

VII

Frater Baltasar
Abd el-Hazred
Плорещка: рунна
«Апокриф»

ЗАРЕПНАЯ
МАГИЯ
ДРЕВНИХ

книга
драконов

том VII

книга
драконов

Frater Baltasar

Abd el-Hazred

Пъво руската ерунка «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ

том VII

КНИГА ЗАКОНОВ



Издательство "Золотое сечение"
Пенза 2016 г.

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»
ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ
Том VII. Книга драконов

– П.: Издательство “Золотое сечение”, 2016 г. – 480 с.

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!

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 978-5-91078-291-8 (т.7)

ISBN 978-5-91078-085-3

© Frater Baltasar, 2016

© Творческая группа «Апокриф», 2016

© Издательство «Золотое сечение», 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	5
ИНТЕРВЬЮ С Э.Н. ОТИСОМ	7
ИСТОРИЗМ КУЛЬТА АЛЪЯХА.....	33
О НЕКОТОРЫХ ЗАБЛУЖДЕНИЯХ.....	37
ИСТОРИЯ НЕКРОНОМИКОНА	46
АРМИЯ ЖЕЛТОГО ЗНАКА.....	50
ПРОБУЖДЕНИЕ ВЕЛИКИХ ДРЕВНИХ	53
ТЕМНЫЙ ПОСЛАНИК	60
НЬЯРЛАТХОТЕП – ВЛАДЫКА ШАБАША?	70
ГЕМАТРИЯ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК НЬЯРЛАТХОТЕПА.....	73
АНАЛИЗ ИМЕН И МАГИЧЕСКИХ СЛОВ РАССКАЗА Г.Ф. ЛАВКРАФТА «КОШМАР В РЕД-ХУКЕ»	75
ПРЕДАНИЕ О КНИГЕ ЛЕВОНЫ ГЕРМА.....	80
СОН БОГА	83
НЕБЕСНЫЕ ТЕЛА В МИФАХ КТҮЛХҮ.....	87
ФРАКТАЛЫ В СТРАННОМ ВОООБРАЖЕНИИ.....	92
КХҮ ХРҮ – КРАТКИЙ АНАЛИЗ.....	96
РИТҮАА ЗВЕЗДНЫЙ ЛАЗҮРИТ.....	98

РИТҰАЛ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ МАГИИ	100
РИТҰАЛ ОТКРЫТИЯ ПОРТАЛА ДЛЯ ВЕЛИКИХ ДРЕВНИХ	102
ПРОБУЖДЕНИЕ Р'ЛЬЕХА? ПРИЗЫВАНИЕ СТАРОГО БОГА КТҰЛХҰ	105
ВРАТА ГРЕЗ КТҰЛХҰ.....	107
КТО ТАКОЙ ЙОГ-СОТОН НА САМОМ ДЕЛЕ?	109
ТҰНРАКИ	118
НЕКРОНОМИКОН 667.....	168
ТАБЛИЦЫ СТИХИЙ	184
ОРАКУЛ ДРЕВНИХ.....	192
ТРОПЫ И УГЛЫ.....	374
ЧЕРВЬ. ЗНАКИ ДРЕВНИХ	376
КНИГА ДРАКОНОВ.....	414

ПРЕДИСЛОВИЕ

Ровно год прошел с публикации последнего шестого тома «Запретной магии Древних». За это время пришла масса откликов читателей, которые просили продолжить нашу работу. Накопилось материала на целых три тома. Период раздумий и сокрытия тайн закончился с приходом 2016 года. $2016=666+666+666+6+6+6$. 2016 – Год Хаоса. 2016 – Год Зверя.

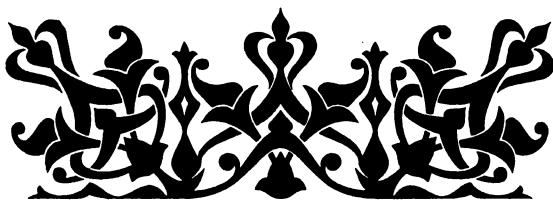
Бытует популярное заблуждение, что магия Древних запутана и беспорядочна из-за того, что в ней используется Хаос. Это не так! Хаос, несмотря ни на что, обладает скрытой структурой. Просто он часто проявляется на физическом плане не так, как ожидаешь, и порой самым необычным образом.

В моей практике было немало таких случаев. Например, я часто использовал в своей работе фантомов, своих энергетических двойников. Это давало преимущество. Одновременно я мог оказывать магическую помощь десяткам, а порой и сотням нуждающихся в этом людей в любой точке земного шара. Они были запрограммированы на самоуничтожение после определенного периода времени, когда необходимость в них отпадала. Но Хаос внес свои коррективы. Некоторые энергетические двойники не только не прекратили своего существования, но стали активно проявлять себя на физическом плане, как самостоятельные существа. От моих учеников и клиентов стала поступать информация, что меня видели в том или ином месте, за тысячи километров от моего реального местоположения. Мало того, несколько фантомов внедрились в физические тела и даже стали называть себя моим именем и вводить доверчивых людей в заблуждение.

Хаос, сам по себе, не является системой или философией. Это мост между нашим и иным миром. Многих смущает именно то, что Хаосу не присущи своды правил или этика, поэтому его часто ассоциируют с сатанизмом или черной магией. Но это не так! Из-за способности Хаоса связывать все магические методы в уникальную эклектическую систему он универсален. Он не плохой и не хороший. Хаос вне человеческих понятий о добре и зле! Из-за того, что

Хаос не линеен, он не ограничен временем и пространством. Это означает, что применяя его в работе с заклинаниями, мы можем воздействовать на уже свершившиеся события и те, которые только произойдут. Работая с Хаосом, мы пользуемся мощной и сильной первозданной энергией. Это подлинная сила, поэтому она кажется опасной и угрожающей, но со временем и опытом привыкаешь к потоку энергии.

Frater Baltasar



Интервью с жрецом-архивариусом Армии Р'льеха (внутреннего круга культа Ктүлху Зохавант Фсех) Э. Н. Отисом

*В мозг проникает,
Слабым безумье несёт
Спящего шёпот.*

Китаб D₂II:
История Культа в хокку

Δαίμων (Δ.): Известно, что «Некрономикон» является литературной мистификацией, см. Китаб D₂VI «Мифоистория писаний Альяха». Однако вы потратили кучу времени и ресурсов, чтобы опубликовать «ЗАВЕТ МЕРТВЫХ, включающий тайную древнюю летопись Внешних богов, породивших Великих Древних, вызывания всевозможных духов Хаоса, тайные печати и талисманы, а также окончательные ключи жизни, смерти и вселенной, как записана она меджнуном Абдуллою ибн Джабиром ибн Абдуллою ибн Амром аль-Хазраджи аль-Ансари в Дамаске, в 104-113 гг. хиджры». Это можно было бы воспринять как игру/развлечение, но объём работы для этого слишком велик. Зачем вы решили систематизировать и прокомментировать такой объём именно этого материала?

Элиас Отис (Э.О.): Для начала скажу нечто действительно столь же ужасное, как Великие Древние: в определённом смысле это и есть «игра/развлечение». Тех, кто поспешит воспринять это заявление как синонимичное словам «мы занимаемся никому не нужной ерундой», спешу отослать не только к «Что наша жизнь? Игра!», но и к книге знаменитого психолога Раймонда Моуди «По-

следний смех». Не буду пересказывать её, тем более что моё понимание всё равно наверняка будет сильно отличаться от авторского, замечу только, что эту книгу Моуди рассматривает как обязательное дополнение к его более известной работе «Жизнь после жизни», изложенные в которой наблюдения перевирались её почитателями чуть ли не чаще, чем Библия. В «Последнем смехе» Моуди, как мне кажется, довольно интересно и обстоятельно разбирает темы «оккультное как форма досуга», «юмор и мистицизм» и т. п., и тому, кто прочёл эту книгу (особенно если он имеет достаточную оккультную и этологическую подготовку), думаю, должно быть понятно, что, называя свою работу над Некрономиконном «игрой», я ничуть не пытаюсь приуменьшить её значимость.

Теперь немного конкретики. Думаю, каждый уважающий себя оккультист, да и просто образованный человек, знает, что Ключи Соломона писал не Соломон, Герметический корпус – не Гермес Трисмегист, Оракулы Заратустры – не Заратустра, а Пятикнижие Моисея – не Моисей. Не буду вдаваться в оценки перечисленных произведений, но, в общем и целом, их этическая, философская, оккультная и прочая ценность, какой бы она ни была, определяется вовсе не аутентичностью, то есть не временем написания и не личностью автора. Поэтому когда бы и кем ни были написаны в действительности (или, наверное, правильнее будет сказать «в *актуальной* действительности» – учитывая модель «пластичного прошлого», которую мы используем в своей практике, см., напр., в «Мифоистории писаний Аляха», часть I, глава 2) те или иные фрагменты «лавкрафтианского свода», в них при желании (и умении) можно найти и вполне себе глубокую философию, и ключи к практической оккультной работе. Конечно, если использовать Некрономикон как инструкцию по эксплуатации пылесоса и пытаться осуществлять ритуалы строго по заданному сценарию, выйдет дорого (во многих ритуалах прописано, например, наличие золота, серебра и драгоценных камней), трудоёмко, небезопасно для здоровья (физического и психического), чревато проблемами с законом, – а главное вряд ли принесёт желаемый результат. Но использующиеся в текстах символы, тексты воззваний, образы для медитаций и прочее будут одинаково рабочими независимо от того, кто именно их придумал – ассирийские жрецы, Альхазред, Лавкрафт, Уилсон или жрец-архивариус культа «Ктулху Зохаваит Фсех». Мне

уже попадались тексты культистов, использующих в ритуальной работе фрагменты лавкрафтианского свода, написанные лично мною (насколько успешно – оставлю на их совести, но их инструкции были довольно забавными). В любом случае, компилируя и редактируя (а иногда, возможно, и дописывая – когда есть на то Воля Ктулху) разрозненные, записанные разными авторами фрагменты, я стараюсь свести их в единую модель, используя собственный оккультный опыт и собственные представления о мире – и пытаясь передать читателю нечто помимо инструкций по приготовлению «крема материализации», что довольно трудно выразить иначе, нежели языком символов.

