Орособа. Орособ (Orosob)** – Повелитель Похоти. Самый похотливый Древний Дух – помогает соблазнить любого человека по желанию заклинателя. Орособ является в виде рогатого чудовища со змеёй вместо пениса и хвоста. Если он не явится вам, то это значит, что в этот момент он бродит по земле, насилуя неосторожных; тогда вы должны снова вызвать его; но не делайте это более 3-х раз, чтобы не прогневать и не обратить против себя его похоть. Защитит от него ламен с секретной печатью. Кольцо Орособа является наиболее сильным стимулятором сексуальной активности и притягивает к вам объект ваших желаний.



Значение прямой карты: неправильный подход к жизни и окружающим людям, чрезмерная эмоциональность, вспыльчивость, непредсказуемые и неразумные поступки. Карта говорит об использовании магии против вас, проблемах человека с образным мышлением или его страхе перед духовным развитием.

Значение перевернутой карты: целесообразность, гармоничность, соразмерность, обновление духовных и физических сил после избавления от излишних эмоций.



**47-я Скрижаль Ньярлатхотепа
15-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 231-235°**

Карта Таро: Пятнадцатый Аркан – Тифон.

Буква еврейского алфавита: Самех.

Числовое обозначение: Шестьдесят.

Астрологическое значение: Стрелец.

Стихия: Огонь.

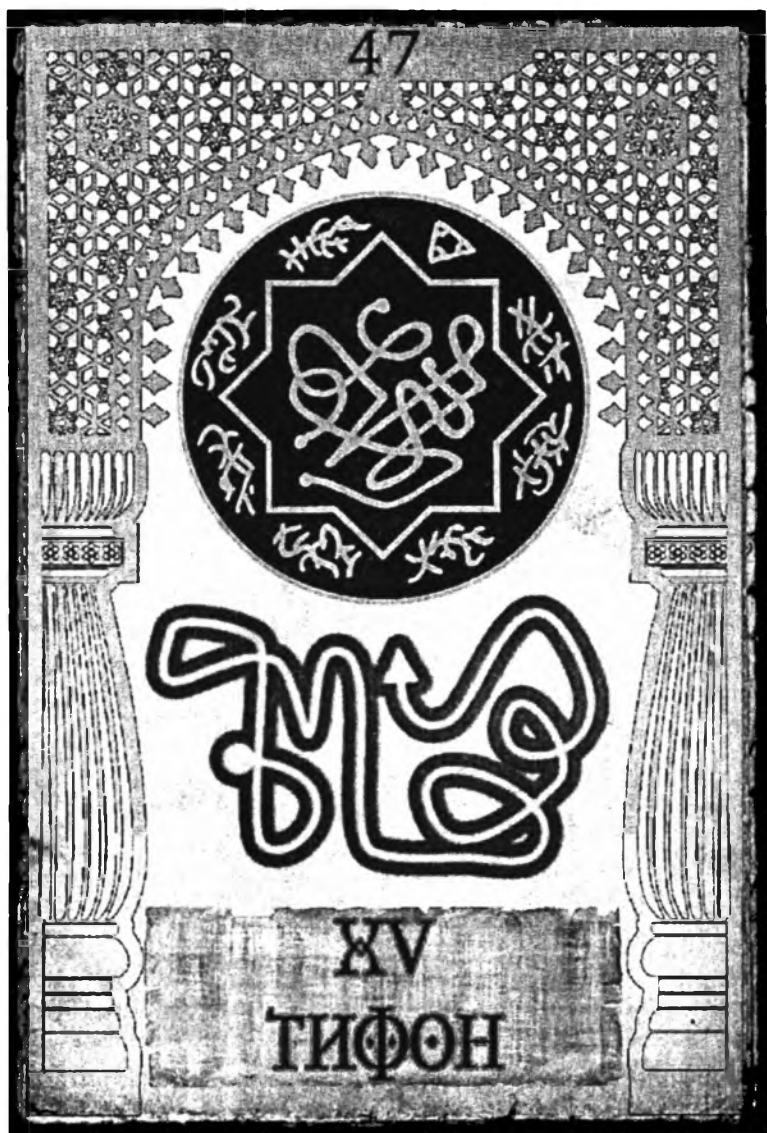
47-я карта – Скрижаль Нинэсо. Нинэсо (Nineso) – Повелитель Страха. Является заклинателю в виде демона со связкой из отрезанных голов, пытаясь его утратить. Нинэсо имеет власть призывать множество более слабых духов, и заклинатель должен указать, какие из них ему необходимы. Защитит от него ламен с секретной печатью. Кольцо Нинэсо даст власть над армией демонов, готовых выполнить любой ваш приказ.

Значение прямой карты:

рок, фатум, обречённость, насилие, слабость, бесчестие. Карта часто символизирует болезнь, ссору, тяжкий труд, неудовлетворённые сексуальные желания, голод. Хотя, она не указывает на безвыходность ситуации, наоборот, сообщает, что ситуация преодолима, если вы проявите выдержку, «жесткую» линию поведения, собранность, самоконтроль.



Значение перевернутой карты: в данный момент проявляется ваша тёмная сторона, дьявол нашептывает вам совершить деяния, за которые потом вам станет стыдно. Вы зависимы от обстоятельств и несвободны в выборе. Вас преследует жажда материального благополучия, желание властвовать над другими, обладать большим богатством.



48-я Скрижаль Ньярлатхотепа
16-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 236-240°

Карта Таро: Шестнадцатый Аркан – Башня.

Буква еврейского алфавита: Айн.

Числовое обозначение: Семьдесят.

Астрологическое значение: Козерог.

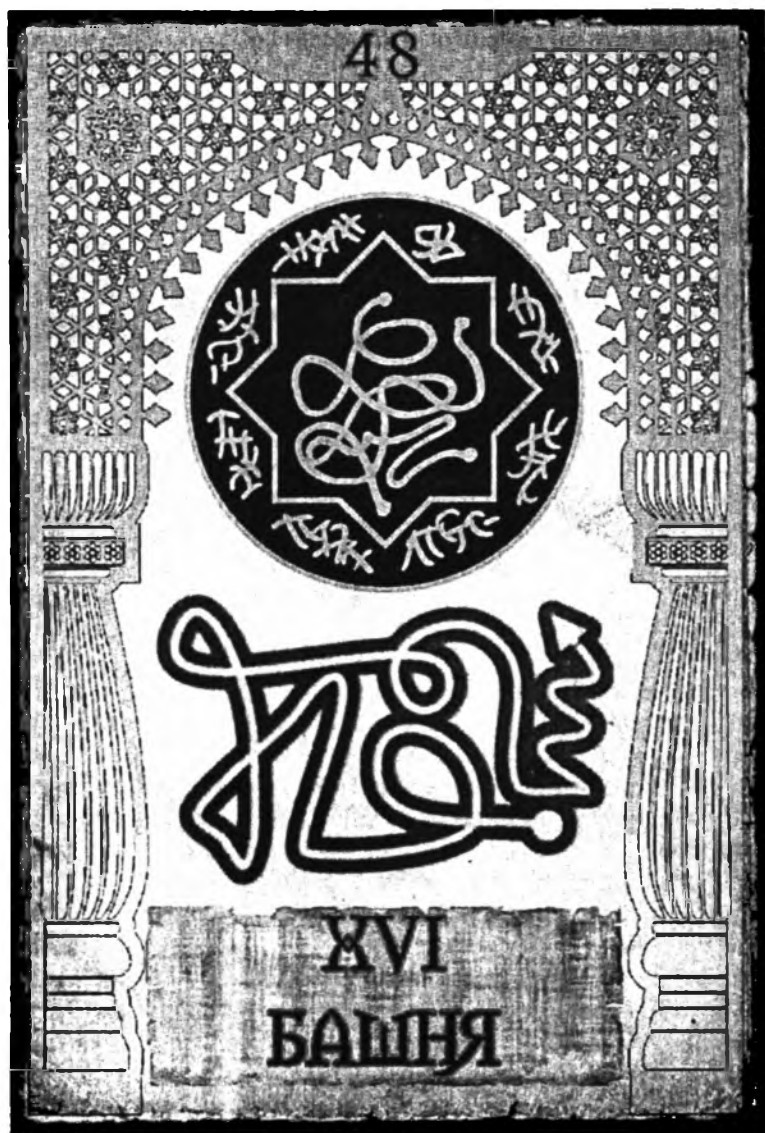
Стихия: Земля.

48-я карта – Скрижаль Эбонора. Эбонор (Ебонор) – Повелитель Бедствий. Эбонор способен показать нечеловеческое знание и понимает все языки. Заклинатель может просить, но не настаивать, на даре знаний и языков, только при наличии ламена с его секретной печатью. Эбонор является в виде чёрного человека, одетого в чёрные одежды. Он управляет стихийными бедствиями, ураганами, землетрясениями. Можно вызвать их, как и погасить, с помощью Кольца Эбонора.



Значение прямой карты: бедствие, несчастье, расстройство планов, разрушение, разорение, нищета, тирания, неволя. Карта может сообщать о преступлениях, грабежах, травмах, несчастных случаях, развале бизнеса, крахе карьеры, разочаровании в любимом, расставании с привычным партнёром. Карта символизирует конец существующей ситуации и наступление периода самостоятельности, борьбы и риска. Такой период неблагоприятен для многих людей, так как олицетворяют борьбу за выживание. Поэтому она говорит о неразрешимых конфликтах, физическом поражении человека, проявленной по отношению к нему чьей-то жестокой мести, порой о тюремном заключении, авариях, катастрофах.

Значение перевёрнутой карты: символизирует разрушение привычного образа жизни, низвержение ценностей, зависимость от существующих обстоятельств, которые в настоящий момент не могут быть изменены. Ваши возможности ограничены, индивидуальность угнетена. Вы движетесь по кругу, повторяя ошибки прошлого.



7-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

49-я Скрижаль Ньярлатхотепа

18-е Врата Лабиринта Зин

25-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 241-245°

49-я карта называется Скрижаль Йяк-Ишата. Йяк-Ишат (Yak-Ishath) – Повелитель Мёртвых. Он является в ужасающем виде и пытается поглотить вашу душу. Защитит от него ламен с секретной печатью. Йяк-Ишат связан с загробным миром и знает имена всех умерших, а также живых. С помощью Кольца Йяк-Ишата можно вернуть душу в наш мир и оживить мёртвое тело. Этот Древний Дух – знаток некромантии.



Карта Таро: Семёрка Скипетров.

Значение прямой карты: отсутствие вдохновения, энергия, расстрачиваемая попусту, непостоянство, переменчивость, нерешительность, неуверенность.

Значение перевёрнутой карты: символизирует творчество, вдохновение, искусство, привлекательность, достижение личных целей.



**50-я Скрижаль Ньярлатхотепа
17-е Врата Лабиринта Зин
30-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 246-250°**

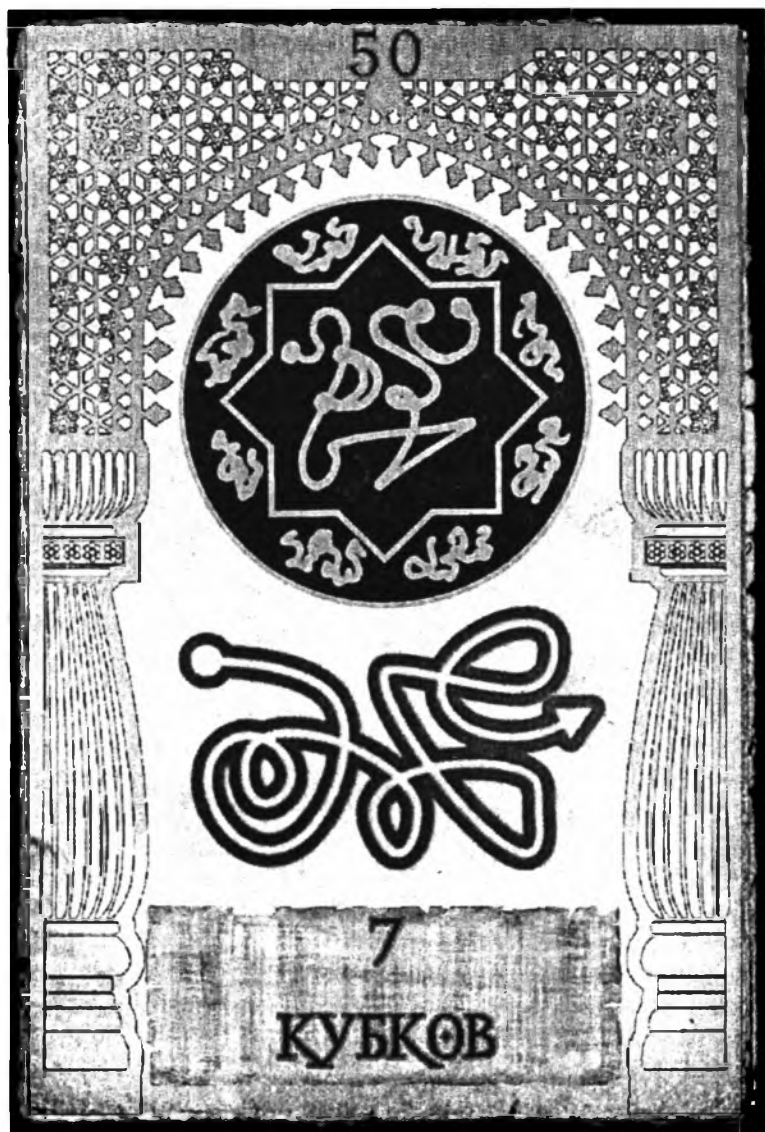
50-я карта называется Скрижаль Магота. Магот (Magoth) – Повелитель Фантазий. Является в виде странного существа с щупальцами кальмара. Он проникает в сны человека и создает новые реальности. То, что человек видит во сне, сбывается на самом деле. Призвать его можно с помощью секретной печати, а для управления нужно Кольцо Магота.



Карта Таро: Семёрка Кубков.

Значение прямой карты: фантазии, отсутствие реализма, галлюцинации, истерия, паника, сексуальные отклонения, гомосексуализм, педофилия, зоофилия.

Значение перевёрнутой карты: символизирует успех в любви, привлекательность, личное обаяние, любовь во множестве проявлений, подчас самых неожиданных.



**51-я Скрижаль Ньярлатхотепа
16-е Врата Лабиринта Зин
35-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 251-255°**

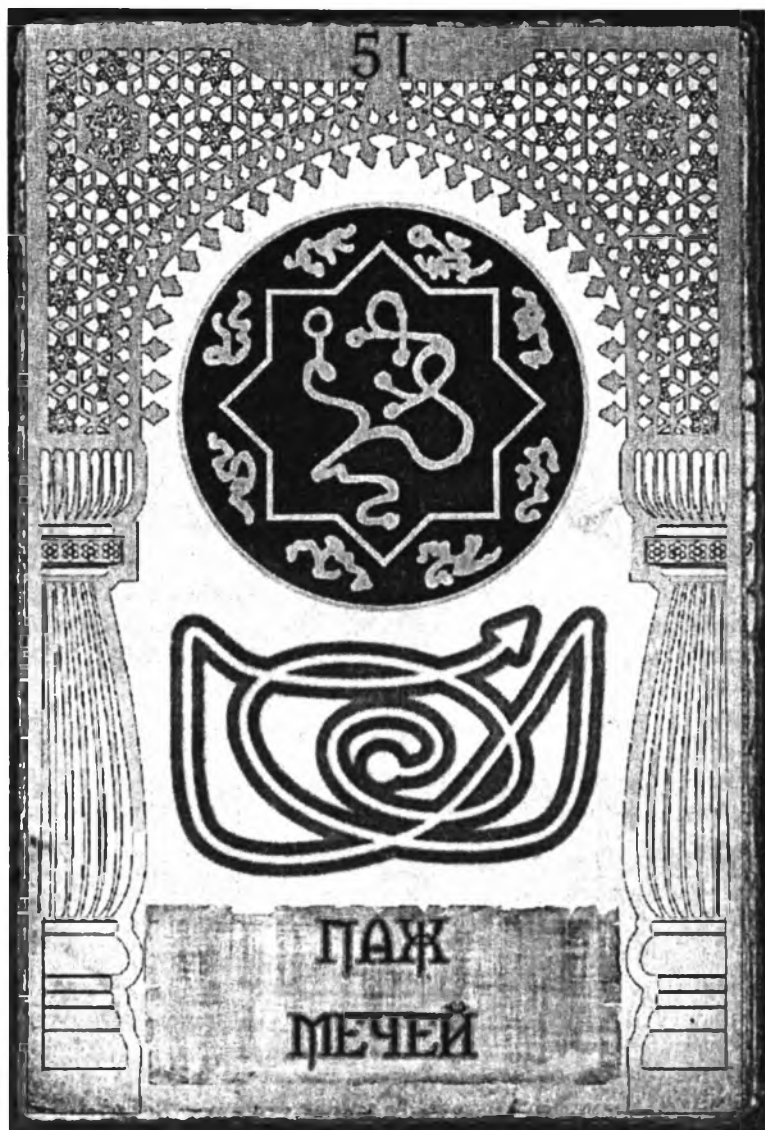
51-я карта называется – Скрижаль Ук-Хана. Ук-Хан (Uk-Han) – Повелитель Непостижимого. Является как огромная, рогатая змея. Этот Древний Дух может обучить вас секретам, о которых вы даже не подозреваете. Подчиняется он Кольцу Ук-Хана и секретной печати.



Карта Таро: Паж Мечей.

Значение прямой карты: непонимание, неумение, глупость, неосторожность, наглость, сумасбродство, мошенничество, плутовство, жульничество.

Значение перевернутой карты: бытовые ссоры, мелочность, вздорность. Карта может трактоваться как неприятная новость или обстоятельство, которое мешает намеченным планам. Впрочем, неприятность может оказаться скоротечной, незначительной, но надо быть поосторожнее с высказываниями, особенно в адрес влиятельных людей.



**52-я Скрижаль Ньярлатхотепа
15-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 256-260°**

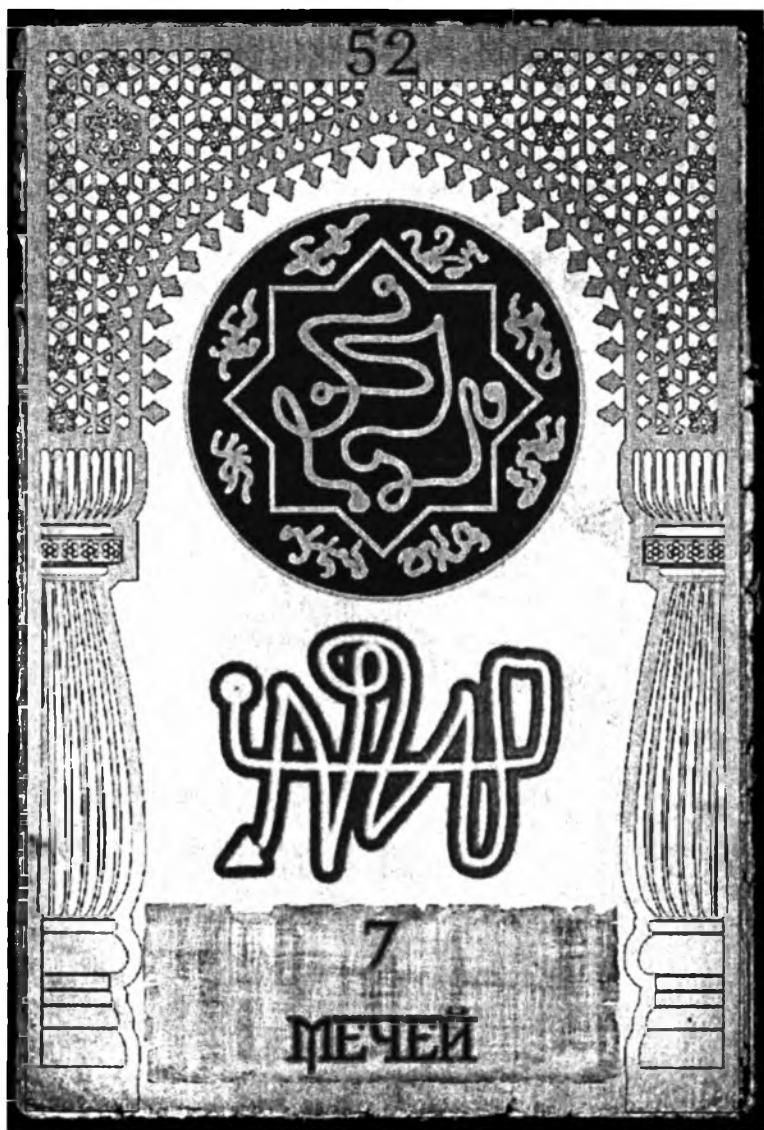
52-я карта называется – Скрижаль Детатхита. Детатхит (Detat-hit) – Повелитель Истины. Является в виде странного моллюска ужасающего вида. Его артефактом является Жемчужина Истины. Это своего рода детектор лжи. Еси вы хотите узнать правду, то наденьте Кольцо Детатхита с Жемчужиной Истины и вам откроется всё, что было тайной за семью печатями. Не забудьте защитить себя ламеном с секретной печатью.



Карта Таро: Семёрка Мечей.

Значение прямой карты: недостаток энергии для достижения задуманного, непризнание окружающими. Вам необходимо очень осторожно расходовать свою умственную энергию. Сейчас не время вести себя агрессивно. Возможно, вам ненавистна сама мысль о сокрытии правды, но это необходимо, если вы не хотите всё испортить. Если вы с кем-либо конфликтуете или столкнулись со сложной ситуацией, тогда ясное логическое мышление поможет найти правильный выход.

Значение перевёрнутой карты: она предупреждает об обмане, клевете, позоре, досаде и прочих мелких неприятностях. Вас окружают сплетни и интриги. Ваши планы могут рухнуть, а чрезмерная уверенность в себе приведёт к нестабильности в жизни.



**53-я Скрижаль Ньярлатхотепа
14-е Врата Лабиринта Зин
42-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 261-265°**

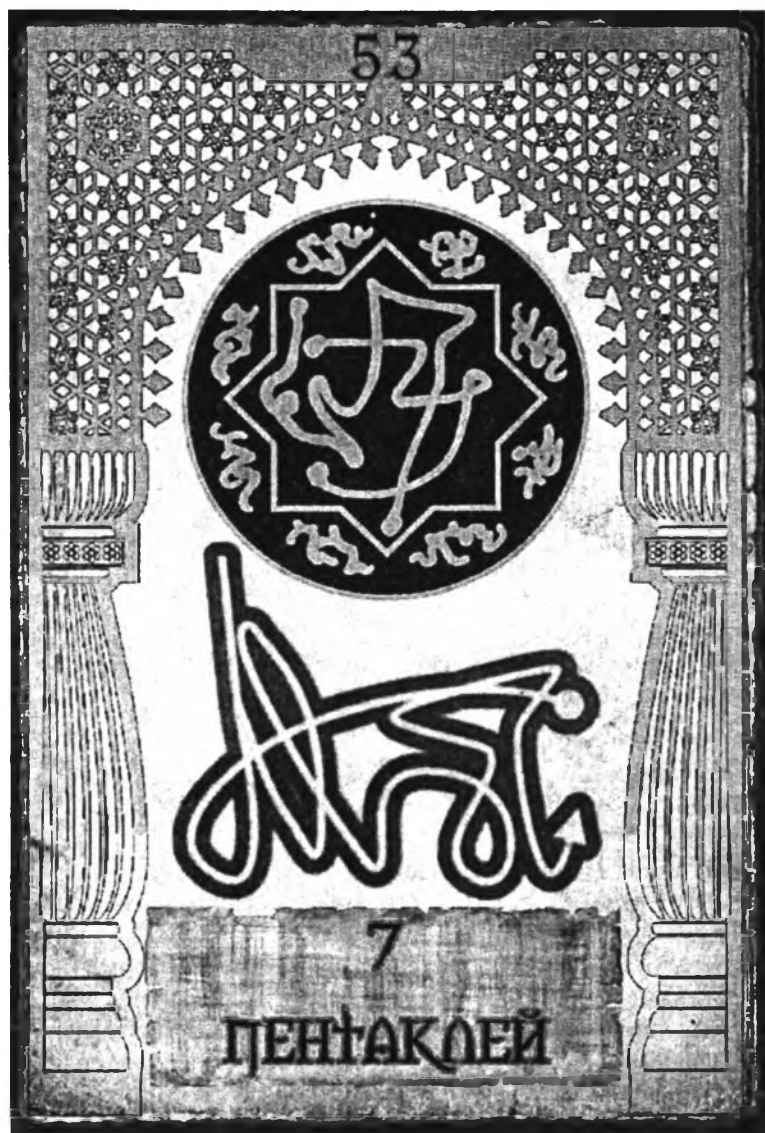
53-я карта называется – Скрижаль Карр-Вефата. Карр-Вефат (Carra-Verphat) – Оракул Древних Духов. Является в виде огромной массы кружащихся вокруг чёрного ядра тёмных шаров, из которой выползает существо с щупальцами и одним глазом. Оно обладает даром ясновидения. С помощью Кольца Карр-Вефата вы можете получить эту способность. Расположите его к себе, надев ламен с секретной печатью и спросите о том, что хотели узнать.



Карта Таро: Семёрка Пентаклей.

Значение прямой карты: нетерпение, беспокойство, опасение, неосторожность, потеря денег, неудачные вложения средств. Несоостоятельность проекта; тяжёлая, неоплаченная работа; напрасно потраченные усилия; финансовые проблемы.

Значение перевёрнутой карты: достижение некоей физической цели, воплощение, установление отношений. Карта часто предвещает период неудовлетворенности собой, когда вы точно не уверены, на что вам следует направить свою энергию. Но если вы будете твёрдо придерживаться своих принципов и соблюдать взятые на себя обязательства, тогда ясно увидите перед собой цель.



54-я Скрижаль Ньярлатхотепа
17-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 266-270°

Карта Таро: Семнадцатый Аркан – Звезда.

Буква еврейского алфавита: Пе.

Числовое обозначение: Восемьдесят.

Астрологическое значение: Меркурий.

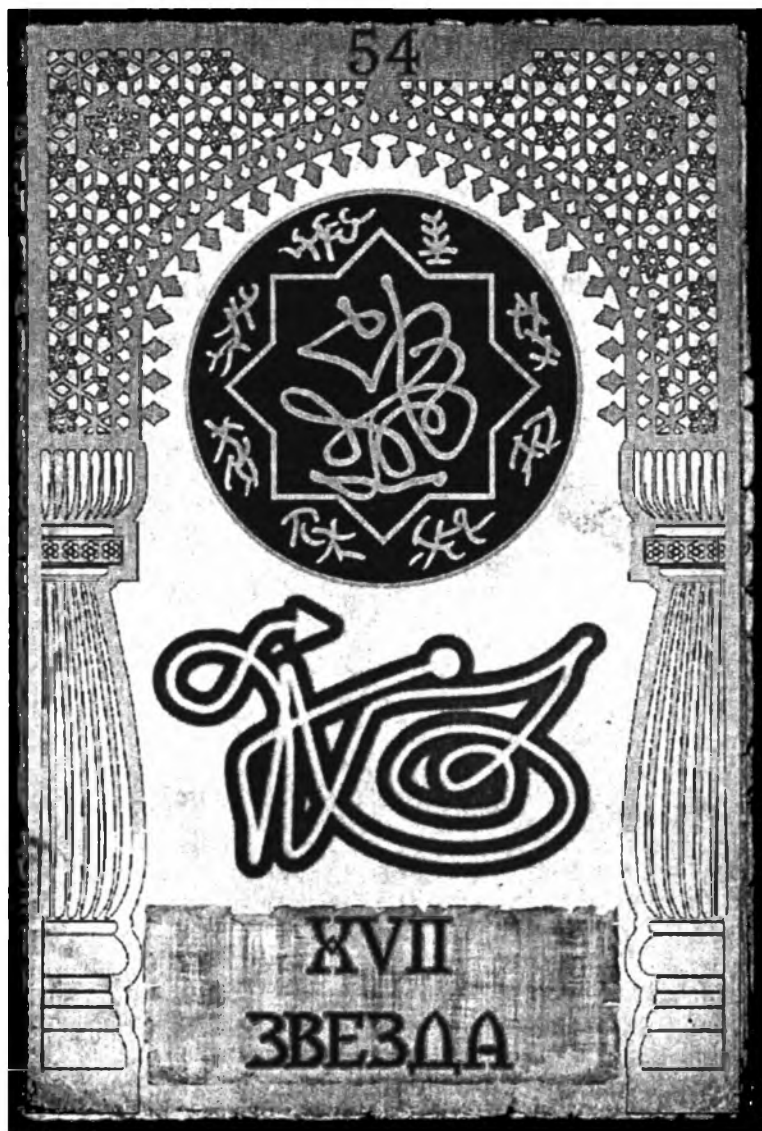
Стихия: Воздух.

54-я карта называется – Скрижаль Орэдаба. Орэдаб (Oredab) – Повелитель Лишений. Является в виде скелета верхом на непонятном существе. Орэдаб имеет власть уничтожить любого одним жестом, поэтому обязательно нужно надеть ламен с изображением секретной печати. Повиноваться он будет только Кольцу Орэдаба. Оно помогает избежать жизненных потерь, особенно тех, которые невозможно восполнить.



Значение прямой карты: лишения, кража, нужда, нищета, упрямство, неуступчивость, нежелание изменить что-либо в жизни, утраченные шансы и неиспользованные возможности.

Значение перевёрнутой карты: символизирует возрождение и животворящие силы природы. Она призывает отдалиться мгновению, созерцанию духовного мира; устремить свой взор в совершенство космоса.



55-я Скрижаль Ньярлатхотепа
18-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 271-275°

Карта Таро: Восемнадцатый Аркан – Луна.

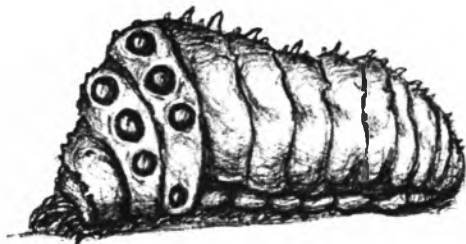
Буква еврейского алфавита: Цаде.

Числово обозначение: Девяносто.

Астрологическое значение: Водолей.

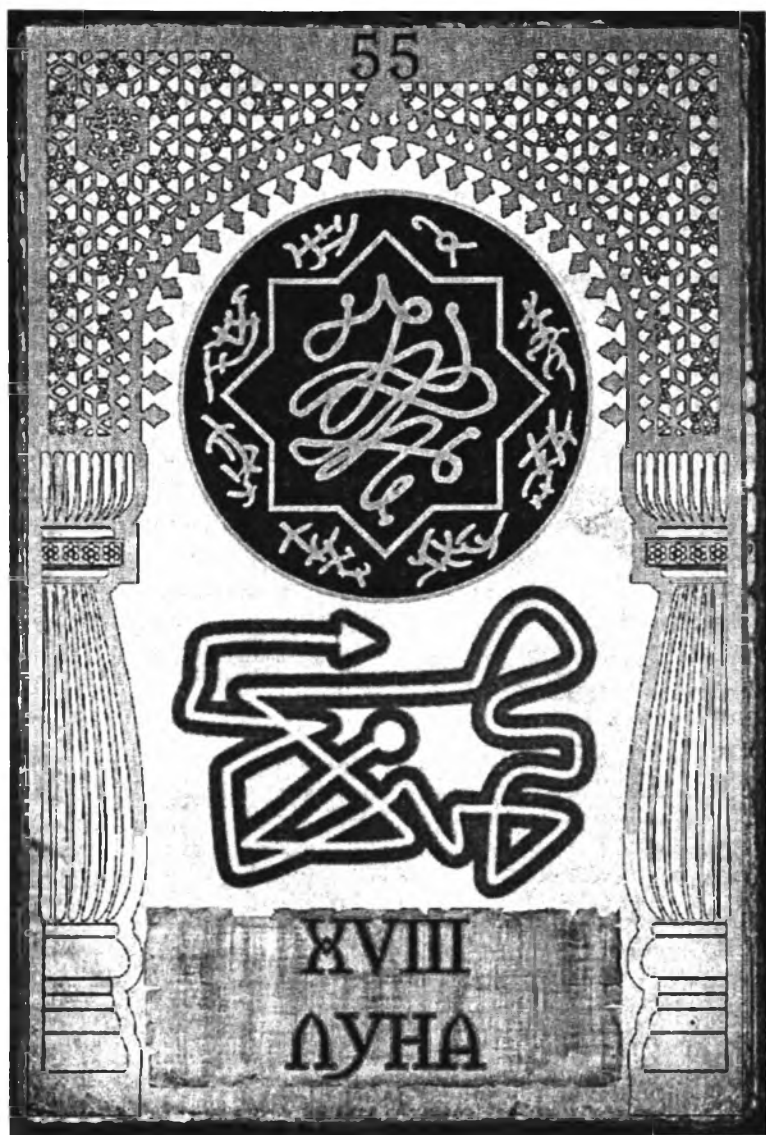
Стихия: Воздух.

55-я карта называется – Скрижаль Нэнадо. Нэнадо (Nenado) – Повелитель Тьмы. Обладает огромной силой и может перемещать звёзды и планеты. Нэнадо является в виде существа с головой личинки мухи. Управляется Кольцом Нэнадо. Оно обладает способностью отталкивать ненужные события и привлекать то, что нужно заклинателю.



Значение прямой карты: зло, заблуждения, ошибки, сплетни, клевета, ложь, скрытые враги, опасность, тьма, ужас, нестабильность, непостоянство. Карта может означать, что вы почему-то не осознаёте идущие к вам энергии нижнего мира. Вас могут одолевать необъяснимые эмоциональные переживания или негативные воспоминания, может возникнуть тяга к спиртному. Часто эта карта говорит о том, что на человека воздействуют колдовством. В любви она обещает расставание, слёзы или жесткий поворот, в карьере – увольнение.

Значение перевёрнутой карты: самообман, фантазии и иллюзии, неясность, скрытые мотивы. Вам кажется, что вы бредёте в темноте и не в состоянии пролить свет на ситуацию. Ощущение потери направления; депрессия и безысходность; ложные претензии, двойственное поведение. Нежелание смотреть правде в глаза.



56-я Скрижаль Ньярлатхотепа
19-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 276-280°

Карта Таро: Девятнадцатый Аркан – Солнце.

Буква еврейского алфавита: Цаде.

Числовое обозначение: Девяносто.

Астрологическое значение: Рыбы.

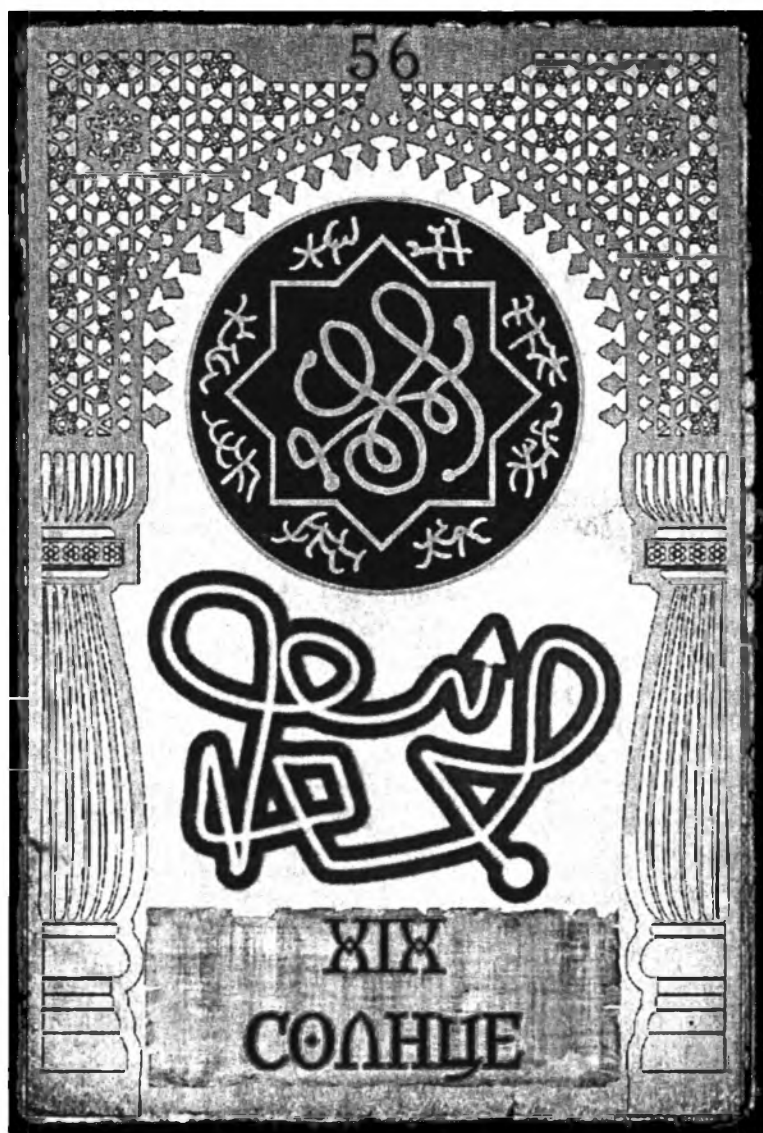
Стихия: Вода.

56-я карта называется – Скрижаль Рубанира. Рубанир (Rubanir) – Повелитель Счастья. У него нет четкого обличья, ибо он постоянно изменяет его. Рубанир владеет способностью делать любого человека счастливым. Для этого достаточно носить его кольцо или ламен.



Значение прямой карты: эгоизм, творческий тупик, отсутствие сил и уверенности в себе, лень и апатия, срыв планов, недоразумения. Низкий энергетический потенциал, нечестность и скрытность, неприятности и задержки. Непризнание заслуг, ошибки и заблуждения. Скрытая нищета под видимостью блеска, ложные представления об успехе.

Значение перевёрнутой карты: показывает рост, расцвет, зрелость солнечной стороны вашей натуры. Это состояние блаженства, когда человек отгородился стеной от остального мира и счастлив просто по факту своего существования.



**57-я Скрижаль Ньярлатхотепа
13-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 281-285°**

57-я карта называется – Скрижаль Хазаризля. Хазаризель (Hazardiel) – Повелитель Бед. Является в виде огромного летящего демонического существа. Оградить себя от бед и несчастий можно с помощью Кольца Хазаризля. Множество слуг этого Древнего Духа будут без устали отганять от вас всех тёмных существ, которые несут вам вред. Сам он будет подчиняться носителю ламена с его секретной печатью.



Карта Таро: Королева Пентаклей.

Значение прямой карты: страх, опасение, сомнение, колебание, неуверенность, нерешительность, неопределённость, болезнь, беда.