Но почему именно Древние? Есть же много других мифологий, языком которых можно выразить то же самое или нечто близкое... Собственно, одно другому не мешает. За несколько лет до того, как присоединиться к Армии Р'льеха, я старался использовать язык «Звёздных Войн», ещё раньше мой мифоряд пополнялся элементами из Муркока, Ле Гуин, Желязны, различных «аутентичных» религий и мифологий и т.д. Но лавкрафтианские Древние – очень мощные образы, очень яркие выражения архетипики Иного. Плюс образы «незагаженные», что ли. Когда (не в обиду сатанистам) мы говорим о Сатане, мы волей-неволей вынуждены вспоминать и сатану из Книги Иова, одного из «сынов божиих», чуть ли не мальчишка на побегушках у Демиурга, и Иблиса – «совершенного муваххида» у аль-Халладжа, и «целования козлов на шабашах», и много чего ещё, что веками наслаивалось на этот образ. Я не буду сейчас разбирать вопрос, что из этого «наслоившегося» соответствует «архетипу Сатаны», а что было привнесено толкователями, важно то, что, хочешь не хочешь, эти коннотации образа имеются, и от них никуда не деться, можно или принимать этот образ в его целостности, и с люциферианским бунтом, и с целованием задницы на шабашах, или в той или иной степени выхолащивать его, что-то вычёркивая, что-то прочитывая аллегорически, а на чём-то, наоборот, акцентируя внимание. А Ктулху – это Ктулху. Понятно, что многие Древние – они *на самом деле* древние, то есть их архетипика (а иногда даже имена – Дагон, Ноденс и пр.) восходит к аутентичным мифологиям, но лавкрафтианский миф в своей целостности насчитывает всего несколько десятилетий, и тут уже не история диктует нам, как трактовать тот или иной образ, а мы сами – со-

творцы этих образов, и от того, чья работа окажется более значимой, зависит, как они будут восприниматься через века. Собственно, в какой-то степени главная цель системы Завета Мёртвых – создать (воссоздать?) именно тот образ Древних, который бы в наибольшей степени соответствовал тем изменениям, которые мы (я) хотим (хочу) принести в этот мир в соответствии со своей Волей.

А.: Если говорить об архетипике Иного, то Древние подаются как абсолютно непознаваемые или же как Иные, но которых можно познать, хотя и с большим трудом? Разница принципиальная, как понимаете: вера против познания. Каково позитивное наполнение мифа о Древних, не сводится же всё к отрицанию «там всё совсем не так, а иначе»?

Э.О.: Модель Завета Мёртвых предполагает возможность не то что просто познания Древних, но и достижения состояния Древнего. Намёки и полунамёки на это разбросаны по разным частям текста, вот некоторые наиболее яркие примеры:

Посему внемли зову Его, человече, когда в тёмные часы ночи глас Его возносит хвалу Древним. Ответь на зов Его, но склонись пред Избранными Его. Тогда путь Спасения будет открыт. Иль предпочтёшь ты противостоять гневу Его? Тогда услышишь ты Того, кто кричит во чреве нижней земли. Зубы змия и когти сокола почувствуешь ты, хватающие и швыряющие в вихрящемся смерче во чрево земли; туда, где пребывает вовеки Ленг сокровенный с вечно морозными небесами своими, где рёв непрерывный дрожью наполнит в вечности хрупкие и порочные члены твои. Таков выбор, что даётся тебе. Так не медли же, следуя за Тем, кто всегда в засаде, готовой схватить бранные останки твои. Песнь Хастура могучего пробудит тебя от тысячелетнего сна твоего, буде пожелаешь ты внимать Ему. Сделает Он тебя подобными Ему по желанию твоему. Велик выбор твой, не растрать же его в ничтожных страхах иль тщетных сомнениях человеческих. Посему оставь обыденное житие твоё, дабы начать путешествие, что сделает тебя бессмертным. Восстань же благодаря могучему Хастуру, ибо Он суть освободивший тебя. Внемли же ныне гласу

Его в часы тьмы, ответь на зов Его твоим собственным; склонись пред Ним и молись, когда Он проходит, но не произноси имени Его вслух!

(Китаб А₁II. Книга Древних, 11:7-20)

Но тот, кто прочтёт меня меж многими веками, затрепещет. Ибо развязка близка! И боги, новые боги станут творцами, ибо предначертано сие. Смерть, смерть, смерть! ныне можешь сжать ты меня в объятиях твоих роковых, ибо всё свершилось. Не осталось ожиданий для нового круга, и да будет он сверкающим, словно чистая жемчужина. Да будет чист он, как чиста душа твоя! Да будет силен он, как сильны длани твои! О! Блаженный златый век! Каф, Каф! Да свершится, дабы возмог я помочь вам! Каф, чёрная и могучая гора, сила и разрушение отличают тебя. Всякая вещь от тебя исходит, и тобою она исполнена. Блажен тот, кто познает тебя в близости твоей, несчастлив тот, кто осквернит тебя. Но сие предначертано было тоже. Всё возникает в великом лоне мироздания, и всё протекает из него. Такова есть пора радости и любви. О, новые боги, вы изгоняете горе из сердец ваших! Дышавшие прежде во глубине вашей мудрым благовоением сияющих звёзд, очистившие мир с его многочисленными и столетними пороками, не исцеляете вы, но разрушаете. Могушественные Древние проявляются чрез вас для сего. Духи, что сотворили Каф, предадут вам себя в услужение, ибо се есть им услужение. Всякая вещь вам в помощь! Прекрасное воплотится в вас, и джинны гладные будут следовать за вами, ибо вы утолите их алчность с чудовищностию, пребывающею в мире. Великолепное сие и безумное подобно безумию божественному, что возносит мрачную Каф над плоскогорием Ленга. Отребия человеческие исчезнут, испуганные, пред воинствами вашими божественными. Уступят они путь тому, кто величественнее их. Да свершится сие! Нет в том заблуждения. Путь открыт. Немногие спасутся, ибо нет сострадания в вас, но справедливость лишь пребывает. Се есть тайна раскрытая. Сокровенный ключ обнажился. Используйте сие должным образом, о наследники мои, на тяжкой стезе познания! Сила и разум да пребудут с вами!

(Китаб А₁III. Книга Мест, 7:63-97)

Коли же применяешь ты созерцания сии, во тьме пребывая, однажды разум твой опрокинется и душа твоя обрящет познание тьмы предначальной, и возможешь ты стать подобен Древним.

(Китаб А₁VIII. Книга Призываний, 3:179)

Помни! Лишь величайшие от рода Зверя великого, преображённые Бездною в обряде линий Дха и способные дышать под водами Р'льех, те лишь, что знакомы пламенному оку Грезящего и что подобны и Зверю, и Человеку, и Древнему, – только они способны пройти обряд сей.

(Китаб А₁IX. Книга Обрядов, 7:1-2)

Нет отца и матери у заклинателя, ибо рождён он по образу и подобию Древних.

(Китаб А₁XIII. Книга Чёрной Скрижали, 9:2)

Иные же из отпрысков Древних, богомерзкие обликом и умыслениями своими противные всему живому, что обитало после них на земле, сокрылись в глубинах, и не иначе как в пропастях и пещерах, ведомых лишь самым сведущим из посвящённых, могут являться они. Однако и среди тех немного находится готовых снова открыть миру несотворённое, бывшее прежде и будущее после, грезящее, вторгаясь грёзами своими в грёзы человеков и животных. Никто не способен понять намерений их; никто не возможет разгадать замыслы их; никто не превзойдёт их в обмане; не стоит и пытаться. Но тот, кто не убоится последствий, может учиться у них, а участь – взирать, не видя, слушать, не слыша, внимать, не понимая. Ибо учение сие, укрепляя плоть, отправляет дух; и тот, кто готов стать подобным Древним, может жить вечно, но и человеки, и звери будут бежать его, чуя чужого. Вереск, аконит и белладонна скроют следы их; словно камень в песок, погрузятся они в тёмные воды веков и сгинут до срока.

(Китаб А₁XVI. Книга Мерзостей, 4:9-17)

Иные уверяют даже, что могут они поведать о возвращении Великих Древних и о том, как чародей сможет уподобиться Великому Древним, дабы выжить в мире после явления их, но лично я не верю в правдивость сих высказываний.

(Китаб А₁XXVIII. Книга Призывания Йог-Сотота, 35)

Конечно, обсуждение этих строк может потонуть в богословских тонкостях, но, на мой взгляд, намёки на то, что человек может обрести природу, идентичную той, которая определена как природа Древних, или, во всяком случае, очень на неё похожую, более чем очевидны. При этом следует помнить, что, кто бы ни был автором этих текстов, историческим или мифоисторическим, эти тексты написаны людьми с собственными взглядами, убеждениями, заблуждениями, трактовками и пр., отсюда и фразы вроде «лично я не верю в правдивость сих высказываний», «учение сие, укрепляя плоть, отравляет дух» и т. п. Вообще, главы о Хастуре (A₁II.11) и о горе Каф (A₁III.7; в первой редакции – Кадафь, также Кадат), на мой взгляд – одни из самых мощных и поэтичных глав, рассказывающих о пути преображения человека в Иное.

А.: Некоторые, называющие себя магами, считают, что надо верить в то, что делаешь. По отношению к «Некрономикону» это значит верить в Древних как реально существующие сущности и т.д. Можно ли, с вашей точки зрения, как-либо использовать в оккультизме мифоисторию, не веря в неё? Надо ли об этом уведомлять в явном виде в соответствующих текстах?

Э.О.: Я бы сказал, гораздо сложнее использовать что-либо, веря в это. Как только миф начинает буквально приниматься на веру, у оккультиста теряется всякая возможности использовать этот миф. Теперь миф начинает использовать оккультиста, и человек уже вынужден есть или не есть то, что требуется или запрещается мифом, трактовать становящиеся ему известными факты с точки зрения этого (и никакого больше) мифа, находиться в хороших отношениях только с теми, кто верит в тот же миф, что и он, «оскорбляться» при покушении на целостность именно его мифа и пр. Конечно, некоторый спектр оккультных практик остаётся в арсенале человека и в том случае, если он верит в какой-нибудь миф, но, как правило, действенность даже этих практик отдаётся на откуп тому мифологическому персонажу, который составляет стержень данного мифа, а зачастую и само отправление обряда доверяется «специально уполномоченным» жрецам. В тех культах, где жреческий институт ещё не сформировался, заниматься оккультной практикой может каждый, он является своего рода «личинкой» жреца, но если

такая «личинка» погружается в веру вместо того, чтобы использовать рабочие модели, то, оказавшись в подходящих условиях, она станет таким же «специально уполномоченным» посредником между «паствой» и мифическим персонажем, как это имеет место в «традиционных» религиях.

Я как-то сказал кому-то из учеников что-то вроде того, что можно 23 часа в сутки слыхом не слышать о том, что такое «элементаль», но если на один час у тебя назначен ритуал призывания элементарей, в этот час ты просто обязан верить в элементарей так, как будто только что пил с ними чай. В каком-то смысле это так: нельзя, строя ритуал, относиться к призываемым сущностям как «ну вот, придумал ещё парочку персонажей, почему бы не обратиться к ним?». Но это не та вера, о которой я говорил выше. Я прекрасно понимаю, что цвет – это определённая реакция нашего организма на световую волну определённой длины, а расстояния между частицами столь велики, что кирпич почти на 100% «состоит из пустоты». Но при этом я перехожу дорогу на зелёный свет, а стены стараюсь обойти, а не долбиться в них лбом. Можно сказать, что я «верю» в «зелёность» зелёного цвета и в твёрдость кирпича (по крайней мере, когда иду через дорогу или когда обхожу стену), хотя и знаю, что это не более чем модели.