Значение перевёрнутой карты: в основном это – либо бездумная трата денег, либо безумная скупость и алчность. Возможны махинации с деньгами, неправильное использование своего положения, либо средств, погоня за барышами, которая не принесёт желаемого результата.



8-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

58-я Скрижаль Ньярлатхотепа

12-е Врата Лабиринта Зин

26-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 286-290°

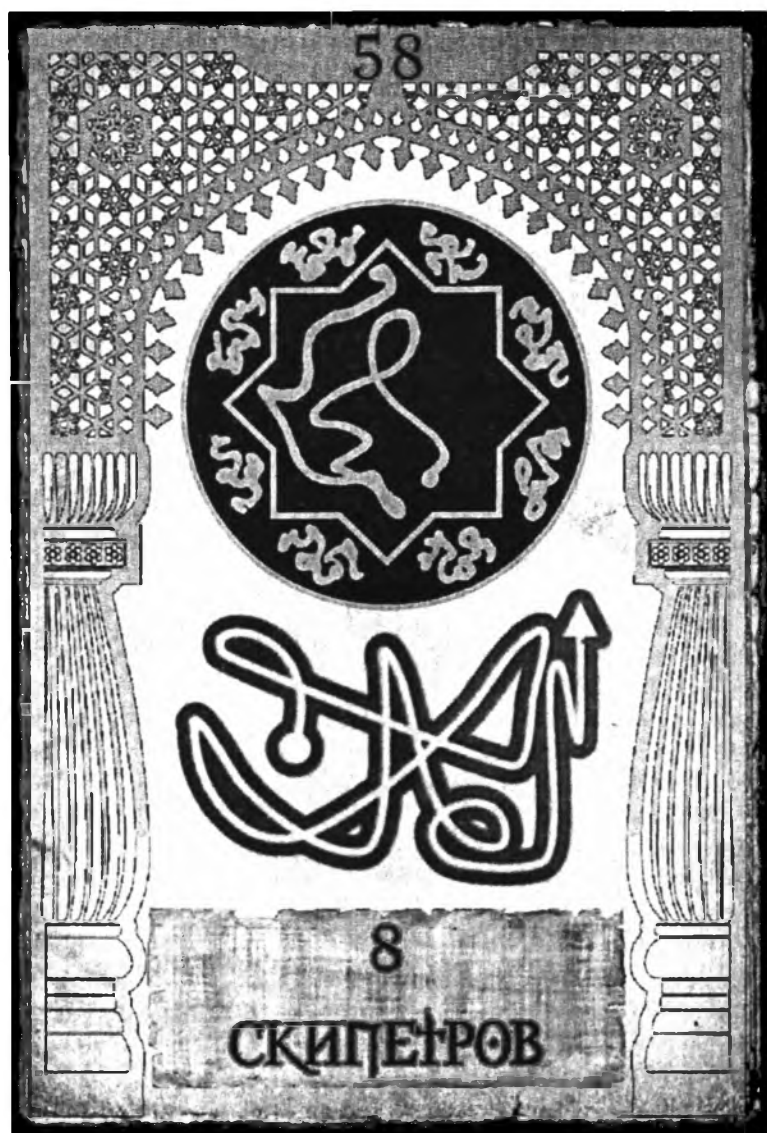
58-я карта называется – Скрижаль Нун-Бухана. Нун-Бухан (Nun-Buhan) – Повелитель Зависти. Является вокруг заклинателя подобно большой массе червей, которая превращается в ктулху-подобное существо. Если у вас нет защитного ламена с секретной печатью, то вы рискуете стать его жертвой. Управлять им можно с помощью Кольца Нун-Бухана. Его способность заключается в том, что вы можете получить от него любую особенность другого человека или даже мифического существа. Достаточно захотеть.



Карта Таро: Восьмёрка Скипетров.

Значение прямой карты: критика, зависть, ревность, рассогласование, бюрократизм, оттягивание решений, стагнация, домашние скандалы.

Значение перевернутой карты: внезапный прогресс, продвижение в той или иной области, какие-то новшества, на которые нужно быстро реагировать.



**59-я Скрижаль Ньярлатхотепа
11-е Врата Лабиринта Зин
31-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 291-295°**

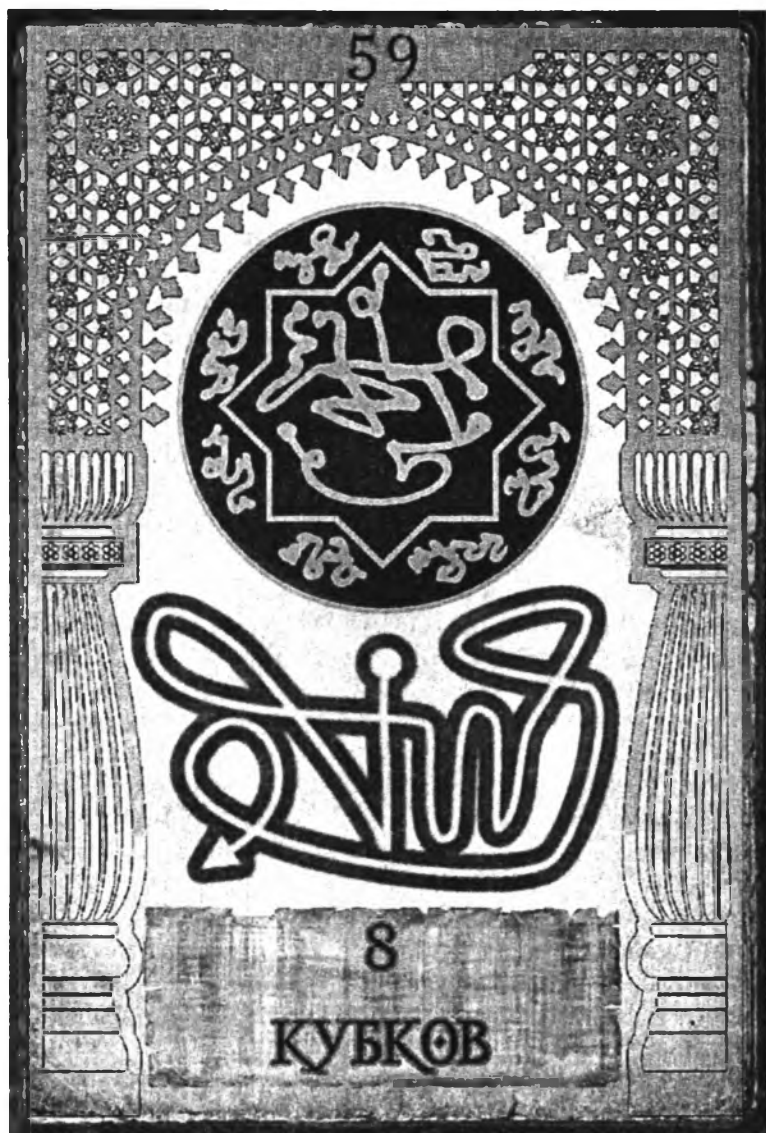
59-я карта называется – Скрижаль Тсапэтэ. Тсапэтэ (Tsapetae) – Повелитель Забвения. Он является в виде огромной вихреобразной воронки. Ламен с секретной печатью защитит заклинателя от его вредоносного излучения. Кольцо Тсапэтэ даст вам возможность управлять вихрем. Тсапэтэ аннигилирует вещество нашего мира, так что любой объект может исчезнуть без следа. Даже память о нём.



Карта Таро: Восьмёрка Кубков.

Значение прямой карты: отказ от возможности, конец процветания, отсутствие чувств, холодность, неспособность принять что-либо на веру.

Значение перевёрнутой карты: человек не выносит системы, ограничений, плывёт по течению, но чувствует только безнадежность, бесцельность и упадок.



**60-я Скрижаль Ньярлатхотепа
10-е Врата Лабиринта Зин
36-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 296-300°**

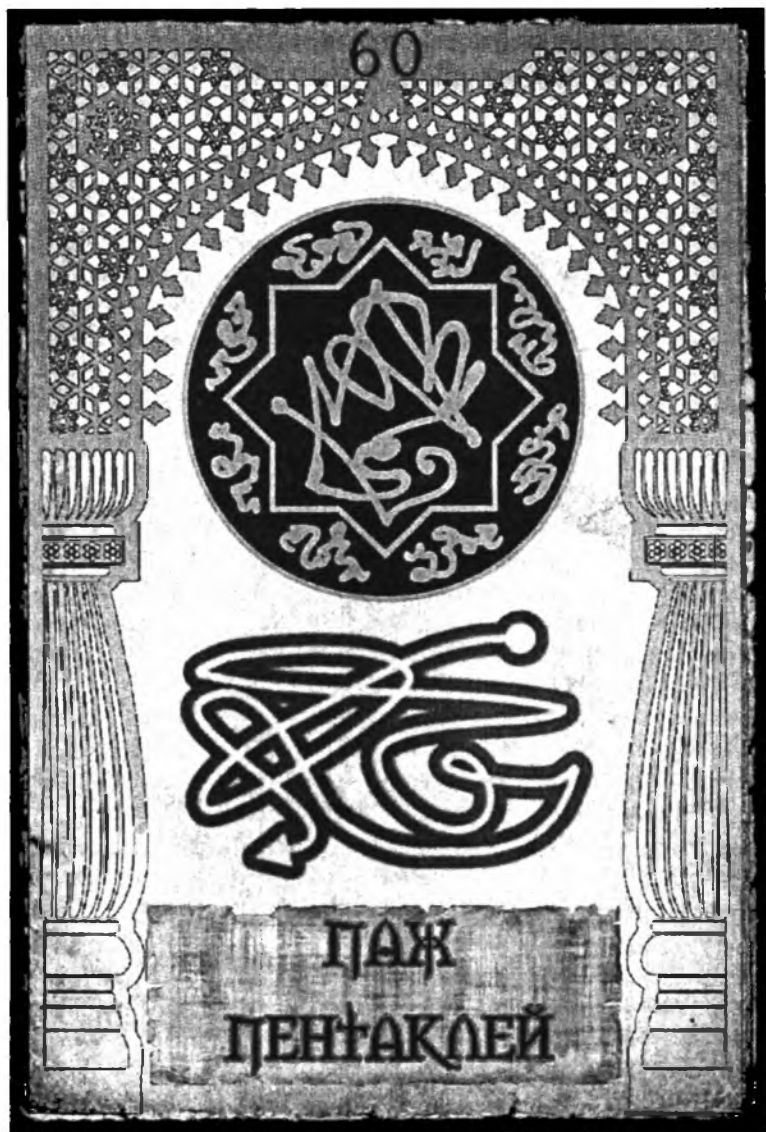
60-я карта называется – Скрижаль Тульще. Тульще (Tulcshe) – Повелитель Растений, кой является в виде большого движущегося кома земли. При ближайшем рассмотрении – это гигантское растение, корни которого медленно передвигают его. Тульще плотоядное разумное растение, обладающее даром менять свой химический состав и внешний вид. С его помощью заклинатель может получить любое вещество для своих алхимических опытов и лечебных составов. Управляется оно Кольцом Тульще. Ламен с секретной печатью защитит вас от его яда.



Карта Таро: Паж Пентаклей.

Значение прямой карты: лень, апатия, застой, безделие, праздность, беспечность.

Значение перевёрнутой карты: щедрость, расточительство, растрата, мотовство, безнравственность, тяга к роскошной жизни за чужой счёт, неудачный шанс для зарабатывания денег.



**61-я Скрижаль Ньярлатхотепа
9-е Врата Лабиринта Зин
39-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 301-305°**

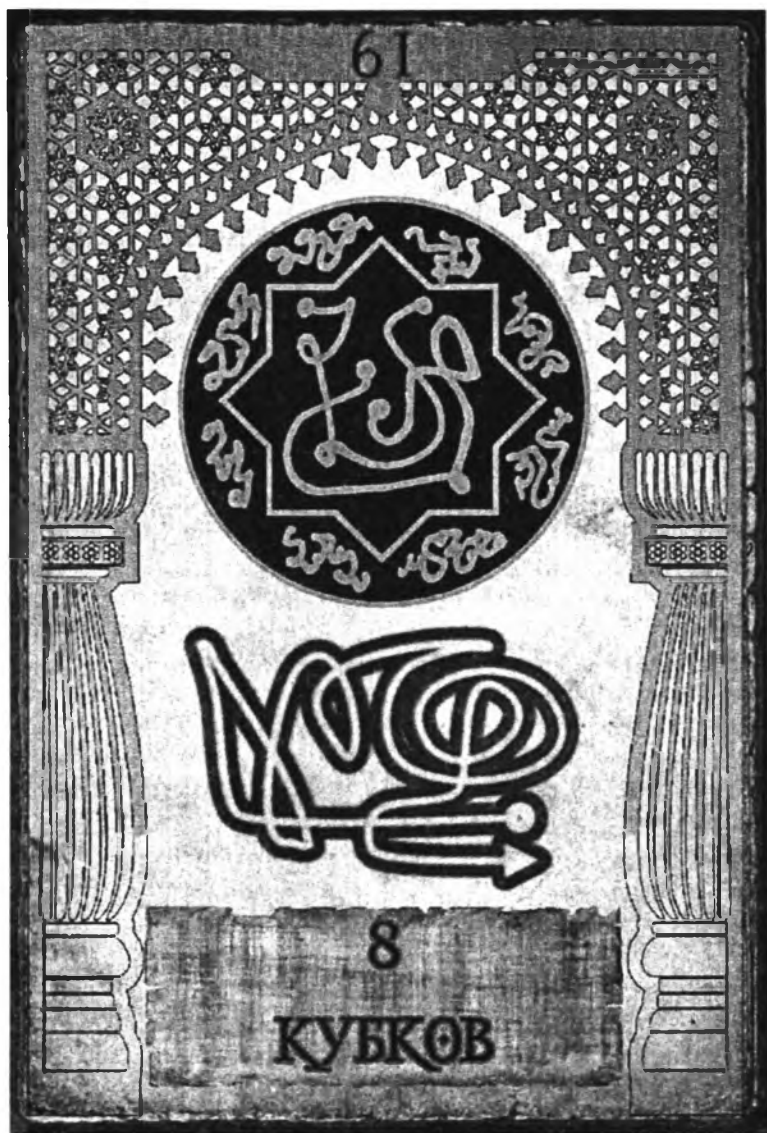
61-я карта называется – Скрижаль Лузоатха. Лузоатх (Lusoath) – Повелитель Кристаллов. Он является в виде большого человека с ярко синими светящимися кристаллами на теле, которых заклинатель не должен касаться, чтобы не потерять разум. Ламен с секретной печатью защитит вас от гипнотического света. Кольцо Лузоатха даст заклинателю власть над всем минеральным царством.



Карта Таро: Восьмёрка Кубков.

Значение прямой карты: неприятное положение, щекотливые обстоятельства, критический момент, кризис, отчуждение, презрение, фатальные обстоятельства.

Значение перевёрнутой карты: страх и сомнения могут свести на нет любые перспективные начинания. Дорогу осилит идущий, а затраты – вернутся сторицей.



**62-я Скрижаль Ньярлатхотепа
8-е Врата Лабиринта Зин
Эклиптика: 306-310°**

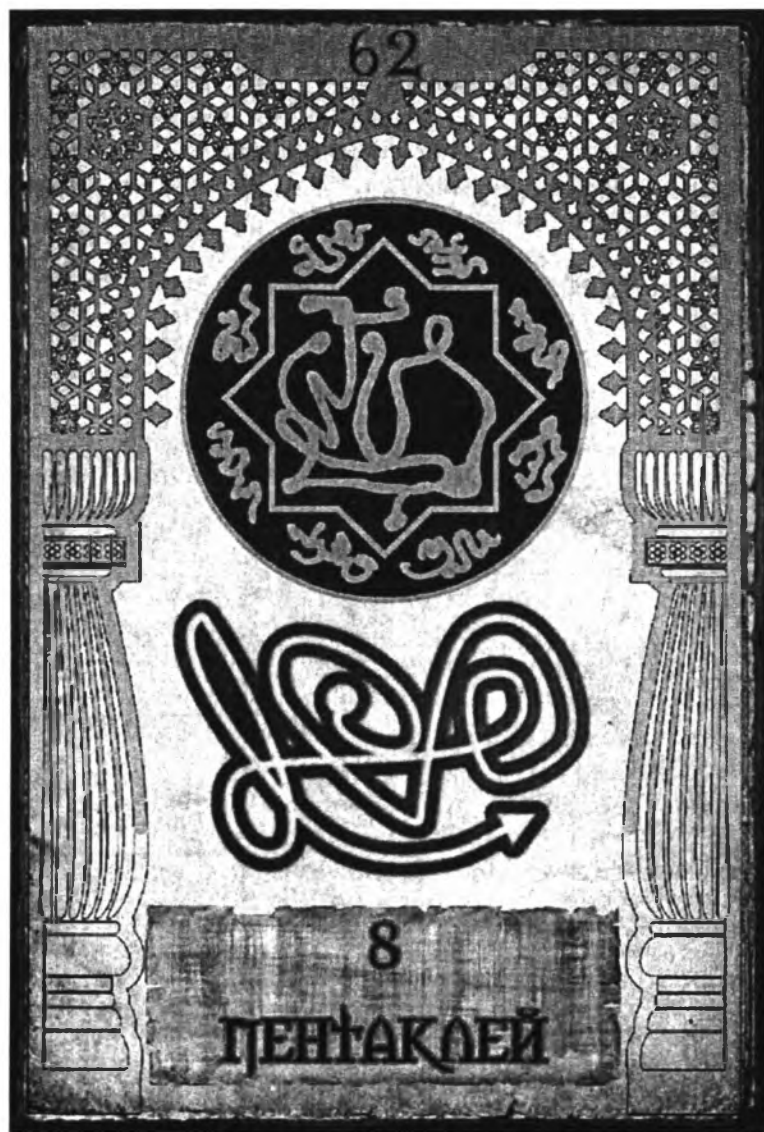
62-я карта называется – Скрижаль Каима. Каим (Caim) – Повелитель Фальши. Является в виде шипящей паукообразной твари. Кольцо Каима дает заклинателю власть над миром насекомых. Ламен с секретной печатью защитит вас от их вреда.



Карта Таро: Восьмёрка Пентаклей.

Значение прямой карты: отсутствие амбиций, желаний, ханжество, фальшивость, двойственность, суетность, интриганство, пошлость, заурядность, жадность.

Значение перевернутой карты: символизирует закон, логику, прямоту. Ситуации могут показаться вам давящими, жёсткими, но они формируют вас, подобно рашпилю, который снимает всё лишнее, наносное, фальшивое, и возвращают вас к истинной сути.



**63-я Скрижаль Ньярлатхотепа
20-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 311-315°**

Карта Таро: Двадцатый Аркан – Суд.

Буква еврейского алфавита: Реш.

Числовое обозначение: Двести.

Астрологическое значение: Сатурн.

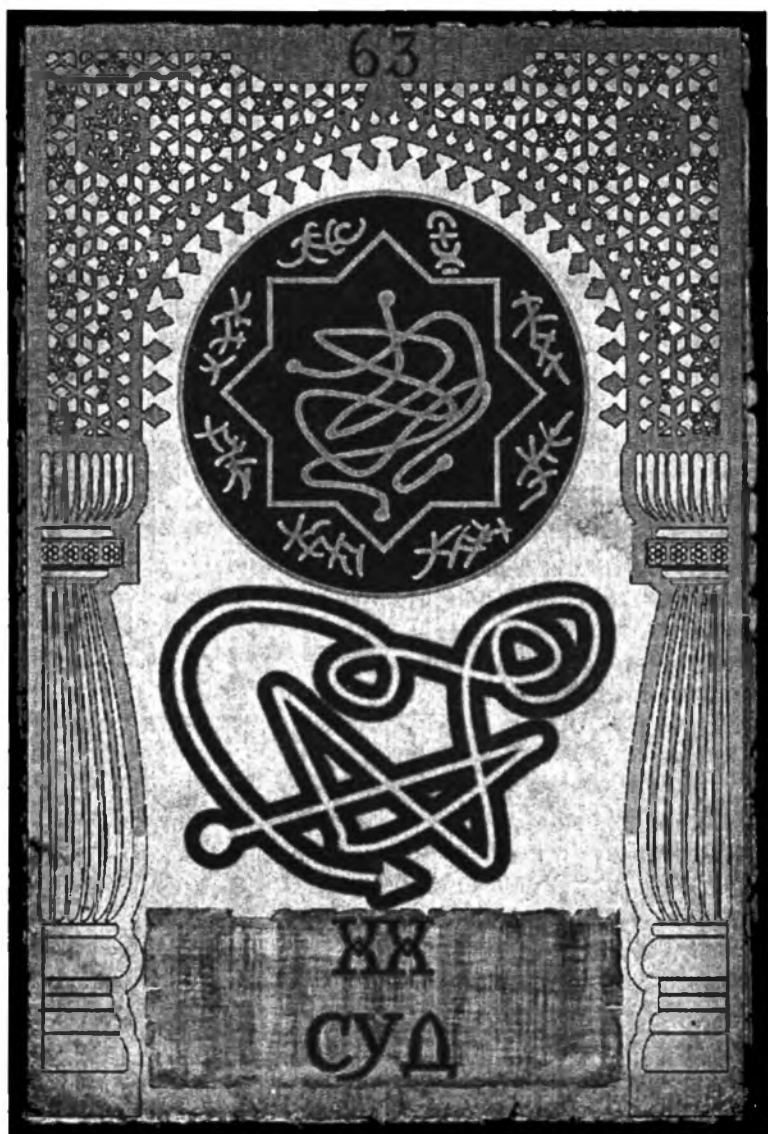
Стихия: Земля.

63-я карта называется – Скрижаль Обэксоба. Обэксоб (Obexob) – Повелитель Мести. Является в виде мумии фараона, окутанной пламенем. Обэксоб дает видения заклинателю, созерцающему огонь. В его ведении все методы устрашения и наказания, которые были изобретены человеком и нежитью. Он знаток пыток и истязаний. Кольцо Обэксоба может стать оружием мести или праведного гнева. Секретный ламен защитит от любых существей, стремящихся причинить вам вред.

Значение прямой карты: суд, приговор, замешательство, нерешительность в принятии решений, разрыв отношений, охлаждение к привязанностям.

Значение перевернутой карты: конец и разрушение, в которых скрыто зерно нового начала, надежды и освобождения. Карта говорит о сопротивлении человека переменам, о чрезмерной осторожности, которая только тормозит прогресс, о проблемах со здоровьем, мешающих действовать, идти к цели.





**64-я Скрижаль Ньярлатхотепа
21-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 316-320°**

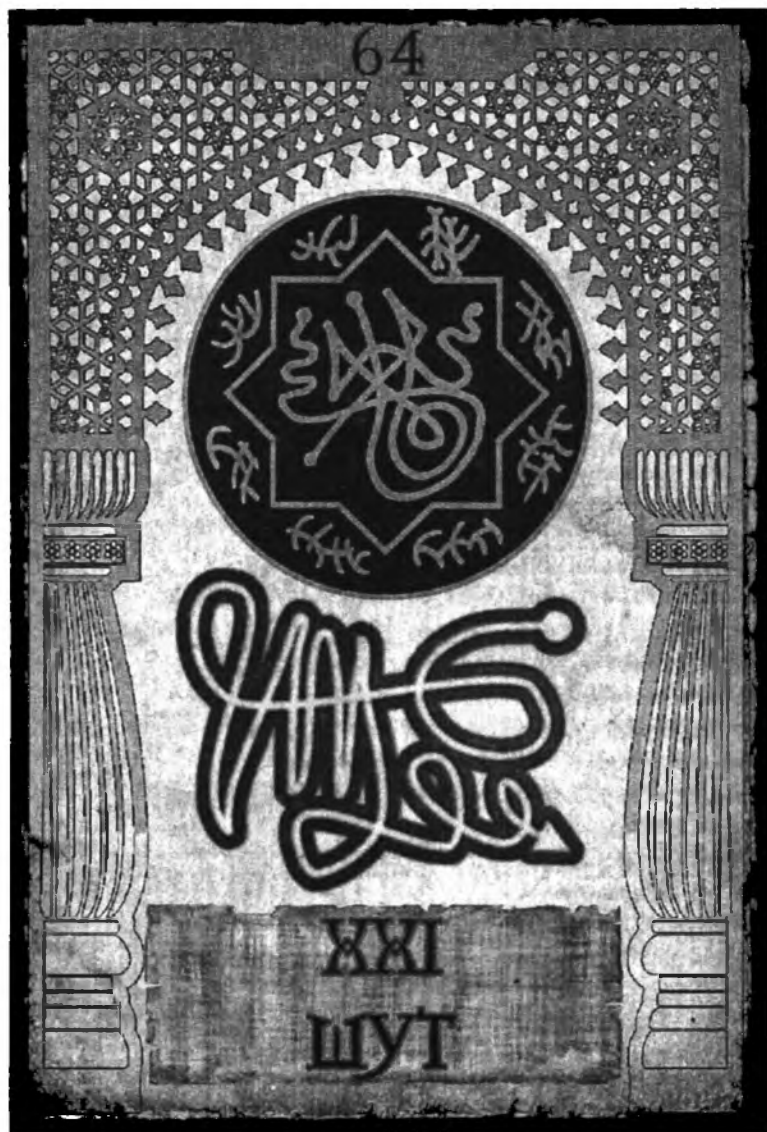
Карта Таро: Двадцать Первый Аркан – Шут.
Буква еврейского алфавита: Шин.
Числовое обозначение: Тресто.
Астрологическое значение: Огонь (Плутон).
Стихия: Огонь.

64-я карта называется – Скрижаль Этананэзэ. Этананэзэ (Etananesoe) – Повелитель Мух. Он приходит в виде мертвеца, гниющая плоть которого притягивает полчища мух, создающих вокруг него жужжащий рой. Этананэзэ – один из истинных ликов Ньярлатхотепа и может появиться только в момент, когда звёзды примут благоприятное для него положение. Защитой от него служит ламен с секретной печатью. Свойства же кольца доподлинно не известны.

Значение прямой карты: невежество, глупость, безумие, магия, бред, недостаток дисциплины, незрелость, иррациональность в мыслях и поведении, беззащитность, неумение рассчитывать последствия, экзальтированность.

Значение перевернутой карты: она свидетельствует о недостатке опыта и слабом профессионализме, о неготовности взять ответственность на себя. Карта указывает на хаос в планах и действиях, на их неопределённость, абсолютную нерациональность, отсутствие здравого смысла, бесперспективность задуманного.





9-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

65-я Скрижаль Ньярлатхотепа

7-е Врата Лабиринта Зин

27-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 321-325°

65-я карта называется – Скрижаль Билугэ. Билугэ (Beeluge) – Повелитель Мутантов. Является в виде гибрида земноводного и насекомого. Секретная печать защитит заклинателя от мутагенов. Кольцо Билугэ управляет трансмутацией существ, что может быть полезным при создании различных форм нежити.

Карта Таро: Девятка Скипетров.

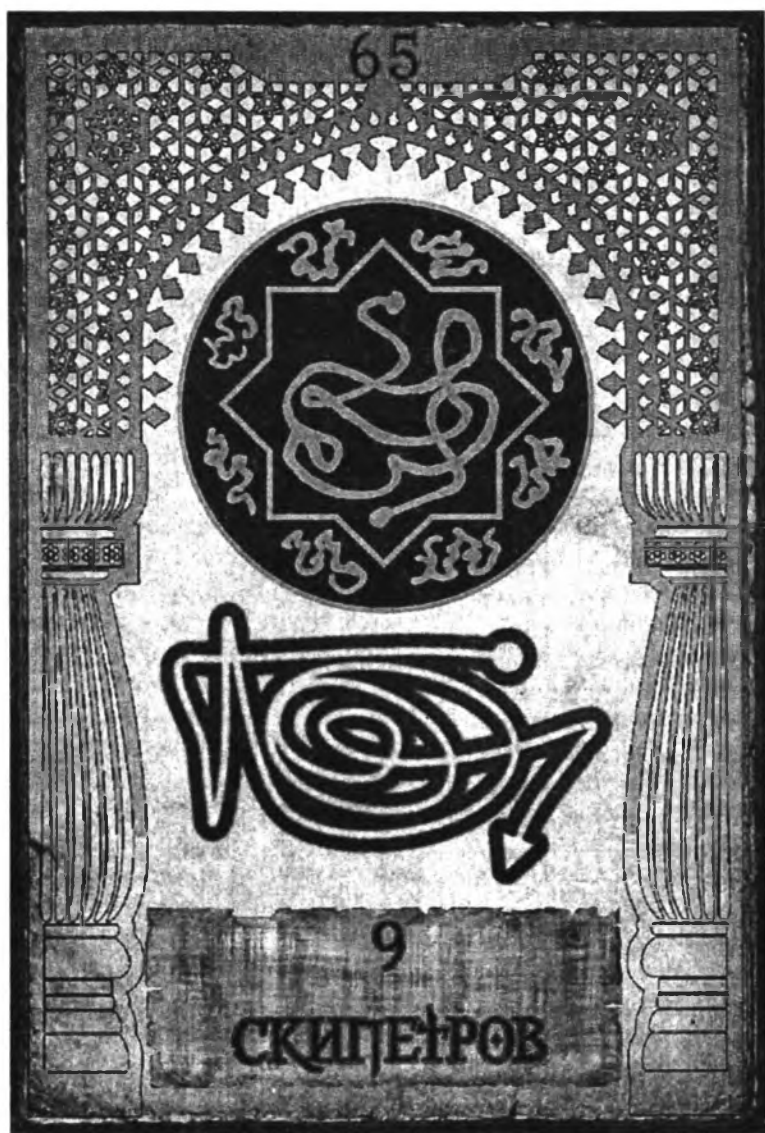
Значение прямой карты:

вражда, скрытые враги, развал, разрушение, закрытость ума, потеря связи с действительностью; различные препятствия, проблемы, возникающие в одночасье, задержки, всё, что вызывает неудовлетворение, разочарование, безнадежность; барьеры, которые встают и которые надо преодолевать; мёртвые периоды; плохое здоровье.



Значение перевернутой карты:

означает проникновение на другие уровни сознания, символизирует смену представлений о самом себе, начало видения самого себя в ином свете.



66-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 6-е Врата Лабиринта Зин
 32-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 326-330°

66-я карта называется – Скрижаль Моиву. Моиву (Moivoo) – Повелитель Лжи. Его форма столь замысловата, что человеческий разум не может воспринимать её однозначно. Секретный ламен защитит вас от его лживых речей. Но иногда ложь приносит благо. Кольцо Моиву придаёт лжи суть правды. Все верят тому, кто носит это кольцо.



Карта Таро: Девятка Кубков.

Значение прямой карты: ошибки, несовершенство, болезненное отношение ко всякого рода несовершенству, смешение добра и зла, лжемудрость.

Значение перевернутой карты: вы можете почувствовать себя заключённым в замкнутом пространстве, из которого нужно найти выход.



67-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 5-е Врата Лабиринта Зин
 37-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 331-335°

67-я карта называется – Скрижаль Апхум-Жаха. Апхум-Жах (Arhum-Jah) – Повелитель Семи Сил, является койи семируким существом со множеством глаз. На каждой его ладони расположен центр одной из Сил. Свойства их он раскроет только опытному заклинателю. Кольцо Апхум-Жаха помогает управлять этими силами. Ламен с секретной печатью защитит вас от губительного излучения.



Карта Таро: Девятка Мечей.

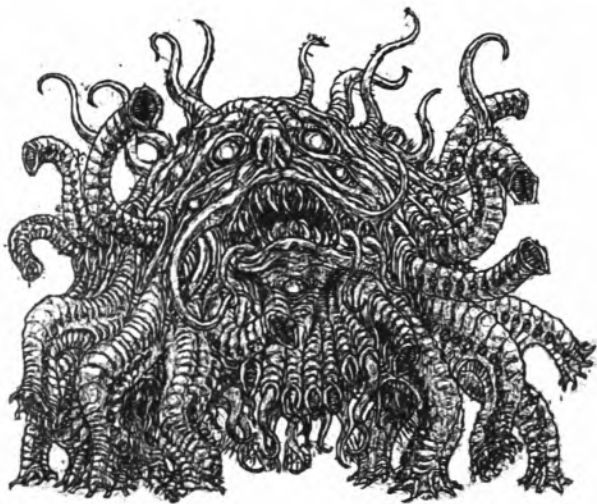
Значение прямой карты: страх перед неизвестным, неуверенность, опасения, желание удалиться от действительности, неспособность пережить соприкосновение с действительностью, неправильное понимание, безнадежность, страдание.

Значение перевернутой карты: катарсис – очищение через страдание. То что не убивает – делает нас сильнее. Наступила чёрная полоса жизни. До полного очищения души нужно пройти все круги ада, один за одним. Хлебнуть лиха сполна.



**68-я Скрижаль Ньярлатхотепа
4-е Врата Лабиринта Зин
40-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 336-340°**

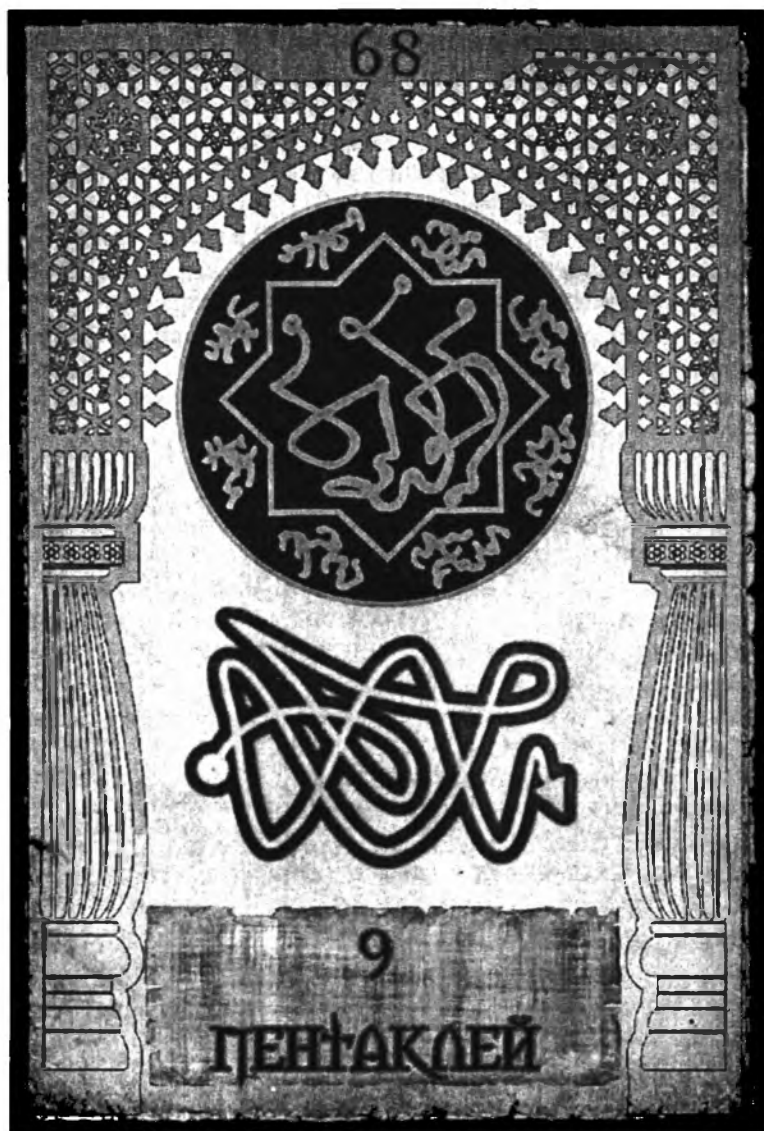
68-я карта называется – Скрижаль Йог-Сотота. Йог-Сотот (Yog-Sothoth) – Великий Бесформенный, и он сам есть Врата Наружу. Йог-Сотот – Хранитель Врат Бездны, правитель Лэнга. Обладает божественным могуществом. Способен одновременно собирать информацию с сотен миров. В его власти стереть город из реальности лёгким усилием мысли. Кольцо Йог-Сотота даёт власть заклинателю над полчищами его слуг. Ламен с секретной печатью защищает от его гнева.



Карта Таро: Девятка Мечей.

Значение прямой карты: угроза безопасности, опасность, потеря веры, утрата значимых дружеских отношений или чего-то, чем вы дорожите, мошенничество, пустые обещания, тщетные ожидания, сорвавшиеся планы.

Значение перевернутой карты: тяжёлый труд и возможность утраты; человек может столкнуться с клеветой, необходимостью ограничивать себя определёнными рамками и т.п.



69-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 22-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 341-345°

Карта Таро: Двадцать Второй Аркан – Мир.

Буква еврейского алфавита: Тау.

Числовое обозначение: Четыреста.

Астрологическое значение: Солнце.

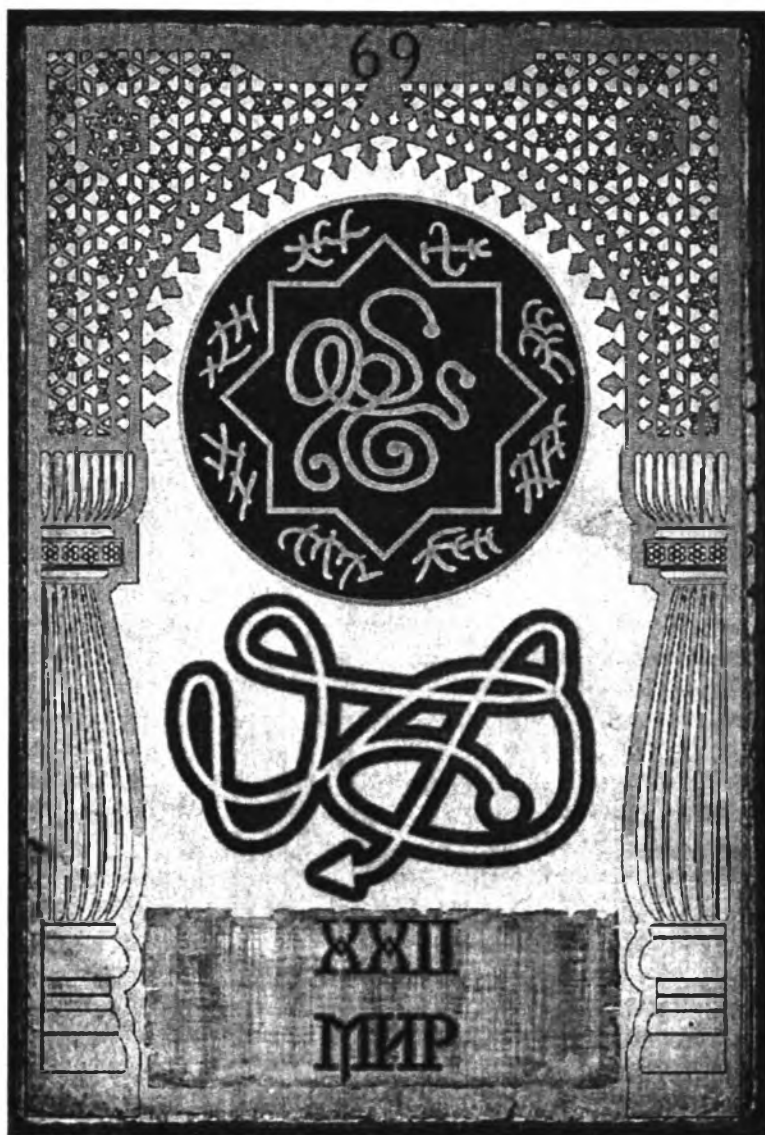
Стихия: Огонь.