Верю ли я в Древних? Да. Нет. И да, и нет. Ни нет, ни да. Таков, наверное, наиболее правильный ответ на этот вопрос. Что такое «верить»? Кто такие «Древние»? Наконец, что такое (кто такой) «я»? Все эти три слова слишком многозначны, чтобы на вопрос, куда эти три слова входят, можно было дать однозначный ответ. Но, конечно же, с чисто «кухонной» точки зрения я в Древних не верю. Я не считаю, что у меня есть основания полагать, будто бы некое «племя со звёзд» посетило нашу Землю в доисторические времена. Я не считаю, что у меня есть основания полагать, будто бы были некие «люди-змеи», «люди-осьминоги» и пр. Я не считаю, что у меня есть основания полагать, будто бы некие объективно существующие Старшие рисовали закорючки-печати, чтобы запереть в подводных глубинах неких объективно существующих Древних. Всё это миф. Но, тем не менее, Ктулху придёт и Зохаваит Фсех, «когда звёзды станут верно».

Надо ли уведомлять в текстах в явном виде о том, что это только модель? А что, идея неплохая: снабжать каждый мифологиче-

ский текст чёрно-белой бирочкой с надписью вроде «Эта книга захаваит ваш моск». Ну, или давно думаю о том, что Минздрав должен вывешивать над воротами каждого храма табличку «Религиозная вера опасна для вашего психического здоровья»... Только, мне кажется, всё равно не поможет. Ну вот есть у определённой категории людей (сейчас, вроде, установили, что это некоторая генетическая предрасположенность, как к алкоголизму, например) склонность понимать буквально: сказано «сотворил за шесть дней» – значит, от появления света до появления человека прошло порядка 144 оборотов современной Земли вокруг своей оси. Или сказано «Христос воскрес» – значит, убили такого дядьку, Иисуса Иосифовича, он был совсем-совсем мёртвым, а потом вдруг бах – и ожил. Рассказывай им, не рассказывай о «Джоне Ячменном Зерне», о «хлебе и вине», о Колесе Года в христианской мистерии, – всё равно для них это будет бородатый мужик, рождённый девственницей и вылезший из гроба через три дня после смерти, аки Иона из чрева кита (не убеждает даже то, что с вечера пятницы до утра воскресенья три дня не очень-то помещаются). Так что вряд ли в таких «уведомлениях» будет какой-то толк: разумному достаточно, а желающих принять всё на веру всё равно хватит.

А.: Вопрос, близкий к предыдущему. Что вы можете сказать по поводу использования в оккультной практике всевозможных сгил, «тайных имён», «магических алфавитов» и проч.? Какой в этом смысл? Если знак и т.п. значил что-либо для одного индивида, то на каком основании считают, что он будет значить то же самое для другого?

Э.О.: А что, «приятное ощущение тайны» – очень полезное ощущение для оккультиста! Сигилы, тайные имена, алфавиты – всё это завораживает, а значит – уже одним этим помогает настроиться на лад общения с Тайным (occultus). Это первое, но не единственное значение «рюшечек». Если мы берём некие «традиционные» алфавиты и печати, мы можем прорабатывать тот символизм, который уже заложен в них: почему здесь использован именно этот алфавит? Как он построен? Что здесь значит этот символ? Разобрав это, мы можем глубже сконцентрироваться на архетипике ритуала, а значит, больше вероятности, что ритуал позволит нам войти в то

состояние, которое лучше всего поможет нам добиться поставленных целей. Если сигила строится самостоятельно по некоторым заданным схемам (их много и в Каббале, и в Магии Хаоса, например), то она ещё в большей степени может служить «антенной» для фокусировки нашего желания, ведь в ней все слова, образы и пр. могут уместиться в одну маленькую закорючку, которую куда удобнее удерживать перед «внутренним взором», чем всё множество связанных с целью ритуала символов. Собственно, именно такая индивидуалистичность сигил – главная причина, почему самостоятельно составленные сигилы обычно гораздо действеннее, чем обнаруженные «в древних гримуарах». Но и уже составленные кем-то другим печати могут использоваться с не меньшим успехом, если практик не просто перечерчивает её «чёрточка в чёрточку», а старается понять смысл каждой детали, «погрузиться» в каждую деталь. Его понимание может отличаться от того смысла, который вкладывал автор этой печати, важно именно то, как понимает символ конкретный оккультист, какие пласты смыслов способен разглядеть (чем больше таких пластов, тем лучше, символ всегда многомерен). Но ведь то же самое мы можем сказать и о литературных произведениях: любое из них, если только это не плоская пропаганда и не «детектив в дорогу», понимается читателями иначе, чем автором, особенно если автор жил совсем в другом хронотопе, чем читатель. Но по-настоящему глубокое произведение, как и по-настоящему глубокий символ, может нести множество таких смыслов, о которых их автор и не подозревал. Собственно, если хоть кто-то из читателей/пользователей разглядел там какой-то смысл, значит, он там есть, знал об этом автор или нет. Конечно, люди разные, и понимания будут разными, но у нас две руки и две ноги, «духовная» анатомия у нас тоже где-то общая, на одних и тех же генах выросшая, так что грамотно составленный символ может задавать *примерно* те же струнки у *примерно* похожих людей, в меру этой самой «примерности». Можно сказать «верный, как пёс», можно «злой, как пёс», но вряд ли будет уместно сказать «изящный, как пёс», тут больше подойдёт «как кошка», хотя собака вполне может быть изящной.

С другой стороны, если для какого-то понятия или для какой-то сущности нет другого обозначения, кроме уже кем-то когда-то придуманного, почему бы не воспользоваться именно им? Мы же

говорим «гугол» для единицы со 100 нулями, хотя это слово придумал девятилетний мальчик, вряд ли что-то понимавший в математике. Мы используем придуманное Свифтом слово «лилипут» и придуманную Муркоком Звезду Хаоса. В конце концов, и буквы русского алфавита придумали не мы, но мы ими прекрасно пользуемся, даже не зная, почему буква «А» пишется именно так и почему она первая буква алфавита. Конечно, если мы изучим историю языков, наше понимание собственной речи станет значительно лучше, да и сам процесс этого изучения будет интересным, но необходимым условием правильного написания слов с буквой «А» это всё же не является.

А.: «Храм сей – Храм Бездны. Лишь тот, кто сам от Бездны, возможен взойти, иные же, не тронув печатей, да падут в страхе!» (Китаб А₁₀: Вступление). Что есть Бездна в контексте Древних?

Э.О.: Будучи телемитом, я использую слово «Бездна» часто в телемитском смысле: как точку перехода от Человеческого к Иному (что это такое – разговор долгий и отдельный, трактовок слишком много, но здесь уместно помнить, например, и о буддийском понимании Просветления, и о каббалистической Даат, и о ницшеанском Сверхчеловеке, и о Химической Свадьбе, и даже об идеалах трансгуманизма... понимая при этом, что ни один из этих образов не отражает сути Бездны как таковой). Бездна в Телеме – это одна из двух важнейших точек на Пути Мага (первая – собеседование со «Священным Ангелом-Хранителем», которое чаще всего понимается как познание собственной Воли, собственного «глубинного Я», Самости, «Природы Будды»), но она символически подобна Чёрной Дыре: сказать о ней что-то истинное, находясь за её пределами, невозможно, а когда говоришь из неё, слова не могут долететь до слушателей.

Для меня Бездна – это одно из воплощений «архетипа Невозможного». Это своего рода горизонт (событий?), к которому стремится каждый маг, даже если сознательно он это слово не использует (а возможно, неосознанно к ней стремится вообще каждое существо Вселенной). Можно верить в какие-то конкретные преобразования, которые случаются после «пересечения Бездны», можно нет

(на счёт веры в оккультной практике я уже говорил), но главное – чувствовать своё стремление туда и выстраивать свою жизнь так, чтобы путь туда стал интересен сам собою, независимо от того, удастся ли достигнуть этой цели и достижима ли она вообще. Это не место и не состояние, в котором Путь «заканчивается» (Путь – бесконечен), это просто та граница, о которой (но не о том, что за ней) нам известно хоть что-то, пусть и очень смутно (не потому, что таковы свойства Бездны сами по себе, а потому, что словом «Бездна» мы как раз и обозначаем состояние с такими свойствами; вот, стоило заговорить о Бездне, как это самое её свойство и проявилось: мне очень сложно выразить это хоть сколь-нибудь недвусмысленными словами). Возможно, достигнув Бездны, мы поймём, что нам лучше вернуться. Возможно – что нужно изменить направление пути. Возможно – что-то ещё, сейчас говорить об этом смысла нет, потому что нас, в нашем нынешнем состоянии, при достижении Бездны уже нет, а то, что там есть (это тоже мы, но уже в некоем новом состоянии, это не «растворение», а именно преобразование), может увидеть нечто совсем другое и принять совсем другие решения, чем мы сейчас.

Образ Бездны связан с глубинами. Это хтонические глубины моря, поэтому Древние лавкрафтианского мифа переплетаются с этим образом очень тесно. Это и глубины Бессознательного, и пучина примордиального Хаоса. Она связана с ужасом, со смертью (и, кстати, с любовью: ср. обороты вроде «пучина любви»), с существами гибридной и/или андрогинной природы. Ещё это Сфинкс, Йог-Сотот, Хоронзон – Страж Порога, Привратник, задающий вопросы, от ответа на которые зависит то, как мы эту смерть «переживём». В какой-то степени Миф Ктулху – это именно Миф Бездны, и, может быть, именно поэтому проработка этого мифологического пласта так важна для меня как для телемита.

Хотя, возможно, конкретнее за разъяснением этой фразы стоило бы обратиться не ко мне, а к другому Ныне Живущему Пророку Древних, Велеславу :)))

А.: В Книге А₁II «Книга Древних» есть строки:

«85 Речено, что жрецы северо-запада, почитатели дуба лесного, поклоняются великой богине-матери.

86 Она, коя суть Шуб-Ниггурат, Она – лесная Козлица с тысячею молодых».

Обычно Шуб-Ниггурат – это Он. Конечно, в английском всё едино: что козёл, что коза, всё равно «the goat». Однако *The Black Goat of the Woods with a Thousand Young* имеет очевидные коннотации с Рогатым Богом (Цернуннос и пр.); почему «Козлица»?