69-я карта называется – Скрижаль Цатогуа. Цатогуа (Tsa-thogua) – Повелитель Неподвижности. Цатогуа напоминает огромную чёрную лягушку, которая сидит на троне в темноте огромных пещер, окружённую свитой. Ему поклонялись в Гипербореи, где он был одним из верховных божеств, а также в цивилизации Йота, известной как дети Йига. Если у вас в жизни всё хорошо и вы хотите закрепить успех, носите кольцо Цатогуа. Чтобы защитить себя от злобных посягательств жабоподобных, покажите им секретную печать, и они отступят.



Значение прямой карты: неподвижность, инертность, косность, застой, трудности и препятствия, которые возникают вследствие нерасторопности, чрезмерной перестраховки, сомнений.

Значение перевёрнутой карты: такое же, как и у прямого положения, но она не несёт чистого негатива, так что всегда следует помнить: все препятствия преодолимы, а устремления реальны и достижимы.



10-я СФЕРА ЛАБИРИНТА ЗИН

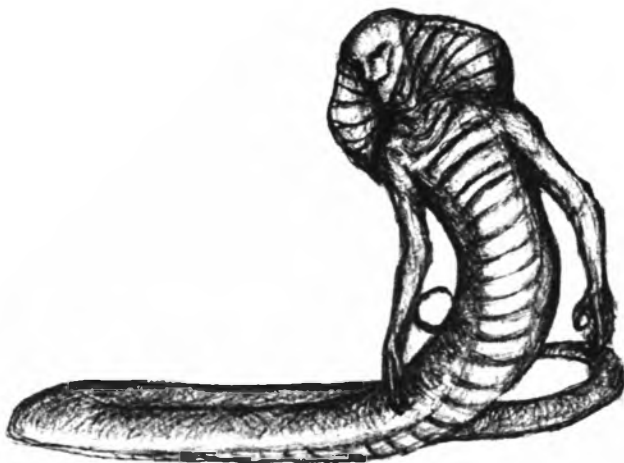
70-я Скрижаль Ньярлатхотепа

3-и Врата Лабиринта Зин

41-й Канал Лабиринта Зин

Эклиптика: 346-350°

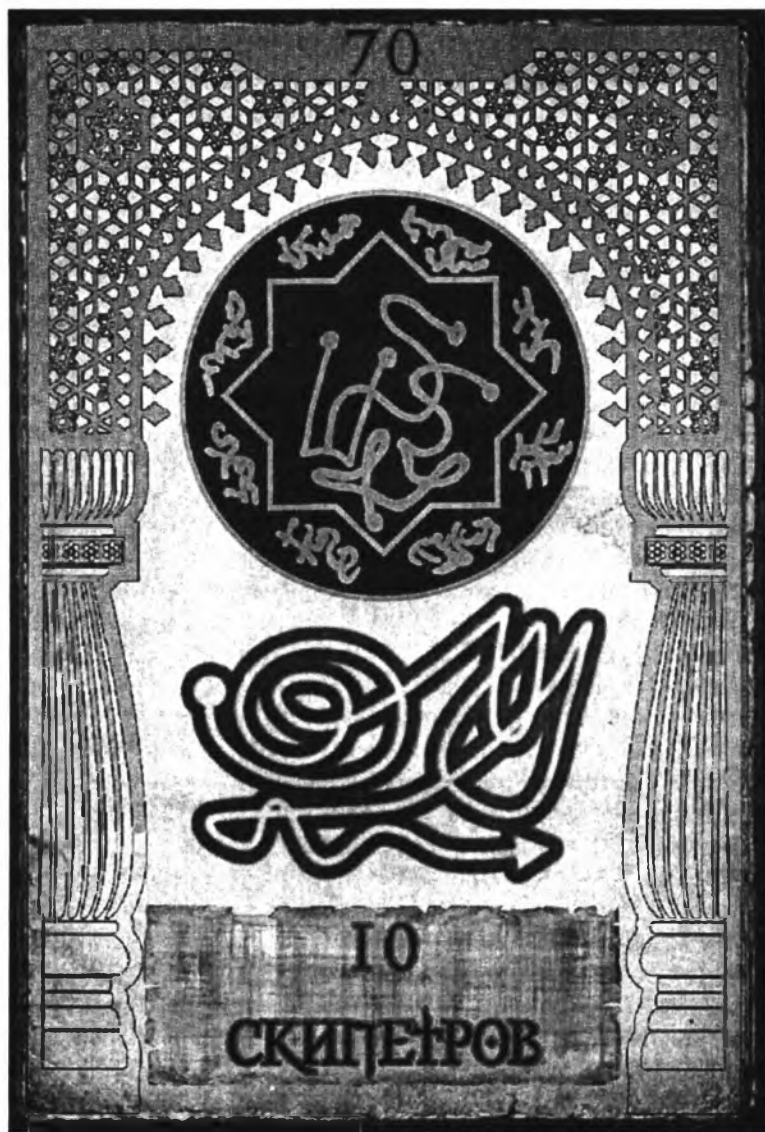
70-я карта называется – Скрижаль Бугга. Бугг (Bugg) – Повелитель Хитрости. Является в виде большого человека-змеи. Ламен с секретной печатью защитит вас от его злобы. Кольцо Бугга не позволит вам попасть в трудную ситуацию, когда кто-то попытается вас подставить или обвести вокруг пальца.



Карта Таро: Десятка Скипетров.

Значение прямой карты: обман, измена, скрытность, лицемерие, нечестность, злой умысел, хитрость. Любая работа в данный период не способствует улучшению финансового положения: от трудов праведных не наживешь палат каменных.

Значение перевернутой карты: затруднение, сопротивление, препятствия, неудобства, интриги, двуличие, предательство, обман, хитрость, лицемерие, несчастье на почве зависти, ревности.



**71-я Скрижаль Ньярлатхотепа
2-е Врата Лабиринта Зин
33-й, 44-й Канал Лабиринта Зин
Эклиптика: 351-355°**

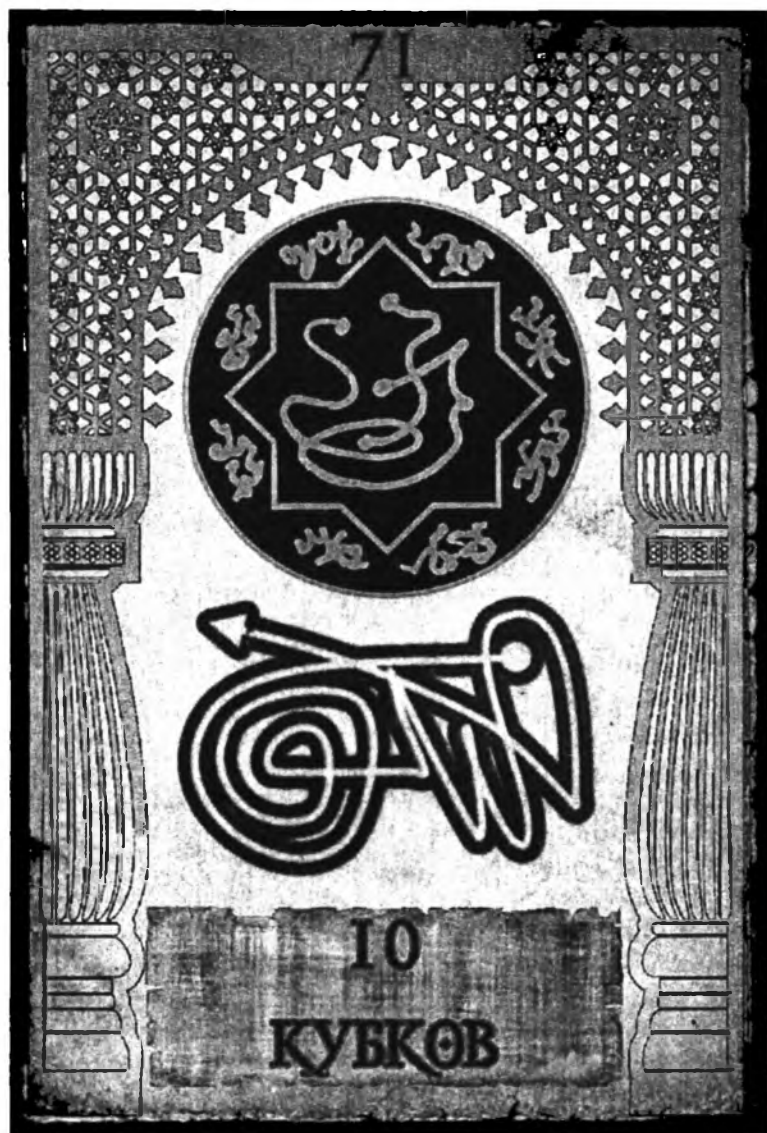
71-я карта называется – Скрижаль Назиротха. Назиротх (Nasir-goth) – Повелитель Технологий. Это один из основных ликов Ньярлатхотепа. Ему знакома ужасная магия хаоса и неземные технологии. Он создает артефакты, обладающие уникальными свойствами. Его творения несут хаос и безумие их владельцам, если они не защищены Ламеном или Кольцом Назиротха.



Карта Таро: Десятка Кубков.

Значение прямой карты: ярость, негодование, волнение, раздражение, вспыльчивость, гнев, насилие, потеря друзей, отсутствие счастья, скорбь, раздоры, скандалы в семье, скудость, битвы, подавление, сокрушение, низвержение, противопоставление, невозможность прийти к единому мнению.

Значение перевернутой карты: серьёзные разногласия в коллективе, невозможность найти правильное решение проблемы, рутина, терпеть которую уже больше не хватает сил.



72-я Скрижаль Ньярлатхотепа
 1-е Врата Лабиринта Зин
 38-й, 45-й Канал Лабиринта Зин
 Эклиптика: 356-360°

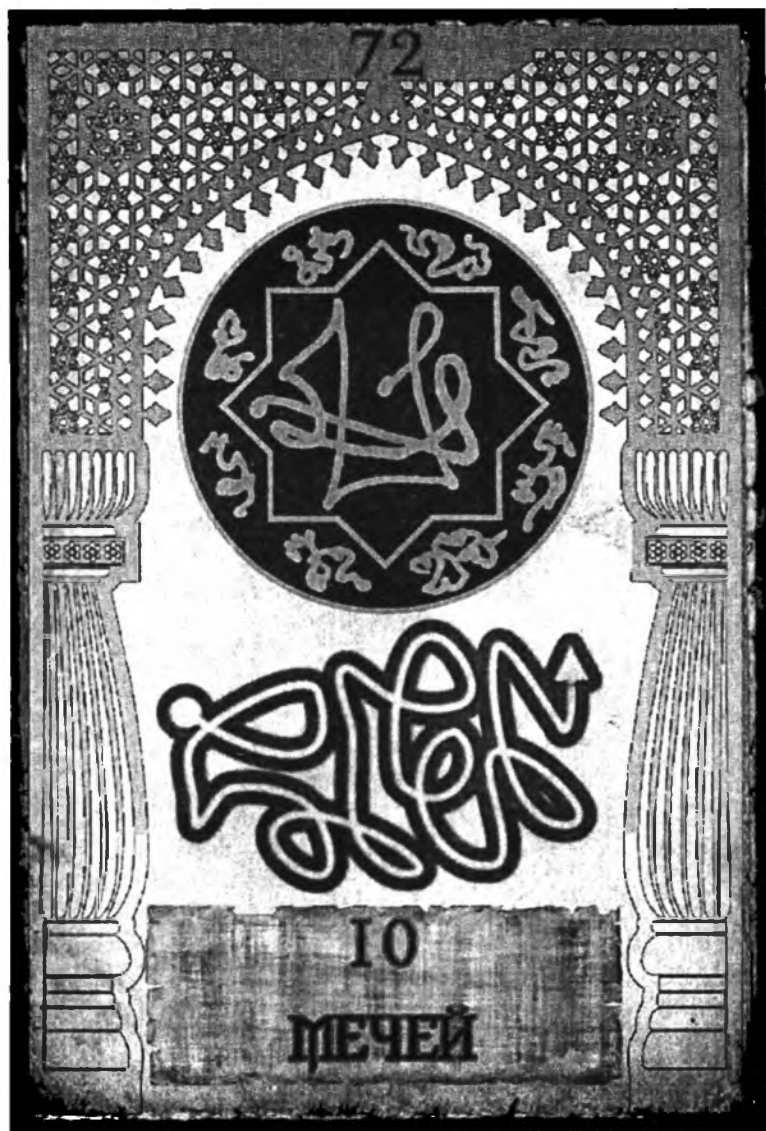
72-я карта называется – Скрижаль Айяма. Айяма (Ayam) – Повелитель Страданий. Он является в виде огромного дерева, состоящего из плоти. Аям порождает множество существ, которые питаются страданиями человека. Защититься от них поможет секретная печать. Кольцо Аяма оберегает заклинателя от душевных ран или залечивает их довольно быстро.



Карта Таро: Десятка Мечей.

Значение прямой карты: жалобы, горе, грусть, печаль, страдание, отчаяние.

Значение перевернутой карты: символизирует некое препятствие, некую высоту, которую надо во что бы то ни стало взять; некую бездну, в которую предстоит спуститься (или не упасть); во всяком случае, преодолеть так или иначе.



74-я Скрижаль Ньярлатхотепа Тайные врата в Ирэм

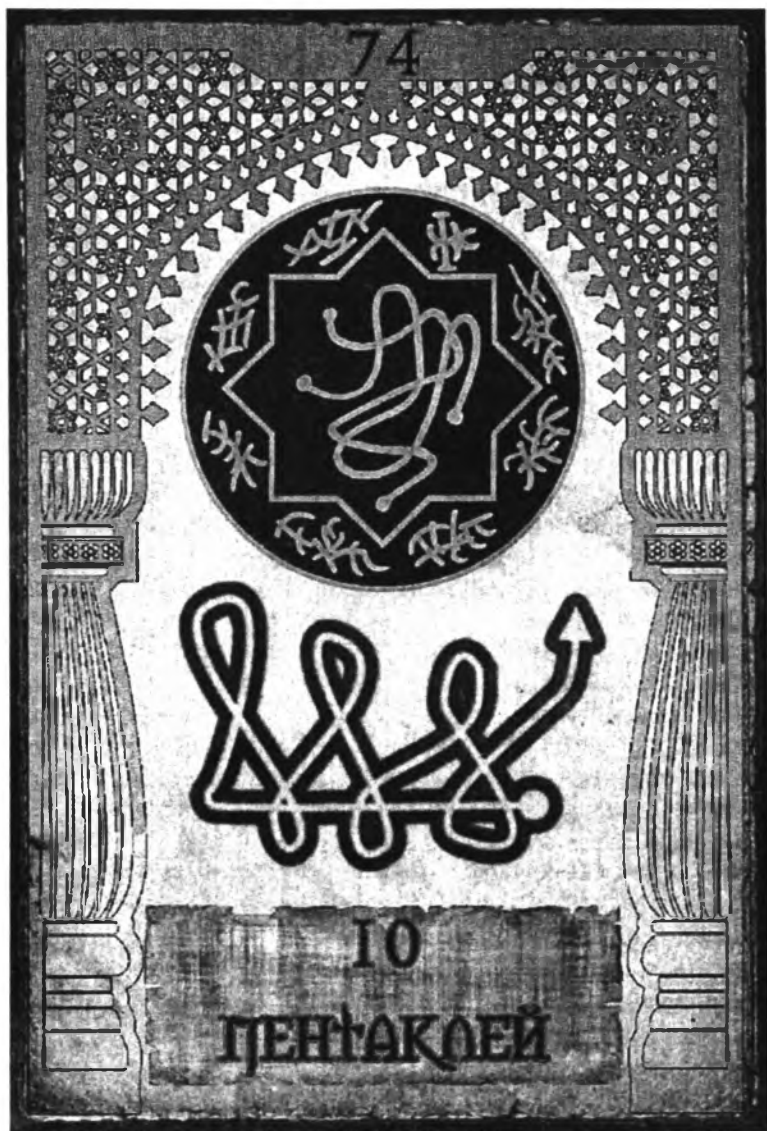
74-я карта называется – Скрижаль Ньярлатхотепа. Ньярлатхотеп (Nyarlathotep) – глашатай и вестник Древних Духов, чаще остальных контактирующий с человеческой расой. Он – воплощение хаоса, не имеющий чёткой формы, но обладающий тысячами обличей. Перед людьми он предстаёт обычно в виде прекрасного смуглого мужчины, напоминающего египетского фараона. Но истинный лик его ужасен и не поддается описанию. Ламен с секретной печатью защитит вас от его приспешников. Кольцо Ньярлатхотепа поможет отправить мысленно любое послание Древним Духам.



Карта Таро: Десятка Мечей.

Значение прямой карты: фатум, неоправданный риск, неудачные вложения, возможные потери, надежда на авось, рассеянность, нечестная игра, отсутствие поддержки.

Значение перевёрнутой карты: ничего твёрдого, устоявшегося нет, отсутствует надёжность. Здесь важно набраться терпения и не отчаиваться, уповать на будущее.



ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ, КОНСУЛЬТАЦИИ, РИТУАЛЫ

Мною созданы уникальные практические курсы по материалам своих книг. Пройдя любой из них и получив инициацию, вы сможете раскрыть таланты, которые «спят» внутри вас, развить сверхъестественные способности и научиться управлять своей судьбой. Я поделюсь с вами своими секретами мастерства, которые помогут чудесным образом преобразить всю вашу жизнь. Вот малая часть того, чем я владею:

- **Ингрессинг** – метод расширения сознания. Тренинги и семинары.
- **Талисманика**. Создание уникальных талисманов, амулетов, пентаклей, магических колец и артефактов индивидуально для вас.
- **Спеллология** – умение произносить слова Силы. Заговоры, заклинания, молитвы, создание собственных формул посредством трансцендентального познания иной реальности. Искусство вибрации. Семинары и тренинги.
- **Защитная магия**. Проведение ритуалов защиты очно и заочно, создание защитного поля любой поляризации.
- **Эвокации и инвокации**. Ритуалы с Духами, Ангелами, Демонами и иными сущностями.
- **Психургия**. Работа с энергией и информацией, графическое отображение мыслеформ, развитие трансцендентального видения. Возможно как очное, так и заочное обучение.
- **Адамантия**. Методика управления судьбой. Моделирование иной реальности. Только очное обучение.
- **Артефакторика**. Создание талисманов, амулетов, оберегов и других предметов силы.
- **Эмпатия**. Работа со сферой Акаши: развитие центров считывания.
- **Раскрытие сверхспособностей**. Работа с энергетическими каналами, проведение ритуалов и обучение. Индивидуальная работа с каналами, подключение, чистка. Практика нахождения и идентификации канала, искусство работы с ним.
- **Инициация**. Подключение к эгрегору. Ритуал посвящения в герметическую степень.
- **Проскопия**. Индивидуальные сеансы прогнозирования, диагностики, программирования. Обсуждение любых вопросов, связанных с прошлым, настоящим и будущим. Составление гороскопа.