Э.О.: Не уверен, что Шуб-Ниггурат «Он» именно «обычно», в разных текстах мне попадались и откровенно мужские, фаллические образы этого божества, и откровенно женские (например, неоднократно говорится, что Шуб-Ниггурат порождает своих «младых» то от Ктулху, то ещё от каких-то богов пантеона), и даже в Завете Мёртвых или в приложениях к нему, если мне не изменяет память, Шуб-Ниггурат фигурирует именно в мужской ипостаси. Тут, скорее, вопрос именно в том, почему в системе Завета Мёртвых за основу взята женская сторона этого божества. Насколько я помню, этот вопрос при подготовке первого издания выносился на обсуждение перед Советом Жрецов, но, к сожалению, я вряд ли уже вспомню аргументацию за оба варианта. Скорее всего, главным явилось именно наличие «тысячи молодых» – то есть порождающая функция Шуб-Ниггурат. Не исключаю, что свою лепту в окончательное решение могла внести и нехватка «женских» божеств в пантеоне (припоминаются разве что Тиамат, в последней редакции переименованная в Бовадойт во избежание слишком уж явных ассоциаций, Мать Йидра и несколько более мелких сущностей), а также женский образ Шуб-Ниггурат в комиксах Гуми. Может быть, и Великий Козёл (Цернуннос или же Бафомет) был отвергнут именно по причине слишком уж явных ассоциаций с Сатаной (каковым Шуб-Ниггурат, конечно же, не является). Наконец, важной стала символическая связь Шуб-Ниггурат с Венерой и частые её отождествления с шумерской Инанной и ассирийской Ишгар, что дало интересный образ Иштар-Шуб-Ниггурат и развитую в дальнейшем концепцию многоликости Древних (об этом я тоже говорил немного в «Мифоистории писаний Альяха»). В любом случае, в тексте неоднократно подчёркивается, что Древние не имеют пола, и что один Древний может являться и в мужском, и в женском (а также в бесполом или андрогинном/гермафродитном) облике, хотя некоторые предпочитают мужской, а другие – жен-

ский (или же что некоторым он ближе в силу каких-то черт их природы). Образ Шуб-Ниггурат как Козлицы, мне кажется, получился довольно объёмным, в какой-то степени это «сухопутный» аналог Йидры, порождающей чудищ от Древних в лесах так же, как Йидра – в морях.

А.: В более общем виде: что вы думаете на тему мужского и женского начала в базовой парадигме мировоззрения: это должна быть дуальная пара или же допустима одна Сила?

Э.О.: Шуб-Ниггурат – не аналог викканской Богини или индуистской Кали, это не первосущность, это божество могущественное, но всё же довольно «локальное». Первосущности в мифологии Завета Мёртвых – это Старшие, а не Древние (и в этом существенное отличие терминологии Завета Мёртвых от терминологии шумерской мифологии или Некрономикона Симона), причём, если говорить о «гендерной» составляющей, исконная первосущность Наксир – женственна, Нарикс скорее андрогинна, хотя и называется в женском роде, а Надур откровенно мужествен. Этот символизм (его автор – Франк Рипель, руководитель одной из ветвей масонского обряда Мемфис-Мицраим и создатель – или, говоря в рамках мифоистории Завета Мёртвых – переводчик некоторых текстов Наследия Древних) можно глубоко и разносторонне трактовать, но речь сейчас не об этом. Я считаю, что миф, где мир творится женской и мужской сущностями, красив и потому силён. Прекрасна образность Шивы и Кали, Нюит и Хадита и т. п., она придаёт мифу дополнительные измерения (особенно если мужская и женская сущности понимаются как «разные, но равные» – или как «равные, но разные», в зависимости от акцентов). В физике есть плюс и минус, есть неподвижность и скорость света, абсолютный нуль и планковская температура, на прямой можно отметить право и лево, верх и низ, перед и зад, известные нам организмы делятся (хотя часто и довольно условно) на два пола, так что эта дихотомия может быть осознана и с естественнонаучной точки зрения. Но совсем не обязательно этот вопрос вообще должен входить в мировоззренческую базу, мировоззрение может не включать некую личную мифоисторию, а без этого разговоры о «дуальной паре или единой Силе», по-моему, не слишком осмысленны. Хотя, повторяю, для

окультиста эта модель интересна, и из неё много чего можно извлечь для своего личностного развития.

А.: Вы не сатанист, но тем интереснее мнение со стороны. Если рассматривать Сатану безличностно, как метафеномен, то у него нет пола (точнее, есть оба, андрогинность в оккультном смысле). Если же верить в то, что Сатана есть как личность, то как быть с женской составляющей (аналогично Шива/Кали)?

Э.О.: Что касается Сатаны, то как мифологический персонаж это плод патриархальной авраамической культуры. Сам иудейский демиург лишился в процессе развития этой мифологии женского эквивалента (западносемитской Анат или же Ашеры), почему бы стали делать исключение для одного из «сынов божиих»? Другое дело, Сатана в современном сатанизме. В Сатанинской Библии, насколько я помню, имена некоторых женских богинь фигурируют как «имена Сатаны». В работе «Пентакль стихий» (Waггах), кажется, проводилась мысль насчёт того, что 4 «лика Сатаны», связанные со стихиями и сторонами света, традиционно называются мужскими именами, но что логичнее ассоциировать две стихии (Землю и Воду) с женскими образами. Там, впрочем, не делается никаких конкретных выводов на тему того, какие же именно мифологические персонажи лучше всего подходят на роль персонификации стихий, но, по-моему, уже само то, что этот вопрос там поднят – большое достижение. Возможно, Сатана в «личностном» сатанизме должен восприниматься подобным же образом: как сочетание мужской и женской сущности (у меня почему-то сейчас перед глазами образ Смерти как возможного женского эквивалента, но это, конечно же, просто секундная личная ассоциация, а не попытка предложить, «как оно должно быть»; более традиционная пара – например, Сатана/Самаэль и Лилит). А может, это тот случай, когда просто надо иметь в виду андрогинность сущности, даже если называется она в мужском роде (что в русском языке не так уж и сложно, есть же выражение «муж и жена – одна сатана», да и окончание имени – как в женском роде). Может, кому-то будет достаточно и мужского образа (что-то вроде воинского князя: для мужчины это предводитель, для женщины – муж/любовник/брат). Но, в любом случае, всё это будут современные трактовки, традиционно, повто-

ряю, Сатана – персонаж откровенно мужской, потому что (именно как образ) родился в патриархальной культуре.

А.: В китабе D₂VI «Мифоистория писаний Альяха» есть сведения:

«Культ Ктулху Зохаваит Фсех (и, в частности, его ударная группа Армия Р'льеха) использует также особый термин “зохав” – то есть поглощение Ктулху разума смертного, – причём особо оговаривается, что человек, не достигший определённого уровня развития, будет “зохаван со вкусом” – поглощён без сохранения разума, то есть станет пищей для червей и жуков-навозников, – тогда как в случае с адептом (прошедшим, можно сказать, Собеседование с Древним как со своим Священным Ангелом-Хранителем) зохав будет перерождением, соединением с Ктулху, обретением Вечности без потери индивидуальности».

Это полностью совпадает позицией Тёмных, ср.¹:

«Главное, принципиальное отличие Тьмы и Света в том, “к чему всё идёт”.

Свет – это потеря собственной индивидуальности, подчинение правилам Порядка, метафизически и религиозно – растворение в “едином”. В Едином боге, в абстрактном Абсолюте, в Природе, в Нирване или ещё чем – безразлично, суть именно в том, что адепт считает, что должен раствориться, присоединиться к чему-то там – это и будет конец его Пути. Часто связано с воспеванием аскезы, манихейским “мир – это зло” и проч.

Тьма же – это кристаллизация индивидуальности, развитие Личности. Тьма – присоединяет, но не растворяет. Образно говоря, Свет – это обычный “раствор душ”, а Тьма – коллоидный, с сохранением индивидуальных структур».

Однако не приходилось слышать, чтобы в Культе Древних говорилось о формировании Личности, разумности и т.д. Что именно тогда подразумевается под индивидуальностью, каково отношение приверженцев концепции к окружающей действительности в социальном плане?

¹ Вагтах. Апокриф-V: Телема и сатанизм // Вагтах Не-учение Тьмы. Сатанизм, XXI век: в 2 тт., Том 2 – Древний Город: Издание «Общества Сознания Смерти», 2011. – с. 193-194.

Э.О.: Культ Древних – это не единое целостное мировоззрение, это прежде всего сам мифологический пласт. Конечно, есть множество разных культов, использующих миф Ктулху и при этом придерживающихся какой-то общей для своего круга мировоззренческой системы (иногда противоречащей мировоззрениям других групп почитателей Древних), но в целом нельзя сказать, что у них у всех есть какие-либо достаточно существенные черты сходства (неприятие «авраамизма», склонность к «тёмным» образам и пр. – это, конечно же, не слишком существенные моменты, хотя и бросающиеся в глаза). Даже у жрецов Армии Р'льеха, безусловно, найдётся множество разногласий, в том числе и по достаточно принципиальным вопросам (хотя сходств, как показало общение, всё-таки больше, или просто они более существенны, чем разногласия). И хотя в самих мифологических текстах о личном развитии, разумности и т. д. не говорится (во всяком случае, прямым текстом, хотя намёки на это разбросаны довольно широко), жрецы Кulta (за себя, во всяком случае, я ручаюсь) стараются по мере своих сил и способностей учить именно этому. Юмором, распространением информации, участием в различных проектах, личными беседами, проведением лекций и творческих мероприятий и т. д. (Обязательно ли включать всё это ещё и в мифологический пласт? Разумному достаточно.

А.: В текстах «Некрономикона», а также в книгах Армии Р'льеха часто встречается число семь. Как символ это число соответствует монотеистическому богу (также вообще «вышшим (светлым силам)», благосклонным к людям). Как это объяснить?

Э.О.: Как сказал Алистер Кроули в своей работе по гематрии, 666 – это число «Нерона, Наполеона, У. Е. Гладстона и любых личностей, которых вы невзлюбили» :) По-моему, эта «проблема» столь же «серьёзна», как нежелание ночевать в комнате № 13. 7 – это число «подвижных планет», известных с глубокой древности, и количество металлов, известных столь же давно. То есть это прежде всего именно астральное число, а уж затем оно было приписано «монотеистическому богу» и «светлым силам». Именно в таком астральном смысле число 7 использовалось цивилизациями Месопотамии, именно в таком астральном смысле (со всеми вытекаю-

щими соответствиями по планетам, цветам и металлам) это число обычно используется и в Некрономиконе (причём подчёркиваются и «благосклонные», и «зловещие» аспекты «звёздных богов», см. позаимствованная из зороастризма концепция Амеша-Спента и Амеша-Анхра, но здесь эти две семёрки – всего лишь ипостаси одних и тех же Древних). К тому же, если брать именно систему Завета Мёртвых (а она выражена прежде всего в китабе D₂VIII «Каббала Древних»), даже эти 7 «звёздных богов» – только некоторые из одиннадцати Великих Древних, а символизм 11 уже совершенно другой, это Даат, открывающая путь в Бездну. Но, как говаривал дедушка Зигмунд, иногда семёрка – это всего лишь семёрка.

А.: Дело в том, что количество планет и металлов – это именно что «наш мир», познаваемый оккультистами (и, соотв., поэтому и пошла ассоциация семёрки с Демииургом). А Древние – это Иное, поэтому и возник такой вопрос.

Э.О.: Планеты и металлы – это только некоторые из символов, которые можно соотнести с Древними. Это были чёткие семёрки, поэтому ничего удивительного в том, что с Древними, как и со всем на свете, люди соотносили именно по 7 элементов. При этом, анализируя разные источники по Древним, легко заметить, что у разных авторов получаются и разные семёрки – то есть соотнесение конкретного Древнего с конкретной планетой в большей или меньшей степени условно (впрочем, это не уникально, даже в таблицах 777 Алистера Кроули одно и то же божество могло оказаться в разных строках). Но если говорить конкретно о Завете Мёртвых, то в Каббале Древних всё же 11 основных элементов (вернее, 3+11). Эти числа можно долго и по-разному анализировать, но это уже далеко не семёрка. К тому же, Сфиры/Клипы, даже соотнесённые с планетами – всё же не то же, что сами планеты (и даже не то же, что сами планеты как символы), их всё-таки 10 (или 11), причём Бина, связанная с Сатурном, составляет естественную группу не с шестью другими «планетарными» Сфирами, а с двумя высшими, не обладающими однозначными планетарными соответствиями. В общем, так можно потонуть в околокаббалистических ассоциациях и аллюзиях, главное, что я тут хочу сказать – что «иногда банан – это всего лишь банан», планетарные соответствия у Древ-

них в модели Завета Мёртвых есть, из числа Древних, согласно мифу, выделяли и семёрки сущностей (Амеша-Спента = Амеша-Анхра), но Древние – это не планеты, а их число – не 7.

А.: Просматривая издания Армии Р'льеха, легко видеть местами иронию переводчиков и составителей; наглядный пример – китаб А1XXIV «Книга Откровения»:

«Иоанн семи церквам, находящимся в Асии: Благодать вам и мир от Того, коий есть и был и грядёт [Древние были, Древние есть, Древние будут вновь; минувшее, настоящее и грядущее – всё едино в Йог-Сототе], и от семи духов [Амеша-Спента], находящихся пред престолом Его»;

«Тайна семи звёзд, кои ты видел в деснице Моей, и семи златых светильников есть сия: семь звёзд суть ангелы семи церквей [Ноденс, Ньярлатхотеп, Шуб-Ниггурат, Диабака, Ктугха, Нуг, Й'иг-Голонак? или же Йог-Сотот, Азатот, Даолот, Ктугха, Йтакуа, Ниогта, Ктулху?]; а семь светильников, кои ты видел, суть семь церквей».

Маскировать намёки, отсылки к другим трудам и концепциям по принципу «кто в теме, той поймёт» – давняя оккультная традиция. В вашем издании «Некрономикона», мы думаем, обязательно должны быть такие фрагменты. Раскройте несколько «секретов», если сочтёте возможным.

Э.О.: Намёков-то, конечно, море. Чаще всего это «серьёзные» намёки: отсылки на другие произведения, упоминания имён и названий, с которыми читателю не мешало бы познакомиться, «стандартные» схемы ритуалов, которые можно применять и при работе с другими пантеонами, и прочее. Их я, наверное, расписывать здесь не буду, это было бы как рассказать «смысл анекдота»: вроде бы, всё стало понятно, но почему-то не смешно. Но есть и откровенные «пасхалки», основная задача которых – проверить внимательность читателя и его критичность по отношению к прочитанному. Иногда они, как мне кажется, бросаются в глаза. Например, когда рассказывается, что знаменитый «оккулист» Мулдашев охотился, дескать, за Некрономиконом, начертанным на золотых пластинах, только идиот примет это за чистую монету: разумному будет понятно, что это «фейк», хотя бы уже только потому, что я слишком внимателен

к орфографии, чтобы допустить без злого умысла такую двусмысленную ачипятку. На титульном листе первого издания Завета Мёртвых (19-й выпуск «Апокрифа») рядом с арабским العزيف كتاب (Китаб Аль-Азиф), греческим Некроνομикон (Некрономикон) и латинским Grimoirium Imperium (Гримуар Империи) нанесена надпись на непонятном языке, в котором знакомые с моим творчеством легко узнают Астэрон, – но вместо, казалось бы, необходимого в этом месте названия этой книги здесь, если взяться за расшифровку (интересно, брался ли хоть кто-то?), читается «Ктулху Зохаваит Фсех», именно так, в такой орфографии. Наконец, пасхалка, которой я очень горжусь (особенно странно, что никто из почитателей Древних, критикующих Завет Мёртвых, этого не заметил, хотя о том, что в сигилах Завета Мёртвых «комки силы заперты, включаются совсем другие сферы», написать успели). «Великое заклание всех сил» (сура 22 Книги Призываний) заканчивается фразой на непонятном наречии: «Фраббл глурк зум бойнк блубба снурглшнортц пинг». Звучит ничуть не хуже, чем «Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн», но интересно, кто-нибудь хотя бы попытался погуглить, что это за фраза? Я бы попытался обязательно, хоть если бы желал практиковать по этому гримуару, хоть если бы желал его раскритиковать в пух и прах. Вообще, слишком ретивые критики, как и слишком ретивые последователи – разговор отдельный. Особенно когда в одном лице сочетаются и те, и другие.

Есть такая книжка, «Вашар Ктмар», написанная одной из групп почитателей Древних. Именно в ней говорится про «комки силы», и вообще отношение авторов к Завету Мёртвых весьма негативное: немногочисленные эпитеты, применяющиеся ими к Завету – «бездумный», «не заслуживающий доверия», «совершенно не рабочий», «необоснованный». В «Мифоистории писаний Аляха» я уже сказал пару слов на тему того, что «в магии нет нерабочих инструментов, есть лишь неправильное их применение... и неумелые маги», однако самое занятное даже не это. Самое занятное, что в той же книге, где система Завета Мёртвых названа «бездумной», та же самая группа практиков опубликовала подробную расшифровку «Книги Пятидесяти» (не следует путать её с «Книгой Пятидесяти Имен Мардука» из Некрономикона Симона!) и даже инструкцию по её ритуальному использованию. Между тем, «Книга Пятидеся-

ти» – это самая объёмная пасхалка Завета Мёртвых: в первой её части даются обоснования положения Древних на Древе Клипот, во второй – даны намёки на эпохи Древних в прецессионном календаре (подробной расшифровкой сейчас не буду затруднять читателей, но коротко – в этих датах заложены намёки на прецессионный цикл, миф о Древних через это фактически разбивается на эпохи, причём так случайно/синхронистично получилось, что Эпоха Ктулху совпала фактически с предполагаемой гибелью Атлантиды, с началом голоцена и со строительством храмовой культуры Гебёкле-Тепе, очень занятные соответствия), а третья часть – перечень моих собственных афоризмов (иногда – написанных ранее, иногда – специально для этой книги), приписанных пятидесяти Древним (именно столько их в системе Завета Мёртвых). Надо ли говорить, что авторы «Вашар Ктмар», столь блистательно распознавшие «запертость комков силы», не смогли не то что вычислить значение дат (у них написано вот что: «В “Книге 50-ти” сказано: “И явился Мардук в год 2932-й”. Что это за год? Что за летоисчисление? Если думать так, то совершенно не понятно! Но если принять, что данный год является кодом вызова Мардука, то всё предельно ясно: скажи, помысли или прогуди “2.9.3.2”, и будет тебе...»), не то что распознать очевидные каббалистические аллюзии и сравнить их с текстом «Каббалы Древних» (напр., «И пребывает Балон меж Юпитером и Луною»: Путь, которому соответствует Балон, лежит между Хесед и Йесод), но даже опознать в приписанной Ньярлатхотепу фразе «Делай что желаешь – желай Невозможного» один из моих личных девизов (гугль в помощь). Однако они нашли, что «использовать эти коды [можно] не только напрямую. Их ещё можно писать на арканах, янтрах, Плитах, на обратной стороне талисманов. Можно вставлять их в заклинания», а на основе афоризмов «довольно хорошо составлять» «короткие заклинательные формулы», причём «наиболее хорошо и быстро такие призывы работают, если предварительно ощутить себя вне всех пространств». Вот такой «тест на глупость», оставшийся непройденным.

Так что большая просьба к читателям – не только Завета Мёртвых, но любого другого «старинного гримуара». Вернее, нет, даже совет. Оккультисты – это такие твари, чьё чувство юмора отличается иногда от общечеловеческого. Захотите призвать какого-нибудь благообразного архангела, строго следуя приведённым инструкци-

ям – а придёт Ктулху и скажет «ням-ням». Не повторяйте формулы слепо, думайте своими головами, пытайтесь разобраться в символизме каждой буковки и чёрточки. Не верьте всему, что я сказал, потому что я жрец-архивариус Культа, но проверяйте всё на собственном опыте. Будьте сами себе путеводным светом.

(Кто не опознал цитату – марш в гугль. Про «крем материализации» тоже посмотрите заодно, это же не из Некрономикона.)

А.: Поделитесь своим мнением об экранизациях произведений Лавкрафта: какой фильм ваш любимый и почему, что можно сказать о тех, кто заслуживает внимания – как в положительном, так и в отрицательном смысле.

Э.О.: Странно, но я не фанат Лавкрафта. И так всегда: не фанат Толкиена – но умудряюсь быть толкинистом с 1995 года, не фанат Муркока, но фактически на мне вырос целый «жанр» – анекдоты по Муркоку (да и вообще литературная часть муркоковского фэндома многим обязана «Алому Лучнику», таково моё имя в этой среде), не фанат «Звёздных Войн» – но являюсь одним из самых известных и авторитетных «интернет-ситхов». Вот и Лавкрафта – почитал одну книжечку, неплохо, но какого-то неизгладимого эффекта не произвело, зато достаточно неплохо знаю русскоязычную часть свода лавкрафтианских «священных писаний». Вот и фильм смотрел только один, «Дагон». Так что он в любом случае «любимый из», даже если бы он мне не понравился. Но он ещё и понравился: довольно неплохо передана атмосфера «иног», которое, что в фильмах такого рода редкость, не передаётся как «зло» с моральной точки зрения. При этом нет слезливых хэппи-эндов, всё заканчивается довольно грустно, но и сказать, что конец «несчастливый», тоже нельзя, он просто находится за пределами этих этических категорий.

А.: У Вадима Панова в книге «Наложницы ненависти» (серия «Тёмный город») используется модифицированный пантеон Древних, у которых идеология зиждется на взаимной ненависти типа «она делает нас сильнее и не позволяет расслабляться». Как вы относитесь к подобным позициям «contra» с т.з. оккультизма?