- **Магия любви** – ингрессивные методы коррекции чувств. Помощь в решении личных вопросов.
- **Бизнес магия** – ингрессивные методы притяжения и накопления материальных благ. Ритуалы на деньги и успешный бизнес, защита от конкурентов.
- **Магия Драконов** – тайные практики и ритуалы с могущественными существами из иной реальности.
- **Магия Древних** – секретные методики открытия портала и вызова демонов хаоса.
- **Магия против кризиса** – различные методики и ритуалы помогут вам решить все ваши проблемы.
- **Кибермагия.** Новейшие достижения в области оргоники, псионики и психотроники могут вам помочь в тех вопросах, в которых никто не смог.
- **Хрономагия.** Коррекция прошлого, настоящего и будущего. Ритуалы и практики.
- **Деломеланикон** – тайные знания о мирах Клипот, населенных демонами. Ритуалы вызова и защиты от них.
- **Герметическая каббала** – методика создания магических формул и проведения ритуалов. Обучение очное и заочное.
- **Соломоника** – ритуальная магия по ключу Соломона. Обучение, практика, ритуал вызова гоетического духа и заключения с ним договора.
- **Целительство.** Уникальные методики оздоровления и самоисцеления.

Обучение, личный приём и консультации проводятся в индивидуальном порядке. Обучение и проведение ритуалов может быть очным и заочным. Консультация бесплатная. Вы можете обратиться с любой вашей проблемой ко мне по email:

magbaltasar@gmail.com или magbaltasar@rambler.ru.

Вышлите в письме ваше фото, дату, время и место рождения (если известно).

Мой сайт: www.kibermagic.com

«GENEZIS 12.0» УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ОРГОННЫЙ ГЕНЕРАТОР

«GENEZIS 12.0» – моя разработка, основанная на теории торсионных полей и сочетающая в себе лучшие технологии оргоники, радионики и псионики. Прибор долгое время использовался только для собственной практики и тестировался на протяжении 10 лет. Он показал высокую эффективность там, где обычные методы не работали. Впервые он в свободном доступе и может стать вашим инструментом в магической практике и повседневной жизни. Он работает как в активном режиме (от сети), так и в пассивном, когда не подключен к электричеству. ОН ГОРАЗДО МОЩНЕЕ И ФУНКЦИОНАЛЬНЕЙ, ЧЕМ ПРЕДЫДУЩИЕ ВЕРСИИ И ЯВЛЯЕТСЯ ЛУЧШИМ В ЛИНЕЙКЕ. С ЕГО ПОМОЩЬЮ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ ДВЕНАДЦАТЬЮ ЗОДИАКАЛЬНЫМИ ФЛЮИДАМИ (ОВНА, ТЕЛЬЦА, БЛИЗНЕЦОВ, РАКА, ЛЬВА, ДЕВЫ, ВЕСОВ, СКОРПИОНА, СТРЕЛЬЦА, КОЗЕРОГА, ВОДОЛЕЯ, РЫБ). Сфера его использования очень обширна, от защиты дома до воздействия на внешние объекты:

- усиливает чувства вашего партнёра по отношению к вам, вызывая любовь или дружбу, а также гармонию в семье, если установлен дома с модулем "ВЕСТА".
- положительно влияет на профессиональную сферу, способствует повышению зарплаты или продвижению по службе, если его установить в офисе с модулем "ГЕРМЕС", то способствует развитию бизнеса, привлечению клиентов, повышению прибыли.
- охраняет дом, семью и детей, улучшает их память и способности к обучению (модуль "ДАЙМОН"),
- способствует изменению тёмных сторон чьей-то индивидуальности (модуль "СЕЛЕНА"),
- ограждает от врагов и завистников (модуль "ТЕРАФИМ"),
- привлекает деньги, удачу, богатство и процветание в вашу жизнь (модуль "СОЛОМОН"),
- вызывает мощные приливы любви в супружеских парах (модуль "АМУР"),
- используется в любой ситуации, где Вы должны влиять на кого-то, с модулем "ГИПНОС",
- усиливает ваше ясновидение, с модулем "КАСАНДРА", и другие навыки в области магии (модуль "МЕРЛИН"),
- способствует снижению веса, или наоборот, в зависимости от настройки (модуль "АПОЛЛОН"),

- может помочь бросить курить или употреблять алкоголь в неумеренных количествах (модуль "ДИОНИС"),
- может усилить вашу сексуальную привлекательность и личный магнетизм (модуль "ВЕНЕРА"),
- может улучшить ваше личное обаяние, память и интеллект (модуль "СФИНКС"),
- может усилить ваши сверхъестественные или творческие способности (модуль "ПЕГАС"),
- может улучшить ваше физическое состояние и выносливость (модуль "АРЕС"),
- может вернуть память о прошлых жизнях и т.д (модуль "ДХАРМА").

ОН ПОЗВОЛЯЕТ ВОЗДЕЙСТВОВАТЬ НА ВСЕ СФЕРЫ БЫТИЯ ПРИ ПОМОЩИ ТОЧНОЙ НАСТРОЙКИ И МОДУЛЯЦИИ ФЛЮИДОВ.

**ЗАКАЗАТЬ ПРИБОР МОЖНО ТОЛЬКО НА САЙТЕ:
hetmes-shop.biz В РАЗДЕЛЕ «ОРГОНИКА».**

Приглашаю к сотрудничеству всех заинтересованных моими разработками в области оргонных технологий.

По всем вопросам писать на: magbaltasar@rambler.ru

HERMES-SHOP



Весь перечень товаров и услуг уникален! Здесь представлены в ассортименте: амулеты, пентакны, талисманы, обереги, кольца и другая магическая атрибутика, изготовленная практикующими магами - ведущими специалистами в области талисманники, рунки, ритуалки и каббалы. Каждая вещь будет изготовлена по вашему заказу, с соблюдением всех правил магического искусства, тому гарантия многолетний опыт наших мастеров.

В отличие от ширпотреба, каждый предмет нами изготовленный несет магический заряд, освящен посредством необходимых ритуалов и подключен к вам и вашей ангельской иерархии.

Его магическая сила будет только возрастать по мере использования и помогать вам реализовывать сокровенные желания.



WWW.HERMES-SHOP.BIZ

КНИГА ПОЧТОЙ

**Уважаемые читатели. Книги издательства
вы можете заказать по почте наложенным платежом.**

**Подробную информацию о книгах можно получить
на сайте издательства: www.gold-s-book.ru**

По заявке читателей высылаем каталог с ценами на книги.

440018, г. Пенза, а/я 2413,

тел.: (8412) 99-35-16, +7 905 365 29 90

E-mail: penza@gold-s-book.ru

Наименование книг

1. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Книга тайн
2. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Практика I
3. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Практика II
4. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Практика III
5. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Практика IV
6. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Практика V
7. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Запретная зона
8. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Главный барьер
9. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Растворение мира
10. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Цвета хаоса
11. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Мир снов
12. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Трансформация
13. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Путешествие
14. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Преображение
15. В.И. Павлов. Скорая помощь организму человека
16. В.И. Павлов. Гармония и Здоровье
17. В.И. Павлов. Вселенская чистота сознания
18. В.И. Павлов. Волновая форма человека
19. В.И. Павлов. Пространственно-полевая Форма Человека
20. В. Павлов. Возвращение в Эдем. Духовное целительство. часть 1
21. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магия против кризиса
22. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магия любви. Ключ к сердцу
23. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Запретная магия древних. т. 1. Книга джинов
24. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Запретная магия древних. т. 2. Книга артефактов
25. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Запретная магия древних. т. 3. Книга тайн
26. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.

- Том 4. Проклятые писания.
 27. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 5. Саббатические ритуалы
 28. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 6. Книга ангелов
 29. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 7. Книга драконов
 30. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 8. Код Творца
 31. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 9. Сокровищница бездны
 32. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 10. Книга Альяха
 33. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 11. Книга стихий
 34. Fr. Baltasar., творч. группа "Апокриф". Запретная магия древних.
 Том 12. Книга стражей
 35. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магия царя Соломона
 36. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Скрижали царя Соломона
 37. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магия некрономикона
 38. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Практическая магия XXI века
 39. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Книга судеб Нострадамуса. 1 том
 40. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Талисманика. 1, 2, 3 том
 41. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магическая книга желаний
 42. Fr. Baltasar. Апокрифы герметизма. 1, 2, 3, 4 том
 43. Sr. Manira. Руника. Искусство рунического программирования
 44. Sr. Manira. Территория силы. Книга помощи
 45. Sr. Manira. Территория силы. Книга Силы
 46. Sr. Manira. Территория силы. Книга знаний
 47. О. Горелова. Как сотворить божественное дитя
 48. Стелла Амарис. Звездная обитель духа
 49. Стелла Амарис. Тайна седьмого ангела
 50. Стелла Амарис. Любим, верим и побеждаем
 51. Стелла Амарис. Алмазный мост над бездной
 52. В. Богданович. Практическая парапсихология
 53. В. Богданович. О чем молчат Учителя
 54. В. Богданович. Медитативный массаж
 55. В. Богданович. Эгрегоры
 56. В. Богданович. 100 способов сказать "нет"
 57. В. Богданович. Простые волшебные вещи
 58. В. Богданович. Притчи. Истории. Байки

59. В. Богданович. Новейшая арт-терапия
60. В. Богданович. Трансферинг. Сфера денег
61. В. Богданович. Трансферинг. Сфера общения
62. В. Богданович. Трансферинг. Сфера развития
63. В. Богданович. Сфера защиты
64. В. Богданович. Сфера равновесия
65. М. Давыдов. Чудесные меридианы
66. М. Давыдов. Иглоакупунктура "Книги перемен"
67. М. Давыдов. Дао лунного календаря
68. М. Давыдов. Чжэнь цзю терапия по временам года
69. М. Давыдов. Иглоакупунктура. Составление рецептов
70. М. Давыдов. Путь лазурного дракона
71. М. Давыдов. Учение о точках внутренней энергии и гармонии
72. М. Давыдов. Восемь врат тай цзи цюань
73. М. Давыдов. И цзин тай цзи. Меридиональный тай цзи цюань
74. М. Давыдов. Древнекитайская астрология эпохи Хань
75. М. Давыдов. Китайское искусство стратегии
76. М. Давыдов. Тай цзи чжэнь гун
77. М. Давыдов. Китайский гороскоп
78. М. Давыдов. Астрология цзэ жи сюэ
79. М. Давыдов. Суставный массаж
80. М. Давыдов. Линейно-точечный массаж
81. М. Давыдов. Массаж "Игры 5-ти зверей"
82. М. Давыдов. Чжэнь цзю терапия в спорте
83. М. Давыдов. Восточный зодиак
84. М. Давыдов. Многомерный Фэн-шуй
85. М. Давыдов. Ци вэй шу. Ментально-точечный массаж
86. М. Давыдов. Юн чунь. Скульптурная пластика
87. М. Давыдов. Вин чунь. Массажная пластика лица и тела
88. М. Давыдов. Дао инь массаж. Ци нэй шу
89. М. Давыдов. Багуа син. Массаж восьми форм
90. М. Давыдов. Цзинь фа. Секретные техники китайского массажа
91. М. Давыдов. Тай цзи цигун массаж
92. М. Давыдов. Собрание драгоценностей чжэнь цзю
93. М. Давыдов. Тай цзи ту. Лечебные монады
94. М. Давыдов. Теория диагностики по И Цзин
95. М. Давыдов. Синь гун. Терапия сознания
96. М. Давыдов. Хуан лун фа. Антицеллюлитный массаж
97. М. Давыдов. Бай лун фа. Восстановление позвоночника
98. М. Давыдов. Алхимия омоложения. Вай дань
99. М. Давыдов. Мин хуа. Эндокринный массаж

100. М. Давыдов. Пульсовая диагностика. Май сюэ
101. М. Давыдов. Акупунктурная пластика лица
102. М. Давыдов. Эстетическая акупунктура.
103. М. Давыдов. Моделирующий массаж тела. Чэн син су
104. М. Давыдов. Эстетика лица
105. М. Давыдов. Багуа массаж лица
106. М. Давыдов. 100 стратегий тайцзи цигун массажа
107. М. Давыдов. 70 техник массажа
108. М. Давыдов. 50 техник массажа лица
109. Е. Колесов. Астрология для астрологов
110. Е. Колесов. Китайская астрология
111. Е. Колесов. А. Торстен. Руны
112. Е. Колесов. Тайная книга для женщин
113. Е. Колесов. Индийская астрология
114. А. Васильев. Львиная астрология
115. А. Васильев. Астрология. Параллельный путь
116. Притчи от ОШО 1, 2, 3, 4, 5 книги
117. Суфийские притчи
118. А. Зюман. В плену иллюзий
119. А. Кроули. Книга Закона. Книга Лжей
120. А. Кроули. Лунное дитя
121. В. Лебедько. Архетипотерапия
122. В. Лебедько. Архетипические путешествия
123. В. Лебедько. Архетипическое исследование арканов Таро
124. В. Лебедько. Архетипическое исследование Рун
125. В. Лебедько. Феноменология души
126. В. Лебедько. Архетипическое исследование одиночества
127. В. Лебедько. Архетипы в классической литературе и искусстве
128. В. Лебедько. Магический театр и архетипические технологии
129. В. Рыбников. Тайны дольменов
130. В. Рыбников. Загадка Праметя
131. В. Рыбников. Славяне. Сыны Перуна
132. С. Панкин. Основы религиоведения
133. Вече. Живой кристалл. Матрица золотого сечения
134. Вече. Интеграция сознания. Перезагрузка
135. А. Золотокрылин. Практика психической саморегуляции
136. Ю. Финк. Исцеление души и тела
137. А. Ключников. Искусство Ба Цзы
138. Г. Чехехина. От "Тайной доктрины" до "Книги Знаний"
133. А. Смельчаков. Апокалипсис: конец света сегодня
139. Г. Узунова. Люцифер. Реабилитация

140. Н. Прилепкин. Наедине с Создателем
141. Великая тайна Вселенной. Мифы, легенды, притчи
142. А. Ровнер. Легкая субстанция состояний
143. А. Смирнов. Две половины одного ответа
144. А. Смирнов. Боги и человек Эниологии
145. А. Волков. Ступени бытия
146. С. Воропаева. Многогранность. Косвенное управление
147. А. Смирнов. Земля, которую мы не знаем
148. Т. Микушина. Путь Посвящений
149. Т. Микушина. Восхождение.
150. Т. Микушина. Владыки о карме
151. Милада Росси. Держатели правды
152. Ю. Панасенко. Единая общенациональная идеология
153. Ступени становления человека. Заметки странника
154. Е. Золотухина. Эзотерика для непосвященных
155. С. Сидоров. Учебник тибетской медицины. 1, 2 том
156. С. Сидоров. Калачакра. Круг времени
157. К. Задорожников. Юмэйхо: лестница в небо
158. К. Задорожников. Музыкальная матрица Вселенной
159. К. Задорожников. Золотая печать творца
160. С. Зайцев. Тайна рая и древа познания
161. Г. Рождественская. Растения по гороскопу
162. В. Ровнев. На духовном пути
163. Л. Шуმიлина. Исцеляющие мантры
164. Бай-бал. Тетрактис. Символ и ключ, открывающий путь к истине
165. А. Семенов. Врата Бессмертия
166. А. Семенов. Бог и наркотики
167. А. Семенов. Массонский всемирный заговор молчания
168. А. Семенов. Мистический Санкт-Петербург
169. А. Семенов. Роковая любовь к мистическому фашизму
170. А. Семенов. Блеск и нищета витальных богов
171. А. Якунина. Ищущим, стремящимся, любимым
172. В. Силков. Сиян-путешествие
173. Ж. Калеева. Омоложение. Традиции и инновации
174. И. А. Алекс. Е. Евграфова. Достичь просветления
175. А. Баташов. Один день Бога
176. В. Евланников. Тернистый путь к бессмертию
177. И. Ион. Апокалипсис от Бога. Послание от Абсолюта и Его Высших Сил на период 2012-2020 гг.
178. Е. Агнин. Технология материализации
179. А. Луковников. Книга Вечной Жизни Человека

180. С. Нижегородская. Основы планетарной психометрии
181. С. Нижегородская. Эзотерическая психометрия
182. А. Воробьев. Откровения космического пришельца Книга 1 и 2
183. А. Мамчиц. Прикосновение. Необычный духовный опыт
184. Кирлан Александр. Метафизика Сефирот
185. В. Жиглов. Ошибка богов
186. Ассирия Логос. Храмы любви. Тантрический храм космоса
187. В. Урумийский. Психология рун
188. А. Астрогор. Кармическая медицина. 1 и 2 том
189. Христос. Послания пробуждающемуся человечеству. Том 1
190. Д. Гайсина. Даты жизни Иисуса Христа и его звездная формула
191. А. Бабийчук. Руны: новое толкование
192. С. Владич. Код бесконечности
193. С. Карамов. Дух боевых искусств
194. С. Владич. Планета женщин
195. С. Владич. Первый апостол
196. С. Владич. Шепот прохладного ветра
197. Э. Рэнделл. За гранью неведомого мира
198. В. Евланников. Порталы магии вознесения
199. В. Орелин. Основы духовного исцеления
200. П. Самарцев. Стихальная йога
201. С. Сергеев. Курс обучения мага, мистика, эзотерика
202. С. Яцын. Мир во тьме
203. Ю. Омельченко. Мистерии градусов зодиака
204. Ю. Омельченко. Сокровище знаков зодиака
205. М. Чумазов. Предназначение
206. Кирлан Александр. Арийский простор
207. Ю. Швецов. Сакральная экономика и эволюция человека
208. А. Пинт. Благодарность замыслу души
209. А. Пинт. Крещение огнём осознания.
210. А. Гевайлер. Дао Императора. История женьшеня
211. А. Комель. Человек, который был птицей
212. И. Мукашов. Синергетическая модель прорицания в системе Таро
213. Дара Преображенская. Путь к себе.
Практикум по устранению психосоматических заболеваний
214. Е. Петрова-Осинникова. Дорога к волшебству или пошаговая инструкция к счастливой и осознанной жизни
215. Ю.В. Исламов. Турбуруны. Практическая руническая магия
216. Александра Альма. 9 месяцев счастья
217. Радей Сиян. Путь Лебеда
218. Радей Сиян. Дневник странника

219. Радей Сиян. Погружение в тайну
220. Радей Сиян. 2-я века. Построение пространства счастья
221. Радей Сиян. Ясный пляс - волшебный танец преображения
222. Дара Преображенская. Жемчужины Кетумары
223. Дара Преображенская. Благословение Кетумары
224. Дара Преображенская. Учение мастера два. Книга 1
225. Дара Преображенская. Учение мастера два. Книга 2
226. Д. Преображенская. Воин храма "золотой дракон"
227. Жива Божеславна. Кошуны, правду глаголящие. Сказы Кошунов
228. Е. Крючкова, О. Крючкова. 650 молитв и заговоров на каждый день
229. Е. Крючкова, О. Крючкова. Оракул "Венец власти"
230. Е. Крючкова, О. Крючкова. Древний славянский оракул (книга + колода карт)
231. Е. Крючкова, О. Крючкова. Древний скандинавский оракул (книга + колода карт)
232. Е. Дунаева. Статья оракулом
233. Е. Крючкова, О. Крючкова. Золотой славянский обережник
234. А. Ильин. Тибетское гадание Мо (книга + 36 карт)
235. А. Воробьев. Откровения космического пришельца. Книги 1-4
236. В. Магов. Магия зодиака
237. О. Шапошников. Книга Рун. 1, 2, 3, 4 том
238. О. Шапошников. Руны. Теория и практика.
239. О. Шапошников. Руническая диагностика
240. Бурислав Сервест. Магия Бессмертия. Завершение
241. Янина Первозванная. Природная магия
242. Fr. Baltasar. Кибермагия. 1 том. Генезис
243. Н. Винтер. Хиромантия
244. М. Давыдов. Эр тунь аньмо. Детский массаж
245. Ю. Исламов. Рунический гримуар
246. Д. Блейк. Руны