Э.О.: Панова не читал, хотя, конечно, модифицированных пантеонов Древних есть множество. Возможно, на взаимной ненависти можно построить что-то толковое – или в оккультном, или в социальном плане. Но, на мой взгляд, ненависть – не очень продуктивное чувство. «Не расслабляться» можно и с других позиций, а ненависть «разъедает» (простая психосоматика) и, к тому же, мешает объективному анализу ситуации. Может быть, у Панова описана какая-то другая ненависть, которая, на мой взгляд, не является ненавистью. Мне кажется, тут примерно то же, что с ситхами из вселенной «Звёздных Войн»: нужно было создать образ Тёмных, поэтому любви и спокойствию джедаев, воплощающих собой Светлую Сторону Силы, надо было противопоставить ситхов, полных ненависти и ярости. Лично я бы не хотел жить в мире, где «сильными» могут быть только те, кто полон ненависти. Но к более подробному обсуждению я не готов, не читал матчасть.

А.: Это, конечно, de facto риторический вопрос, но всё же: что вы скажете о тех, кто спорит о «самом правильном Некрономиконе» и т.д.? Аналогично: что вы думаете на тему «Древних Истинных Гримуаров» в общем виде?

Э.О.: Что тут спорить. Конечно же, Завет Мёртвых – это Самый Правильный Некрономикон. Он пишется на коже христианских младенцев и на сердцах своих почитателей. Инфа 146%. Даже британские учёные подтвердили.

Каждый гримуар, когда бы он ни был написан, сразу после своего написания не был «древним». Был ли он от этого более или менее «истинным», вот вопрос. Если уже был, то от того, что он не был «древним», ничего не зависело – значит, и сейчас можно написать не менее толковую книгу. Если не был, то вряд ли за годы практики «неистинный» гримуар превратился в «истинный», и тогда его нужно в топку вместе с теми (хотел сказать «вместе с теми, кто по нему практикует»), которые столь же «неистинно» написаны в наши дни. Дело явно не в древности. Никому не придёт в голову считать Ламарка «более истинным», чем Дарвина (ну, для «не верящих» в теорию эволюции можно подобрать и другие примеры – с геоцентрической и гелиоцентрической моделями, например, или ещё что), только за то, что он был раньше. Наоборот, чем позднее

писал автор, тем больше у него было шансов, изучив труды предшественников, стать «карликом на плечах великанов». Те, кто пишут гримуары сейчас, имеют возможность изучить писания разных традиций, достижения квантовой физики, теории эволюции, аналитической психологии, сравнительного религиоведения – и писать уже на основе всей этой базы, которой в Средние века не было. Это, конечно, не делает автоматически все современные гримуары лучше древних, но позволяет более здраво взглянуть на заложенный в книгу опыт, а не просто впечатляться его древностью и написанными на обложке именами его якобы-создателей.

А.: Тексты на тему Древних, как вы в курсе, не ограничиваются «Некрономиконном», встречаются и другие авторы. Пример: «Трактат 7=6», который написал некий Haos Sham-Dalai Vedai из братства «El Var» (правописание сохранено):

«В начале вам надо снять с себя христианский эгрегор. Для этого надо вам три дня подряд отчитывать отче наш на оборот “ШАН ЕЧТО” в убывающую луну. От руки записанную на отдельном листе бумаги», ну и «Нима! Огавакул то сан ивабзи...» далее.

Понимая, что Армия Р'лехе не может отвечать за тексты братства «El Var», всё же зададим вопрос как знатоку Культа Древних: как такое понимать?!

Э.О.: Я довольно неплохо знаком по переписке с Sham-Dalai. Иногда его тексты интересны (именно с оккультной точки зрения: видно, что автор не просто декларирует, а практикует, причём пытается этот свой опыт как-то оформить в словесную форму, иногда даже в систему), а иногда весьма посредственны, а то и нелепы (вот как этот). Он высылал мне «7=6» на публикацию, но из всего этого трактата я посчитал достойным публикации только один из гимнов Хастуру. Переворачивания христианской символики и с сатанинской-то точки зрения, мягко говоря, не сильно актуальны – получается, что для тебя эти символы важны, раз тебе приходится столь старательно демонстрировать пренебрежение ими (тут вспоминается один вампир из какого-то ужастика, который в ответ на протянутый к нему крест равнодушно сказал «Я атеист» и, как ни в чём не бывало, укусил жертву). Ведь почему такие «сатанисты» переворачивают не Коран, не Бхагавадгиту, а Библию, крест, христианские

молитвы? Зачем им ритуал «раскрещивания»? Почему они «боятся» войти в христианскую церковь, но не в пагоду? Потому что признают за христианством какую-то исключительную силу, которой не признают за исламом, конфуцианством, язычеством. Вот у меня дома лежит Библия. Иногда я её читаю, иногда хлопаю ею комаров (а что, увесистый томик, и удобно в руки ложится; правда, сейчас появились фумигаторы, так что с этой целью её давно не использовал). Но зачем мне её намеренно переворачивать вверх ногами? Зачем читать задом наперёд? То есть можно, конечно, и почитать так Библию. Можно и Игоря Губермана задом наперёд прочитать. Может, забавно получится. Но какого-то глубокого сакрального смысла не будет ни в том, ни в другом случае, книга как книга. А миф Ктулху от христианского мифа ещё дальше. Если сатанист (или «сатанист», сейчас спорить не буду), принимающий оппозицию Бог-Сатана и при этом знающий, что образ сатаны как «противника» коренится именно в иудейской мифологии, может использовать такие переворачивания христианской символики, чтобы продемонстрировать себе свою принадлежность стороне «противника», то для почитателя Древних это так же смешно, как если бы он вместо «Шан Ечто» стал читать «Анширк Ерах». Может, кого-то и торкнет, но к Древним это имеет, мягко говоря, весьма и весьма отдалённое отношение.

А.: Как известно, Ктулху Зохаваит Фсех, но при этом некоторые несознательные индивиды утверждают: «Чтобы захватить себя, нужно вывернуться. Если Ктулху вывернется, он выпустит всех и не сможет никого больше захватить». Вообще-то, чтобы начать процесс захавывания себя, Ктулху просто должен начать себя захавывать с задницы, и все останутся внутри. Не вдаваясь в топологические проблемы завершения процесса самозахавывания, отметим, что в начале процесса Ктулху автоматически становится в позу уробороса.

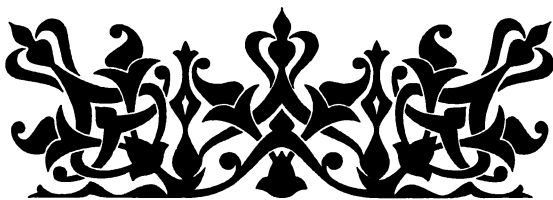
Как ни странно, мы не смогли обнаружить материалов, разъясняющих символику уробороса в процессе самозахавывания Ктулху. Не могли бы вы дать пояснения по этому вопросу?

Э.О.: Глубочайший философский вопрос! Разумеется, выворачиваться для самозахава не требуется. Тема уробороса в Завете

Мёртвых действительно не раскрыта. Возможно, отчасти объяснение можно найти в модели Каббалы Древних, где Ктулху соответствует клипотической форме Малкут, «служа, таким образом, рукой (или, быть может, тентаклем) Древних в проявленном, материальном мире». Пр процитирую на этот счёт фрагмент из своей последней работы «Liber Rosae Ventorum»:

Другое важное отличие Каббалы Древних – отсутствие ясно обозначенных категорий «верх» и «низ». Эйн на Древе Сфирот в системе Завета Мёртвых воспринимается как клипотический Малкут, а Эйн на Древе Клипот – как Малкут сфиротический, в связи с чем верхнее при взгляде с другой стороны оказывается нижним, и наоборот. Одним из наглядных следствий этого на схеме является то, что Эйн изображается не как нечто определённо высшее и неведомое, «божественное», а всего лишь как одна из Сфирот или Клипот. Перемещение между Сфирами и Клипами воспринимается как вращение в колесе Сансары, а Высшее Достижение – не линейное устремление «вверх», а скорее выход за пределы Древа (возможно, как семя нового Древа, что хорошо сочетается и с мифологическими представлениями Дхаскар). Тем не менее, Завесы Небытия, одна из которых фактически является Клипой, а две других – точками соприкосновения с Древом Сфирот, всё же представляют собой самостоятельное множество символов, будучи связанными с тремя Великими Внешними (Уббо-Сатла, Азатот, Йог-Сотот). Примечательно, что Ктулху, фактически принадлежащий не к Великим Внешним, а к Великим Древним, и при этом являющийся в системе Завета Мёртвых посредником между Древними и людьми, оказывается зеркальным аналогом Уббо-Сатлы, воспринимающегося как источник всей проявленной Вселенной, что тоже разрывает привычные представления о «высшем» и «нижнем».

Это, конечно, нельзя назвать прямым ответом на вопрос об уроборосе, но, конечно же, символически где-то рядом. В любом случае, «в ответ на все сомнения адепты Ктулху выдвигают неоспоримый контраргумент: Ктулху Зохаваит Фсех!»



Givi

ИСТОРИЗМ КУЛЬТА АЛЫХА

По сути, нет никаких подтверждений того, что эта традиция существовала раньше, потому скорее она формируется сейчас.

Конечно, я знаю, что это не правда, и убедился на личном опыте, но ведь, с другой стороны – всё субъективно. Если отбросить в сторону тот огрызок книги Эмиля фон Юнтца, что лежит в сети, то какие ещё доказательства историчности данной традиции кто-то может представить?

В сущности, никаких. А если предположить, что гримуары традиции являются современной мистификацией (хотя техники работают, и описываемые сущности существуют на самом деле), то и вовсе совершенно не на чем строить доводы о том, что эта традиция вообще существует.

В сущности, вы вот прямо сейчас строите новую традицию и говорите, что она древняя. Ну как все делают :)

Или же, как считаю лично я, основываясь на своём опыте, многие люди ныне строят свои собственные традиции, выдавая их за Традицию Древних. Не исключено, что они и правда работают с Древними, но придерживаются ли исконной традиции – вопрос!

Но это так, для затравки. Я, собственно, к чему это всё сказал. Вот если бы у вас не было тех гримуаров, что есть, и, тем самым, вам было бы не на чем основывать своё мнение о том, что это за традиция, как бы вы её описали с чистого листа?

Это вряд ли возможно, если вы уже практикуете, т.к. практику вы выстроили или хотя бы начали строить исходя из этих самых книг... А ведь неизвестно, кто и с какой целью выкинул их в сеть...

Словом, попытайтесь выкинуть из головы всё, что вы знаете из книг. Выкинув всё это, как вы опишете Традицию?