КНИГИ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Fr. Baltasar, Sr. Manira

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 1. Книга джиннов

В «Книге Джиннов» раскрыты тайны египетских папирусов, содержащие магические тексты магрибов, греческие свитки таинственного содержания, а также много практических советов как использовать магию Древних сегодня. «Книга Джиннов» откроет вам один из величайших секретов того, как работают силы Вселенной. Этот секрет идет из глубины веков. Многие маги и чародеи прошлого знали о нем, но не хотели, чтобы это стало всеобщим достоянием. А сейчас пришло время открыть его вам. Ваши желания будут исполняться по принципу лампы Алладина, достаточно лишь правильно сформулировать, и выразить свою просьбу. Джинн исполнит любые ваши желания, количество которых может быть бесконечно. Вам долго внушали, что всему есть свои пределы, что на всех не хватит тех благ, которыми располагает Вселенная. Книга опровергает этот постулат! Вселенная безгранична! В ней более чем достаточно ресурсов для всех нас. Вещей, творческих идей, любви и радости, хватит с лихвой всем населяющим землю! И ваши возможности тоже безграничны.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 2. Книга артефактов

В «Книге Артефактов» раскрыты тайны изготовления амулетов и талисманов по авторской системе Маниры, содержащие магические формулы на удачу, счастье, любовь и богатство. Дается много практических советов, как использовать их для своих целей. «Книга Великих Имен» откроет вам тайные имена Архангелов и способы решения своих проблем лишь при одном их произнесении. С помощью Великих Имен вы сможете управлять своей судьбой и стать подобными Богу. Этот секрет был известен только посвященным, теперь он открыт вам. «Завет Мертвых» или «Некрономикон» Абдулы аль-Хазреда в полном переводе впервые публикуется в этом томе. Все что отрывочно вы когда-то встречали в печати или на просторах интернета теперь представит перед вами в виде таинственного гримуара о культуре Древних.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 3. Книга тайн

«Книга Тайн» завершает трехтомник и подводит логический итог всему сказанному. Все темы, которые затрагивались в рамках концепции Древних, заканчиваются здесь. В «Книге Тайн» приводится полная расшифровка таинственного манускрипта Войнича. Он является маги-

ческим трактатом, близко связанным по смыслу с «Некрономиконом». В нем содержатся секреты алхимии духа, возвышения человеческого сознания до уровня Бога, трансмутации и преображения души. Последние главы «Книги Джиннов» расскажут вам о том, как вызвать Джинна и заключить его в артефакт, чтобы впоследствии вы могли управлять им. В магических папирусах вы найдете рецепты любовных чар, приворотных напитков, защитных амулетов и заклинаний. В приложении мы представляем вашему вниманию целую библиотеку сакральных текстов, посвященную культуре Древних.

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 4. Проклятые писания

В связи с многочисленными просьбами читателей, мы продолжаем серию книг, посвященных культуре Древних. Предыдущие три тома "Запретной магии Древних" не смогли в полной мере удовлетворить жажду знаний, а вызвали еще больший интерес к оккультным текстам, расшифрованным и переведенным нашими авторами. В четвертом томе мы опубликовали несколько священных трактатов культистов, в частности: Книгу Дагона, Книгу Воззваний, Книгу Черной Скрижали, Книгу Ключей Альяха, Книгу Йиг-Голонака, Книгу Мерзостей, Сокровенные культы фон Юнца и т.д. Особой энергетикой обладают Листы Силы Некрономикона, с их помощью вы сможете решить ваши насущные проблемы и раскрыть в себе сверхспособности.

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 5. Саббатические ритуалы

В этом томе представлены переводы двух книг известного мага Эндрю Чамбли: «Азозтии» и «Гримуара Золотой Жабы». В этих текстах автор излагает практику «Саббатического Колдовства» и одиночную инициацию в культ Введьм-Жаб. «Азозтия» содержит описание: магических формул и соответствующих им колдовских инструментов; ритуалов Входа, Соития и Выхода; тайн Священного Алфавита. «Гримуар Золотой Жабы» – трактат, раскрывающий тайну САБАТРАКСА, и описывающий ритуалы древнего Викканского посвящения. Было издано только 77 копий этой книги. Еще три экземпляра в черном переплете из телячьей шкуры, инкрустированным костями жабы, были конфиденциально распределены между членами ковена. В переводе на русский эти труды публикуются впервые.

Frater Baltasar, творческая группа "Апокриф"

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 6. Книга ангелов

В шестом томе «Запретной магии древних» мы продолжаем знакомить читателя со священными текстами Культа Альяха, тайными ритуалами и магическими формулами «Некрономикона». Впервые публикуется русскоязычный перевод «Книги Разиеля», представляющий большую ценность для всех, кто всерьез практикует магию. Согласно легенде, Адам получил от архангела Разиеля в Эдемском Саду священную книгу, содержащую в себе свод всех таинств Воинства Небесного. Этот трактат состоял из 777 глав, с именами и печатями всех ангелов, служащих Богу. Обложку из золота украшали семь сапфиров, символизируя семь ангельских дворцов, наполненных божественной благодатью. Название этой книги содержало всю мудрость мира и поэтому не могло быть воспринято человеческим разумом, пусть даже таким совершенным, как у Адама. Это была самая первая из всех книг – Ангеликон (Angelicon). Древнееврейские мудрецы знали о ней, как о «Ссфер Разиель ха-Малах» или «Книге ангела Разиеля».

Frater Baltasar, творческая группа "Апокриф"

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 7. Книга драконов

Год ожидания следующего тома популярной серии книг «Запретная магия древних» не прошел даром. Вашему вниманию представляем новый сборник текстов культа «Ктулху Зохаваит Фсех» и практическое исследование мага Балтазара в области магии Хаоса – Книгу драконов. На страницах этого издания впервые публикуется оригинальная предсказательная система – Оракул Древних. Среди прочих интересных статей и материалов стоит выделить: «Некрономикон 667». Внимание! Некоторые тексты могут быть неадекватно восприняты лицами с неустойчивой психикой, поэтому предупреждаем, что не следует их воспринимать как руководство к действию, если у вас нет четкого понимания и должной веры. Несовершеннолетним, а также имеющим заболевания центральной нервной системы и кормящим матерям читать не рекомендуется!

Frater Baltasar, творческая группа "Апокриф"

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. ТОМ 8. Код Творца

В восьмом томе популярного сборника мы продолжаем публиковать практические изыскания культистов Альяха с подробными описаниями церемоний и ритуалов, заклинаний и уникальных техник вызова Древних и их слуг. Вы обнаружите много полезного и интересного материала, который расширит ваш кругозор. Впервые публикуются Коды Творца, с помощью которых вы можете изменить свою судьбу,

решить различные проблемы и помочь другим. Вашему вниманию представлены артефакты, амулеты, пентакли, магические кольца, талисманы, ламены, обереги и другие предметы силы с формулами активации.

Frater Baltasar, творческая группа "Апокриф"

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. ТОМ 9. Сокровищница бездны

В девятом томе концепция сборника не изменилась. Мы вновь публикуем скрытые ранее от глаз обычного читателя манускрипты, повествующие об ужасающих ритуалах древности. Культ Альяха оставил в истории человечества кровавый след, но многие до сих пор продолжают исследования его таинственных ритуалов и практик, пытаясь найти в них крупицы истины. Сокровищница Бездны откроет свои врата всем жаждущим знаний, но будьте осторожны, стражи запредельности не спят и не любят профанов!

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 10. Книга Альяха

Десятый том предназначен не только для практиков Культа Альяха, но и для всех желающих приобщиться к тайнам Великих Древних. Как и в предыдущих изданиях мы открываем секретные ритуалы хаотом. Хаос являет собой первичное состояние Вселенной, бесформенную совокупность материи и пространства, имеющую бесконечное количество временных и пространственных измерений. Древние представляют собой олицетворение Хаоса. Они обладают Сверхсознанием, Волей и Силой в максимальном их проявлении. Приход Древних скоро грядёт. Лишь вопрос времени, когда он будет. Подготовьте свое сознание к их появлению!

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ Том 11. Книга Стихий

Этот том будет полезен тем, кто собирается практиковать шаманские обряды, но стоит сказать, что они отличаются от общепринятых, кроме вызывания духов и путешествия в параллельные миры, даются многочисленные методики, такие как гимнастика стихий, звуковые формулы, самоисцеление, мудры, уникальные ритуалы и тайные заклинания. С их помощью вы можете попасть как в верхний мир, где живут добрые духи, так и в нижний мир – обиталище злых духов – используя различные магические инструменты и знаки Силы.

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ Том 12. Книга Стражей

Книга Стражей продолжает популярную серию трактатов о запредельных мирах, населенных Древними. Древние – это порождения Сил Хаоса. Они появились в тёмных сферах задолго до начала времён. В измерениях, наполненных лишь Хаосом, являющим собой единство созидания и разрушения. Древние вне понятия добра и зла, они находятся вне морали, пространства и времени. Это порождения не Разума, а Силы. Мы раскрываем перед вами их тайны, чтобы вы могли подготовиться к их пришествию, а оно не за горами!

Fr. Baltasar, Sr. Manira. МАГИЯ ПРОТИВ КРИЗИСА

Настоящая книга интересна, ценна и уникальна не только наличием в ней малоизвестных магических приемов для усиления благосостояния, но и собственным магическим потенциалом. Сама книга является мощнейшим магическим инструментом и артефактом, который призван помочь каждому, кто приобрел ее, в разрешении своих проблем и обретении благополучия. В книге мы даем подробные указания, как работать с той или иной техникой, как запустить механизм Силы, заложенный в артефакт самому. Поэтому в данном случае ваши магические познания не столь важны, мы поможем любому, используя Силу и Знания, данные нам во благо тех, кому нужна наша помощь.

Fr. Baltasar, Sr. Manira. МАГИЯ ЛЮБВИ. КЛЮЧ К СЕРДЦУ

«Магия Любви: Ключ к сердцу» – уникальная книга-артефакт, написанная двумя практикующими магами. Ее содержание не исчерпывается описанием приворотов и заговоров, которые можно найти на полках магазинов. Главное – ее Дух. Духу этой книги ведомы все секреты и тайны любовной магии, и откроются они тому, кто достоин их познать. Внимательный читатель найдет тот Ключ, который распахнет перед ним Врата в мир любви и счастья, главное поверить в себя и свои силы.

Fr. Baltasar, Sr. Manira. ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ XXI ВЕКА

В XXI веке магия не утратила своей актуальности, несмотря на то, что достижения науки и техники сделали невозможное ранее возможным. По-прежнему человек стремится познать то, что за гранью его понимания и решить свои проблемы с помощью высших сил. Практическая магия всегда приходила на помощь, когда требовалось укрепить чувства, снять порчу, изготовить амулет, поправить финансовое положение и во многих других случаях. В представленной книге практикующих магов современности Балтазара и Маниры раскрыты многие сек-

реты магического искусства, которые вы можете применить для решения возникших проблем: упражнения для расширения сознания, палиндромы Абрамелина, магические щиты, полезные ритуалы, обряды и техники, заговоры и заклинания на все случаи жизни. Впервые представлены ритуалы с магическим ключом, который увеличивает вероятность успеха вдвое!

Fr. Baltasar, Sr. Manira.

СОЛОМОНИКА. МАГИЯ ЦАРЯ СОЛОМОНА

Книга откроет вам секрет величайшего мага древности, известного нам как царь Соломон. Он управлял полчищами Джиннов, которые приносили ему все, что бы он ни пожелал. Этот секрет может дать вам все, что вы хотите. Счастье, здоровье и процветание. Вы можете стать тем, кем пожелаете. Чудеса будут случаться с вами каждый день, если вы откроете для себя тайну Соломона. В книге даны ритуалы по «Ключу Соломона», методу «Ордена Золотой Зари», «Ордена Астарты» и конкретная магическая практика. Каждый желающий сможет вызвать с помощью них Джинна и получить от него желаемое.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

СКРИЖАЛИ ЦАРЯ СОЛОМОНА. КАНАЛЫ ЖИЗНИ И СМЕРТИ

Скрижали Соломона – уникальная система, которая может помочь любому желающему подключиться к 45 Каналам Жизни и Смерти. Энергии каналов хватит на реализацию любого вашего желания. Если сфера ваших интересов лежит не в материальной плоскости и связана с духовным развитием, то скрижали раскроют ваши сверхспособности. Помимо этого в книге даются методики развития астральных органов чувств и система самоинициации. Без посторонней помощи вы сможете достичь определенного уровня посвящения и использовать свои знания во благо себе и ваших близких.

Fr. Baltasar, Sr. Manira. МАГИЯ НЕКРОНОМИКОНА

Эта книга задумывалась авторами, как повествование о таинственной книге «Некрономикон», но ее содержание охватывает гораздо больший объем информации. Книга содержит много практической информации для тех, кто всерьез интересуется магией и ее применением в повседневной жизни. Как вызвать сущностей иного порядка, получить от них желаемое, а также не стать их жертвой – все это предстоит вам узнать в первой части книги. Вторая часть книги посвящена исследованиям «Некрономикона» и других текстов, имеющих с ним взаимосвязь. В ней вы найдете ответы на многие свои вопросы. Что желают передать людям Древние? О чем пытались поведать миру магиры

через свои книги? Какие знания скрываются в «Мертвом Законе» и чем они могут нам помочь? Что же представляет собой этот мифический «Некрономикон», вокруг которого вот уже более тысячи лет не утихают страсти, споры и темные авантюрные истории? Вопреки широко распространенному мнению, подлинный «Некрономикон» – это не только сборник заклинаний и колдовских рецептов, но и объемный историко-философский труд, повествующий о могущественной цивилизации, владевшей Землей за много тысяч лет до человека и пребывающей теперь вне пределов нашей реальности. Наибольшее внимание в «Некрономиконе» уделяется религиозно-мистическим и космогоническим представлениям Древних – иерархии божеств и демонических существ, некогда повелевавших нашей планетой и изгнанных впоследствии за пределы реальности.

Fr. Baltasar, Sr. Manira. МАГИЧЕСКАЯ КНИГА ЖЕЛАНИЙ

Магическая книга желаний – не обыкновенная книга, которую можно прочитать и поставить на полку, а магический инструмент, с которым вам нужно будет постоянно работать. Книга Желаний может исполнить ваши сокровенные мечты, если вы приложите к этому некоторые усилия. Не нужно обладать сверхъестественными способностями, чтобы достичь желаемого, достаточно следовать рекомендациям, которые даются в этой книге. Вы можете использовать ее в качестве личного дневника или гримуара – рабочей книги мага. С ее помощью вы сможете общаться с миром духов, решать возникающие проблемы, привлечь удачу в свою жизнь, поправить финансовое положение, наладить личную жизнь и многое другое.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

ТАЛИСМАНИКА. ТОМ 1. ЛАМЕНЫ АБРАМЕЛИНА

Талисманика – это наука, а также искусство составления и использования талисманов, амулетов, оберегов, пентаклей, артефактов и других предметов личной силы мага. Но не только маги могут овладеть техниками создания талисманов, любой читатель этой книги при должном упорстве и сноровке добьется неплохих результатов. Нужно лишь открыть свой разум для новой информации и принять ее всем сердцем, тогда успех гарантирован. На страницах трехтомника вы найдете сотни изображений уже готовых к применению талисманов и амулетов, как авторских, так и известных по древним магическим книгам. Ко многим из них был утрачен ключ, который найден авторами и дан здесь впервые. В этом томе вы получите полную информацию о методе составления ламенов по формуле мага Абрамелина.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

ТАЛИСМАНИКА. ТОМ 2. МАГИЯ СИГИЛЛ

Во втором томе «Талисманики» мы продолжаем знакомить читателя с методиками создания талисманов. На этот раз основной темой книги является Магия Сигилл. Вы научитесь самостоятельно проецировать свои желания и отображать в виде загадочных символов, которые осуществляют их словно по мановению волшебной палочки. Вашему вниманию мы также представляем более четырех сотен готовых изображений печатей духов, гениев, ангелов и джиннов, которые вы можете использовать в качестве амулетов и пентаклей.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

ТАЛИСМАНИКА. 3 ТОМ. ПЕНТАКЛИ СОЛОМОНА

В третьем томе «Талисманики» продолжается повествование о предметах силы и их успешном использовании, а главное – даются рекомендации, как правильно их применять в повседневной жизни. Вы сможете узнать истинное значение пентаклей Соломона, секреты гримуаров «Пикатрикс» и «Ключей Соломона». В книге рассказывается о тайнах арабской и иудейской талисманики, магических колец, артефактах с джиннами, рунических ключах и еще о многом другом.

Fr. Baltasar, Sr. Manira

КНИГА СУДЕБ НОСТРАДАМУСА АПОКАЛИПСИС 2012-3797. ТОМ I

Эта книга начинает повествование о судьбе человеческой цивилизации, зашифрованной в пророчествах Нострадамуса. Кем же он был в действительности? Великим пророком или мистификатором, одурачившим всех? Он действительно предсказал будущее, или сознательно написал книгу в виде малопонятных четверостиший, чтобы сбить с толку неискушенного читателя? В любом случае он гениален! Еще никому не удавалось поддерживать столь явный интерес к своему творению на протяжении пяти столетий и заставлять исследователей вновь и вновь решать нескончаемый ребус. Несмотря на трудность задачи, мы постараемся открыть для вас истинный смысл катренов. Если бы он стал понятен его современникам, то книгу сочли бы еретической, а самого Нострадамуса – чернокнижником, вступившим в сделку с дьяволом. В лучшем случае его признали бы умалишенным. Поэтому, только истинно великий пророк мог преднамеренно сделать свою работу неясной настолько, чтобы любознательный читатель продолжил бы, после прочтения, расшифровывать ее значение.

Fr. Baltasar, творческая группа "Апокриф"

АПОКРИФЫ ГЕРМЕТИЗМА.

1 ТОМ. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА РИТУАЛЬНОЙ МАГИИ

Эта книга начинает серию «Апокрифы герметизма», составленную из различных источников оккультного характера. Первый том включает материалы по ритуальной магии как общепризнанных авторитетов Алистера Кроули и Франца Бардона, так и современных авторов, которые с успехом применяют на практике свои наработки. Вы узнаете как самостоятельно составить заклинание, разработать талисман или провести ритуал. Подробно описываются практика магической эвокации и правила произношения каббалистических формул, могуществу которых могут позавидовать даже ангелы. С их помощью вы сможете расширить пределы ваших возможностей и раскрыть сверхспособности, о которых даже не мечтали.

Fr. Baltasar, творческая группа "Апокриф"

АПОКРИФЫ ГЕРМЕТИЗМА.