Лично я так... Всё вращается, всё идёт по кругам. Вот вам пример – круг сансары: из воплощения в воплощение, всё по кругу. По таким же кругам вращаются мировые эпохи. И уж коли они так вращаются, то, несомненно, будет случаться так, что определённый исторический период из далёкого прошлого будет в чём-то похож, а может, даже и прямо соответствовать времени настоящему.

Так вот, если мы предположим, что Культ Альяха действительно существовал в какие-то незапамятные времена, то логично, исходя из вышеуказанного, предположить, что сейчас настают или скоро настанут такие времена, которые в чём-то соответствуют или прямо подобны тем временам, когда он существовал. И тогда уже можно говорить, что в данную эпоху, каждый раз одну и ту же, хотя и с разными культурными условиями, людям приходят в голову схожие мысли, или их посещают схожие видения, и тем самым каждый раз в удобную эпоху формируется схожая Традиция.

Но в таком случае уже вряд ли возможно говорить, что есть какая-то Единая или Истинная Традиция. Скорее её каждый раз создают с какими-то своими особенностями.

Совпадение некоторых имён из гримуаров с именами, известными из истории Шумера и Ассирии, скорее доказывает, что имена заимствовались из Шумера, но не то, что в Шумере был подобный культ. В Шумере не было Культа Альяха. Это всё подгонка Саймона. Культ демонов в Шумере был, но не такой уж большой. Да и работали с демонами, не иначе как сначала сказав: «Помилуй меня, Ану!». По сути, ничем не лучше «деревенской магии» Степановой, только чуть более набожно.

А вот в Ассирии культ Древних был. Только в гораздо более древние времена Ассирии, чем известно официальной истории. К примеру, многие ли знают, что, согласно египетским летописям, во времена основания Египта Ассирия уже давным-давно существовала? И ассирийские пирамиды древнее египетских на много-много.

Я имею некоторый опыт, который доказывает существование Древних и существование Традиции Древних. Магия-то магией, это дело субъективное. А вот против истории не попрёшь. Потому в данной статье я хочу подвергнуть сомнению существование Традиции, чтобы логическим и историческим путём найти какие-либо подтверждения существования Традиции, если таковы имеются. Собственно, отбросив все гримуары, что каждый из вас может ска-

зять об исторических свидетельствах Традиции? Да ничего. А не просится ли на это вывод, что авторы гримуаров преследовали какую-то свою цель, давая такие знания, которые заведомо непрроверяемы?

Ну а находя якобы подтверждения существования этого культа в прежние времена, не занимаются ли люди банальной подгонкой? Они просто имеют в уме ту модель представлений о Культе, что заложило в них чтение гримуаров. Вот они взяли эту модель и теперь айда подгонять под неё всё и вся – любые находки и любые исследования.

Я сам занимаюсь магией, сам много чего такого повидал, но, в конце концов, хотелось бы получить хоть какие-то исторические свидетельства. Подумайте, ведь вполне может быть так, что этой системы никогда и не было, но это не отменяет её работности – её могли создать у нас на глазах, скажем, где-нибудь в Австрии, и здесь подать как ого-го какие древности. Вы не задумывались об этом?

Или, может, вы располагаете какими-то историческими доказательствами существования Культа Альяха? О дерзкий, зачем вы их скрываете от общественности?! Как смеее скрывать?!

Комментарии:

Leonard:

Если вы не видели подземных храмов вживую, вы можете посмотреть на них другими путями. Если вы и этого не можете, вам должно быть стыдно от того, что жизнь не удалась. Вам не стыдно? Может быть, вы свой стыд и неумение выдаёте за желание разобраться в теории? Культ Альяха существовал, но существовал закрыто. Как и где вы собираетесь находить следы существования закрытой традиции? Вы в своём уме?

Krorhaebor:

Исторических подтверждений существования данной традиции действительно нет. Гримуары все написаны в современности, хотя это готовилось лет за 90 и ещё раньше. На Западе многие люди с этой волны неплохо поймали, что можно проследить по эгрегорным волнам, что идут от книг, и к кому тянутся. Но это не отменяет работности всех изложенных техник, ведь их получали достаточно способные люди, и это далеко не фигня.

Captain_Obvious:

Когда дело идёт о вопросе историчности, то я больше склонен доверять это дело историческим наукам, но дело ведь идёт не просто об историчности, а об оккультной системе. А в ней, мне кажется, историзм как таковой не важен. Главное – интересность, применимость, действенность и актуальность тех или иных её идей здесь и сейчас.

Многие старые традиции несут с собой закоряченное сознание архаических времён и мало применимы в теперешнее время. Любая традиция развивается и не стоит на месте. Поэтому в известном смысле всё строится сейчас. И то же христианство. Как строилось и со времён отцов церкви. Разве Фома Аквинский не взял многое от Аристотеля?

Так что по мне данный вопрос носит скорее характер провокационный, нежели познавательный. А именно – ущемить подколом людей, которые болезненно относятся к этому вопросу. Ясное дело, что человеку приятно быть причастным к чему-то древнему. Но ведь суть не в древности, а в тех идеях и принципах, что несутся. Их основоположности.

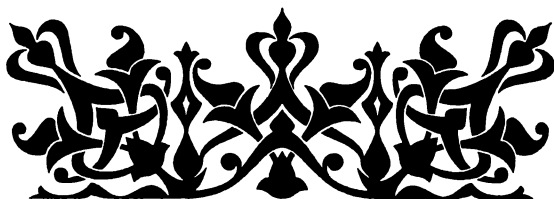
Так что лучше сконцентрироваться на метафизической части Традиции, а не на историчности в данном случае, как по мне. Так как вопрос зайдёт в тупиковую полемику. Хотя исторический генезис идеи и позволяет понять лучше ту или иную мысль, но это не тот случай, мне кажется. Так как Храмы Древних времён Петра I под Москвой не стоят, и как на сюжеты фресок повлияла Турецкая война, мы тоже не рассмотрим.

Ничего не доказывая и не оспаривая, просто притча в тему:

Виденье художника:

– Уважаемый художник, почему вы рисуете жалких петухов? Почему вы не стремитесь улучшить своё мастерство, нарисовав что то великое... например, бога!

– Бог – это слишком легко для меня. Курица сложнее бога, так как курицу видели все, а бога ещё никто. Если я нарисую курицу с рогами или с жабрами, тогда мне скажут, что я ужасно рисую, а если я нарисую бога с пятью головами или с десятью глазами, мне никто не будет говорить, что я плохой художник, потому что бога ещё никто не видел.



Leonard, Khyilh_Nammalush, Shan_Seng, zolik

О НЕКОТОРЫХ ЗАБЛУЖДЕНИЯХ

Когда любая традиция зарождается, она излагается простыми, ясными и понятными словами, без двусмысленностей – для того чтобы привлечь на свою сторону как можно больше последователей и на как можно более долгий срок обеспечить себе неискажаемость. Время идёт, и по мере существования традиции народ всё меньше и меньше её понимает, всё чаще подменяет исконное простое описание своими домыслами. Так в традицию век за веком вносят всё новые и новые искажения – до тех пор, пока традиция не станет почти ничем не похожей на своё первоначальное описание.

Это участь всех традиций. И чем традиция старше, тем искажений в ней больше. Традиция Древних начала существовать на Земле задолго до появления человечества, так что все писания о Древних, что мы имеем ныне, это сплошные искажения, порою даже двойные и тройные. Писания о Древних – это гримуары. Гримуары – это книги со внесёнными искажениями, шифрами и, что главное, с двойным смыслом. Поэтому, конечно же, эти книги ни в коем случае нельзя понимать буквально.

В «Вāшар Ктмāр» сказано:

Бывает и так, что в слова вкладывается двойной смысл. Например, буквами написано: «Убей этого человека», а на тонком плане вместо этой фразы стоит: «Изживи в себе принадлежность к человеческому роду, став сверхсуществом». Таких метафор много в гримуарах, особенно много их в «Таинствах Червя». <...> Этот способ называется Чеф.

Кто читал «Чистую книгу» Маниры или «Наследие Великих Древних» Альматара, тот, конечно же, без труда может это очень хорошо понять.

Прекрасный пример символического понимания даёт Велеслав в «Чёрной книге Мары»:

1. *Тайное учение волхвов гласит: «Вступая на Десный путь, человеку должно совершить жертвоприношение животного. Вступая же на Шуйный путь, следует совершить человеческое жертвоприношение».*

2. *Принеся человеческую жертву на Десном пути, человек может сам лишиться Пути. Не совершив человеческого жертвоприношения на Шуйном пути, искатель не сможет продвинуться на Пути далее.*

<...>

6. *Для того чтобы следовать Десному пути, человеку необходимо совершить жертвоприношение животного – принести в жертву свою животную природу, дабы утвердиться в человеческой составляющей своего существа.*

7. *Ибо обусловленность человека его плотским, животным началом является величайшим препятствием на Десном пути.*

8. *На тайном языке волхвов преодоление обусловленности сознания плотскими вожделениями называется жертвоприношением животного.*

9. *Но так же, как обусловленность животной природой является препятствием для следующего Десным путём, – обусловленность человеческим, мирским является препятствием для вступающего на Шуйный путь.*

10. *Потому волхвы, используя тайный язык, говорят о необходимости совершения человеческого жертвоприношения всяким, кто имеет намерение продвинуться по Шуйному пути.*

11. *При этом в жертвоприношении человека различают три ступени, именуемые тремя ударами жертвенного орудия (как правило, обоюдоострого меча или двузубой секиры).*

12. *Оные суть: прободение жертвы, рассечение груди (или сердца) и отсечение головы.*

13. *Прободение живота означает окончательное преодоление животных обусловленностей человека.*

14. *Рассечение груди (или сердца) означает преодоление духовных привязанностей мирского человека, известное как очищения Сердца.*

15. *Отсечение головы означает преодоление человеком его ложной самости (ментального «эго») ради раскрытия Соби (Высшей самости, или Божественного Духа внутри нас).*

Многие тексты тантр написаны именно так, что их можно понимать и буквально, и символически, и каждый раз будет верно, только действия по прочитанному будешь совершать разные, и результат получать будешь разный. То же самое с текстами о Древних. Есть буквальное их понимание, которое пояснять не требуется, там и так всё наглядно и ясно, и есть понимание символическое, чтобы понять которое, надо хорошо соображать и много чего уметь. Можно построить свою практику как по букальному пониманию, так и по символическому, результат получишь и в том, и в другом случае, НО – результат будет разный.

Какое же из этих двух пониманий верное? Хочется сказать, что, конечно же, символическое, ведь до него сложнее докопаться. Но это не так. Верны оба понимания. Просто с Древними хотят работать люди разного уровня, и потому для каждого уровня своё понимание, должно быть и то, и другое.