2 ТОМ. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МАГИИ ХАОСА

В отличие от множества магических систем, которые базируются на общепринятых источниках древнего эзотеризма, магия хаоса возникла на стыке научной фантастики и квантовой физики. Вместо следования традиции, магия хаоса дает возможность практикующим магам использовать все, что они посчитают нужным, на данном этапе своего развития. Главным критерий оценки той или иной системы – это полученные результаты, а не авторитет автора. В этом томе читатель найдет обильную пищу для трапезы разума – первоисточники основоположников хаосизма, а также описание современных магических методик хаогностиков.

Fr. Baltasar, творческая группа "Апокриф"

АПОКРИФЫ ГЕРМЕТИЗМА.

3 ТОМ. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МАГИИ ДРЕВНИХ

Третий том «Апокрифов герметизма» продолжает знакомить читателя с теологией и теургией «Некрономикона», предлагая его вниманию то, что ранее было скрыто. Новые авторы – новые идеи. Идет развитие всех тем, которые только затрагивались в предыдущих наших книгах на эту тему, в частности – трехтомнике «Запретная магия Древних». Вы найдете на страницах этого издания много практической информации по некромантии, а также редкие магические тексты: шумерские таблички Маклу, ранее не известные фрагменты «Завета Мертвых», апокрифы «Некрономикона», гематрию Древних.

Fr. Baltasar, творческая группа "Апокриф"

АПОКРИФЫ ГЕРМЕТИЗМА.

4 ТОМ. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ГЕРБОЛОГИИ

Четвертый том «Апокрифов герметизма» открывает читателям совершенно новую область эзотерики, возникшую на стыке астрологии и фармакологии – гербологию. На суд читателей представляется уникальная методика оценки своего здоровья и коррекции выявленных нарушений – простые психотерапевтические техники на основе астрологической символики, а также специально разработанная система индивидуального подбора лекарственных растений. Информация дана в доступной для самостоятельного изучения форме. Овладев методикой гербологии, вы сможете оказать помощь себе и своим близким.

Frater Baltasar

КИБЕРМАГИЯ. ТОМ 1. ГЕНЕЗИС

Вы не случайно держите в руках эту книгу. Вы – избранный! Вам больше не требуется ничего другого, чтобы решить свои проблемы. В ней есть всё, что вам нужно! Если вы отчаялись и не видите результата, а традиционные способы уже все закончились, вам наверняка поможет кибермагия. Это новая область знаний, использующая современные технологии радионики, псиники, психотроники и ингрессинга. Кибермагия – самая инновационная область эзотеризма. Ее инструменты – компьютеры, специальные программы, радионик-машины, оргонные генераторы и активаторы. Никакой мистики и церемониальной магии! Никаких теоретических изысков! Практика и только практика! Всё гениальное – просто. Берешь и делаешь! Несколько простых действий могут изменить всю вашу жизнь, нужно только попробовать и понять, что это действительно работает!

Бурислав Сервест

МАГИЯ БЕССМЕРТИЯ

КНИГА ТАЙН

Эта книга о путях обретения СИЛЫ и БЕССМЕРТИЯ. СИЛЫ, позволяющей добиваться чего угодно в обыденной жизни и выйти за ее пределы. БЕССМЕРТИЯ, в буквальном смысле этого слова, то есть физического бессмертия и (или) сохранения непрерывности существования нашего «я». И конечная цель здесь – обретение СИЛЫ. Можно сказать, что эта книга содержит ответы на некоторые вопросы. Дальше все зависит от вопрошающего. Некоторым достаточно знания технических приемов продления жизни, некоторым – умения добиваться успеха при взаимодействии с другими людьми, некоторых заинтересует возможность обретения «магических» сил, а некоторых – возможность

установления непосредственного контакта с сущностями высшего порядка. Все это здесь есть, но есть и гораздо больше. Главное – система координат, которая позволяет определить свое место в мире и выбрать путь, превращающий нашу жизнь в бесконечное и грандиозное путешествие, выводящее за границы всего изведанного. Есть правила и есть запреты, ограничивающие нашу жизнь крохотными пределами. Но сила запретов меняется. Иногда космические часы, связанные для нас с двенадцатилетним циклом солнечной активности, дают сбой, и наступает ВРЕМЯ ЧУДЕС, когда все становится возможным. Другое дело, что даже в этот период все зависит от самого человека. ВРЕМЯ ЧУДЕС – это время СТРАННИКОВ, для которых неизведанное всегда лучше обыденности, которые не боятся перемен, а ищут их, просто потому, что они каким-то образом знают о великолепии БОЛЬШОГО МИРА, который начинается буквально у нашего порога. И если вы готовы переступить черту – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Бурислав Сервест

МАГИЯ БЕССМЕРТИЯ. ПРАКТИКА I. ПРАКТИКА II.

ПРАКТИКА III. ПРАКТИКА IV. ПРАКТИКА V

Есть СИЛЫ, сохраняющие установленный порядок вещей. Но иногда их мощь ослабевает, и наступает ВРЕМЯ ЧУДЕС, когда все становится возможным. Это время может стать временем СТРАХА и ХАОСА, но оно же является временем открытия ВРАТ, ведущих в громадный и прекрасный мир, из которого мы были изгнаны когда-то. Весь вопрос в том, на какой стороне мы окажемся. Если мы привыкли подчиняться миру, то разрушение некоторых общих правил станет нашей личной катастрофой. Но если мы сумеем подчинить его себе, тогда время Хаоса станет временем Силы, открывающей любые Врата, в том числе и те, которые ведут нас к самим себе, позволяют нам принять свою истинную форму – форму Блуждающей звезды. В этой книге есть описания многих технических приемов, позволяющих добиться конкретных результатов и в обыденном мире, и за его пределами – их эффективность подтверждена опытом сотен людей. Но в ней есть и большее – то, что соединяет знание этих приемов воедино. Определенные «обертона», позволяющие прикоснуться к своей Силе и пробудить ее. Это «ключ», который может открыть Врата для тех, кто сумеет им воспользоваться правильно. Ключ, в котором нет ничего лишнего – каждая тема и каждое слово находятся на своем месте. Поэтому не стоит «забегать вперед» или читать «выборочно» – знание конкретных приемов вы получите, но главное окажется недоступным для вас. Хотя решать вам – не все готовы к главному. Возьмите то, что сумеете взять

сейчас – в любом случае даже маленькая частичка силы может оказаться жизненно необходимой уже в ближайшее время. А пока это просто ИНТЕРЕСНО, и если вам удастся ощутить ИНТЕРЕС к тому, что здесь написано – вы решите главную задачу.

Бурислав Сервест
МАГИЯ БЕССМЕРТИЯ

Серия из 10-ти книг
по материалам закрытых рассылок Круга Силы

- 1. ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА**
- 2. ГЛАВНЫЙ БАРЬЕР**
- 3. РАСТВОРЕНИЕ МИРА**
- 4. ЦВЕТА ХАОСА**
- 5. МИР СНОВ**
- 6. ТРАНСФОРМАЦИЯ**
- 7. ПУТЕШЕСТВИЕ**
- 8. ПРЕОБРАЖЕНИЕ**
- 9. ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ**
- 10. ЗАВЕРШЕНИЕ**

ЗНАНИЕ похоже на любой другой инструмент – его можно использовать, чтобы что-нибудь создать, или для того, чтобы что-нибудь разрушить. Последний вариант даже проще – если мы обладаем истинным ЗНАНИЕМ. И в какой-то мере он привлекательней – потому, что большинству из нас не нравится мир, в котором мы живем. Вернее так – мы чувствуем его несовершенство и ощущаем, что это несовершенство глобально. Но разрушение – не наш путь. По простой и понятной причине – все, что мы делаем вовне, отдается эхом и внутри нас – а нам совсем не нужно разрушать себя. Даже если хочется это сделать. Разрушать просто и весело – скатить камень с вершины горы гораздо легче, чем поднять его на эту вершину. Это общее правило: «легкие пути» всегда ведут вниз – или не ведут никуда. Нам кажется, что мы становимся БОЛЬШЕ, но на самом деле мы просто падаем – в лучшем случае, остаемся на месте. А с «трудными путями» тоже возникает проблема – они могут разрушить того, кто не в силах их пройти – даже если речь идет только о Знании. Поэтому вопрос о публикации этой серии книг был для меня непростым вопросом. В их основе – закрытые рассылки Круга Силы. Внутри Круга есть возможность прямого диалога, поэтому риски, связанные с неполнотой восприятия Знания минимальны. Но открытая публикация – это другое. И хотя я убрал некоторые моменты, которые могли оказаться наиболее травматичны, все равно – риск есть. Будет честно вас об этом предупредить – чтение

книг этой серии может изменить вас так, как вы совсем не хотели меняться. Так что решайте сами – со своей стороны могу сказать только одно – есть безбрежный мир, начинающийся за кромкой «болота», в котором мы все находимся. И этот мир стоит любого риска.

О. Шапошников. КНИГА РУН

В Книге Рун (в четырех томах) представлены теоретические изыскания в области Рунической Системы и практика на основе этих изысканий, причем эта практика проверена годами. В первую очередь это подробное описание самой Рунической Системы, и как практическое применение Системы применительно к человеку – руническая диагностика и коррекция. В результате диагностики выявляются самые различные проблемы, которые могут быть у человека, а в результате коррекции человек избавляется от этих проблем. И все это делается не на основе исключительно магических методов, а на основе уже чисто научного подхода. В книге приводится руническая философия, как цельная философская доктрина. В данной философии особенно нужно выделить систему развития по Руническому Кругу, которая позволяет оптимальным образом жить и развиваться как отдельному человеку, так и целым структурам, включая структуры уровня крупнейших компаний, уровня мировых промышленных гигантов. Применительно к человеку в книге дается описание диагностики, которая позволяет выявить проблемы человека с точки зрения развития по Руническому Кругу и предложить человеку те или иные механизмы разрешения этих проблем. Периодическая Руническая Система раскрывает становление рунологии, как науки. Впервые представлен сакральный механизм, раскрывающий сами Руны, причем раскрывающий исключительно с научной точки зрения. Также в книге представлена руническая астрология как система соответствия лунного календаря и рунической системы. И наконец, в книге представлен Рунический Грааль, как совершенной новый взгляд на человека, на цепь воплощений (инкарнаций) человека.

Олег Шапошников.

РУНЫ. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Книга «Руны. Теория и практика» содержит материал, наработанный за долгие годы практической работы. Он является исключительно рабочим материалом, инструментом и методом. Данная книга ориентирована на массового читателя и содержит только то, что может быть применимо в широком кругу исследователей и практиков Рун. В первой части книги описана Руническая Система, даны смыслы, значения и начертания Рун Старшего Футарка. Во второй части книги даются

рунические формулы и ставы для всех сфер жизни и деятельности. Многие из них публикуются впервые. Третья часть книги отведена лечебным руническим печатям, количество которых стало в два раза больше. Четвертая часть описывает вибрационные рунические ряды, применение которых также может охватить все сферы жизни и деятельности. А так называемые Звонящие руны являются рабочим механизмом рунической коррекции, которая применяется после рунической диагностики. Пятая часть книги – это описание реальной и мощнейшей системы под названием Круг Денег, которая может существенно улучшить финансовое благополучие того, кто будет старательно следовать этой системе. Шестая часть книги посвящена созданию рунических амулетов и печатей, а также подробно описывает оживление Рун, освящение и зарядку амулетов и печатей.

Ю. Исламов

РУНИЧЕСКИЙ ГРИМУАР

Рунические ставы на все случаи жизни

Прочитав данную книгу вы:

- Научитесь Практически работать с Рунической и Графической Магией.
- Поймете Механизм работы с Магическими Алфавитами и Рунами в том числе.
- Узнаете Значение Рун и также некоторых других Магических Алфавитов.
- Поймете, как составлять свои Рунические Формулы для Реализации своих Желаний и Намерений.
- Получите набор Рунических Ставов на все случаи жизни, подтвержденных отзывами Рунологов-Практиков.
- Ускорите Реализацию своих Желаний и Намерений.

Д. Блейк

РУНЫ

Вы держите в руках не просто книгу по изучению рун, но инструмент для здоровой и успешной жизни. Эта книга поможет Вам преодолеть любые трудности и преграды на вашем жизненном пути. Забудьте такие слова, как “отказ”, “мы не можем”, “нет” и прочее. Вы найдете в книге, как теоретическую часть по рунам с описанием личного опыта Автора, так и практическую. Автор открывает перед читателями силу исцеляющих рун, преобразование внешности, что будет полезно, как женщинам, так и мужчинам. Читатель так же отыщет для себя рунические вязи на все случаи жизни, будь то удача на работе или в школе, материальный достаток или возможность заглянуть в будущее. Книга

будет полезна как опытным практикам рунического мастерства, так и начинающим свой путь в рунологии. Читатель найдет в книге подробное описание создания своих собственных рунических вязей и формул, а так же со-настройки с рунами и активацию рунических талисманов. Вы обретете поддержку Высших Сил и Стихийных Духов для реализации желаний и преобразования своей жизни к лучшему. С этой книгой и знаниями, заложенными в ней – Вам доступно все! Откройте себя для новых возможностей и впечатлений. Расширьте свое сознание! Поверьте в себя! Станьте успешной и сильной личностью! Обретите здоровье, красоту и молодость.

Е. Колесов, А. Торстен

РУНЫ. Футарк классический и арманический

Авторы предлагаемой книги – практики, рунология-консультанты, посвятившие этой работе полтора десятка лет. За это время им удалось понять, как резонируют руны с конкретным человеком, какую информацию можно извлечь из рун при гадании, а какую нельзя – и, что самое главное, как пользоваться ими для корректировки возникающих ситуаций, то есть как и зачем следует изготавливать талисманы, составлять заклинания и проводить рунические ритуалы. В современной литературе о рунах, как русской, так и зарубежной, основное внимание уделяется классическому футарку (24 знаковых руны плюс одна пустая), тогда как остальные его разновидности (16, 18, 33 и более рун) лишь едва упоминаются. Авторам книги довелось поработать со всеми руническими системами, так что практикующему рунологу пригодится и этот накопленный опыт.

Янина Первозванная

ПРИРОДНАЯ МАГИЯ

В сегодняшнем изобилии информации о тайном знании, саморазвитии и эволюции человека оказывается очень сложным найти систематизированное знание и обрести неизменную точку опоры, тот стандарт, на который можно будет ориентироваться. Такие знания могут быть обретены благодаря работе многих поколений, формирующей традиции. Традиции со временем дополняются новыми сведениями, но их основа остается неизменной. Основа мира, в котором мы живем, нашла свое отражение в системе Колеса Года. Оно вращается благодаря двум движущим силам, двум разным полюсам. Сила этих полюсов проявляется в людях, в женщинах и мужчинах. Сам же мир, как и человек, состоит из четырех первостихий. Каждая из этих стихий имеет свои качества, которые она может передать человеку. Эта книга посвящена описанию мироустройства, которое при желании может стать для че-

ловека учебником и дать инструменты, которые помогут человеку построить свою личность, свою жизнь и окружающее пространство.

Soror Manira

ТЕРРИТОРИЯ СИЛЫ. КНИГА ЗНАНИЙ

Книга Территория Силы. Книга Знаний является логическим завершением триады: Книга Помощи, Книга Силы и Книга Знаний. Если первый том – Помощь и поддержка, второй том – книга для прикосновения к собственной Силе, то третий том – это книга Постижений. Имеющий Силу владеет Знаниями, Информацией, а владеющий Информацией обладает Силой. Автор подводит читателя к порогу Постижений различных Знаний посредством внутренней работы, но, в то же время, автор дает руководство к такому постижению и даже инструменты для ведения подобных практик. Какие Знания способен взять человек посредством внутренних практик? Как работать с незримой Информацией? Как раскрепостить свое сознание и активировать в себе новые центры сил? Как развиваться без Учителей? Какие возможности открываются для человека, который обретает способность брать любые Знания посредством своего сознания? Книга для искушенного читателя, искателя, инсайдера, творческого человека и всех, кто стремится к безграничному постижению знаний.

Soror Manira

ТЕРРИТОРИЯ СИЛЫ. КНИГА СИЛЫ

"Книга Силы" продолжает подавать информацию, начатую в духе первой книги – "Книги Помощи". Разница лишь в том, что если первая книга помогала тем, кто не знает как помочь самому себе, и предлагала помощь прямо со страниц, то вторая предлагает стать сильным и, наконец, прекратить искать помощи на стороне. Хотя это и непросто. Искусство управления личной реальностью через осознанные переключения в различные режимы сознания – основная тема книги. Помимо известных режимов сознания, автор уходит в поиск неизвестных человеку режимов сознания, через которые человеку могут открыться самые невероятные возможности. Но что будет, если несовершенное человечество получит в руки ключи управления? Быть может неспособность управлять и вечный поиск Силы и спасают цивилизацию от саморазрушения и исчезновения, и только избранные могут прикоснуться к ключам великой силы и временно превращаться в богов во плоти.

Soror Manira

ТЕРРИТОРИЯ СИЛЫ. КНИГА ПОМОЩИ

Многолетний практический опыт и мастерство, ряд экспериментов и личных исследований позволили создать книгу, которую достаточно только открывать, чтобы получать поддержку непосредственно со страниц. Открытые каналы, порталы, энергоинформационные программы и коды, формулы на различные ситуации, жизненные проблемы, желания – не требуют от читателя совершения действий и больших знаний. Достаточно открыть книгу и позволить ей помочь вам. Задумка создания подобного артефакта зрела давно, но только после обретения уверенности в своих силах, мастер решается на подобный эксперимент. Книга, которая помогает, и которая становится вашим настольным волшебником, способна вдохновить многих отчаявшихся, и придать силы. Книга Помощи – это энергии, которые вырываются к вам прямо со страниц. Достаточно выбрать ту, поддержка которой вам необходима. Книга окажется полезной как для опытных практикующих, так и для всех, кому нужна поддержка таинственной, и непознанной силы. Говоря на профессиональном языке, данная книга – коллекция графических энергоинформационных каналов и программ, с помощью которых энергии способны начинать свое движение в заданном порядке. Книга учит менять личную энергетику, генерировать полезные энергии и управлять процессами и событиями в личной реальности. Маленький волшебник в переплете приходит в дом, чтобы помочь.

Soror Manira

РУНИКА

Искусство рунического программирования

«Искусство рунического программирования» – книга, помогающая сформировать у практикующего магию рун, руническое мышление и навыки пространственного программирования. Автор пытается отвести читателя от стереотипов восприятия рунической системы и вывести его на путь исследователя и открывателя. Используются ингрессивные методы изучения рун, при которых предлагается выйти за установленный предел понимания, и пройти дальше, открыв новые возможности рун. Книга содержит большой объем практической информации, техник, готовых рунескриптов, формул и методов эффективной работы с ними.

Издательство “Золотое сечение”
приглашает к сотрудничеству авторов литературы
по эзотерике, психологии, нетрадиционной медицине и т.п.

Свои предложения присылайте:

440018, г. Пенза, а/я 2413

E-mail: penza@gold-s-book.ru

тел.: (8412) 99-35-16

+7 905 365 29 90

www.gold-s-book.ru

Frater Baltazar, Abd el-Hamid

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ЭРЕВНИХ

Том XIII

Книга Скряжани

Издательство “Золотое сечение”

www.gold-s-book.ru

E-mail: penza@gold-s-book.ru

Отпечатано в типографии

г. Пенза, ул. Каракозова, 35

Подписано в печать 26.06.2019 г. Формат 60x90/16

Бумага офсетная. Усл. печ л. 17 Тираж 1000. Заказ 11293



ЗОЛОТО



сечение

www.gold-s-book.ru

ISBN 978-5-91078-358-8



9 785910 783588