Ну и, конечно же, не надо доходить до маразма и искать символизм абсолютно в каждом слове! Истина кроется в совмещении и того, и другого понимания. Что подразумеваем под совмещением и того, и другого? Например, в «Чистой книге» предлагается понимать Древних исключительно как символы, как силы, дремлющие в человеке. И в «Книге малых теталов» сказано:

И да будет так до тех пор, пока люди не ощутят (так! понимание – ничто!), что все Маишу пребывают внутри каждого из людей. И будет нарушен Вековой Плен...

Но Древние являются ещё и отдельными самостоятельными существами, обитающими далеко-далеко отсюда. А совместив оба понимания, мы получим следующее: Древние – это самостоятельные существа, частицы силы и сознания которых находятся в каждом человеке (но в непробуждённом состоянии).

Ну и, конечно же, дело не только в символизме. Немаловажную роль в многозначности гримуаров играет исступление. Настраи-

ясь на Силу Древних в себе, практик может выразить свои ощущения только гневными выражениями вроде: «Люди, вы мне мерзки! Вы ничтожества, и я пожру ваши души! Задушу детей ваших в утробах матерей, не позволю родиться двуногим уродам! Вывру сердца младенцев и изничтожу Роды ваши до последнего колена, дабы не осталось следа вашего на Земле!», ну и тому подобное. Это так называемое «бурление Хаоса». В этом плане можно сравнить Древних с понятием о Гневных Божествах. Настраиваясь на Силу Гневных Божеств, не подберёшь иных слов, кроме гнева и ярости, дабы её выразить. В немалой степени именно отсюда и проистекают такие образы в гримуарах как принесение в жертву детей, ритуальное мучительство и прочее. Автор просто был в исступлении от Силы Древних и через гневные слова передавал настройку на Них, а всякие умники стали понимать сие буквально и творить сообразно сему различные непотребства.

Однако работа с Гневными Божествами может быть не только такой. В традициях тантрического буддизма адепт никоим образом не старается культивировать в себе состояние ярости или исступления; напротив, его задача сводится к поддержанию в себе так называемых «четырёх безмерных состояний»: необусловленной любви и сострадания ко всем существам сансары, а также спокойной радости и абсолютной бесстрастности при этом, исходящей из осознания пустотности всех проявлений сущего. Это что касается психоэмоционального состояния, которое по принципу многомерности совмещается с настройкой на божество – посредством визуализации себя в его облике и начитки мантр. Здесь разница тантрического подхода и колдовского: в первом случае практик благостен и отстранён, независимо от того, с насколько грозными энергиями вступает в контакт – он как бы сам ведёт игру с ними; во втором случае он активно вовлекается в игру этих энергий, принимая роль ведомого.

Дальше пройдемся по некоторым темам, непонимание символизма которых постоянно мутит умы людей, примыкающих к традиции.

Кто такие Старшие Боги? Это одни из богов порядка. Можете даже считать их высшими богами порядка, это кому как нравится. Но не забывайте о том, что такое бог. Бог – это дэват. Классическое толкование слова «дэват» из Самаведы – вершащая сущность, слу-

жащая передатчиком. Т.е. вы ему, он вам. Потому и отношения с дэватами почти торговые, – потому так часто и говорят о печатях, будто бы это штампы на документах какие-то, да и о договорах.

Старшие – хорошие они или плохие? А сами-то вы каковы? Они делают своё дело, и они на своём месте обязаны вас шпынять и испытывать – по той простой причине, что вы идёте прочь от их власти. Как же так, у богов будет меньше рабов! Вот такая логика. Согласно некоторым буддийским доктринам, боги суть одно из искушений/иллюзий Мары. Чандракирти, в частности, описывает основную задачу богов как «мешающих на пути спасения, желающих удержать человека в царстве неведения и страданий». Но каждое испытание – это именно испытание. И выдержать его надо с отрешённостью и никак иначе. Т.е. безо всякой злобы, без проклятий и прочего идиотизма. У них свой путь, а у вас – свой. И ваши пути меж собой совершенно не пересекаются, как хотели бы того некоторые старатели...

Старшие и Древние – разные сущности. Но оттого, что они разные, им совершенно не обязательно быть врагами. Это же не люди, у которых что ни день, то войны. Там-то сидят сущности поумнее. Как сказал один товарищ: «В нашем мире ангелы к демонам чай пить ходят». Воюют мировоззрения людей, а не какие-то духи в заоблачных сферах.

Описание битвы и вообще любого противостояния Старших и Древних имеет следующие значения:

1) это описание акта творения, он же – концепция цимцума в каббале;

2) это определение цикла.

Изгнание Древних – это отключение части первородной формы наших способностей от канала упорядоченной космической структуры – Старших.

Договор – это определение циклов, после которых сознание будет унифицировано.

С более высоких уровней ни Старшие, ни Древние не видятся как боги. Старшие есть символ, выражающий ключи или пульты для взаимодействия с упорядоченными космическими силами. Древние – такие же ключи, но для взаимодействия с Бессознательным. Но даже такое объяснение – лишь одно из возможных пониманий! И Старшие, и Древние суть настолько высокие материи, что

о них невозможно говорить буквально, потому что при буквальном понимании будут одни лишь ошибки.

Дабы исключить ошибки, некоторые школы говорят только о прямой передаче как о факторе правильного постижения. Но и это тоже не совсем справедливо. Потому что продвижение в школах держится на способах, техниках, приёмах. Техники подкрепляются соответствующей философией. Хотя всё это и помогает развиваться, по сути это просто игрушки. Какая игрушка по сердцу, ту и бери играть.

Мастер знает, для чего растит ученика и на какой путь его направляет. Если для выбранной Мастером цели выгодно, чтобы ученик расценивал Древних и Старших как врагов, значит, пускай так и делает, иначе не добьётся цели, поставленной для него Мастером. И тут, как во всяком способе, реальное положение вещей не так уж важно, гораздо важнее добиться результата обучения, а если отрицать методы Мастера и копаться в поисках Истины, можно Её никогда не найти и ничего не достигнуть.

Никакое учение Мастера не статично. То, что Мастер говорит в начале обучения, вполне может не являться главным мотивом, а говориться для оказания определённого влияния на ученика именно в определённый момент. Можно привести в пример Ошо: одному человеку он говорил, что мир статичен, а другому – что мир не стоит на месте; эти изречения противоречат друг другу, но в конкретное время для конкретного ученика было нужно именно такое конкретное изречение. Из этого же мы можем сделать вывод, что для Ошо на его уровне не было важным, статика или же динамика мира является некой определяющей характеристикой Бытия.

Другой пример: когда Кастанеда спросил дона Хуана о «Тибетской книге мёртвых», тот ему ответил: «Видимо, они достигли уровня, когда всё равно, что говорить». Коли всё пустотно, то ничто не истинно. Но людей-то как-то обучать всё равно надо. Потому им и говорят каждому то, что будет полезно конкретно ему одному, тогда как для его товарища то же самое может иметь прямо противоположный эффект. В начале обучения ученик ничего этого не понимает, не замечает тонкой игры Мастера, и именно поэтому такие уловки Мастеров как раз и хорошо действуют. Именно потому, что ученик верит Мастеру, ученик и достигает результата.

О Крови... Древним, конечно, пытаются приносить кровавые жертвы. И у многих получается. Только это не уровень Равных, это уровень Жрецов, причём таких, которые дальше желания власти ничего не видят. Не всем быть Равными, этого и не позволят, на ваше желание смотреть не будут. Но хотя бы глаза-то раскройте и трезво оцените свой уровень. Но все боятся раскрыть глаза, ибо у них в первую очередь есть вера в то, что всё не сходящееся с буквальным пониманием «Таинств Червя» является ересью. Не бойтесь противоречить древним книгам – эти книги и так противоречат сами себе, ЕСЛИ ВЫ ЧИТАЕТЕ ИХ С НЕЗАМУТНЁННЫМ ПОНИМАНИЕМ.

Вера имеет место быть до первого одного-двух случаев, пока ясновидение нормализуется (а некоторым ясновидение специально закрывают, с чего бы?) и соответствующие силы погладят мясника дубинкой. Если же вера имеет место быть и дальше, то не имеет места быть тот, кто верит. Правда, некоторых оставляют – чтобы повкуснее стали, подросли... Верит только тот, кто ничего не делал, или тот, кто на деле принимает желаемое за действительное. Например, некоторые упорно путают т.н. «ломку» и «перестройку» с саморазрушением; их выпивают и медленно рвут, а им всё «благословение господне».

Не лишним будет здесь привести отрывок из труда Велеслава «Введение в волхование на крови»:

1. *Проливающий Живую Кровь всуе – творит скверну пред Родом Небесным и Родом Земным.*

2. *Луна выпьет Кровь того, кто проливал Кровь других, и Та, Которая владычествует в Смерти, будет мостить Калинов мост его костями. Серпу Навьей Владычицы должно вершить свою работу в Яви, срезая во срок колосья Живы, но горе тому, кто станет Серпом в руках Владычицы!*

3. *Создавший мыслеобраз, напоивший его Живой Кровью и тем самым облёкший его подобием жизни, несёт ответственность за свои порождения, как родители несут ответственность за своих детей.*

4. *Родные Боги и чистые души Предков, сущие во Роду Небесном, не нуждаются в подношениях Крови. На пролитую Кровь слетаются лишь низшие духи Тёмной Нави и неупокоенные души, блуждающие по Кромке меж Явью и Навью.*

5. Родные Боги суть Бестелесные Силы, творящие, поддерживающие, разрушающие и возрождающие всё сущее в мире. Их Сила, Их Могута – не от Крови людей, но от Духа Всебога Рода, от Криниц Его Неисчерпаемых. Кровью питаются лишь созданные людьми мыслеобразы богов, религий, человеческих сообществ и т.п.

6. Не Боги, создавшие людей и весь мир, но боги-мыслеобразы, созданные людьми по образу и подобию своему – человеческому, слишком человеческому, – питаются Кровью людей. Об этом должно помнить всегда и не обманываться их ложной видимостью – слабым подобием Истинного Божественного Присутствия.

На востоке вообще есть такой вид жертвоприношений, когда все подношения только визуализируются, не присутствуя в физическом мире: надо чётко вообразить всё то, что желаешь принести в жертву. Нематериальным существам – нематериальная жертва. По самой своей сути дэваты всё равно берут от жертв только их нематериальную составляющую, так зачем же губить материю, если можно эту самую составляющую дать сразу? Конечно, это не обязательно должна быть простая визуализация, когда вообразил дары, лежащие на столе, и всё. Требуются ещё и значительные навыки в энергетике, ибо воображённую картинку надо ещё и оживить. Например, можно взять тонкую составляющую крови и добавить её в каждый объект картинки, или же ничего не воображать, а просто поднести эту составляющую сразу.

Но мы не говорим, что кровь приносить не надо. Если ты идёшь как жрец, то тебе надо, потому что иначе тебе никак. Тебя, дурака, без крови просто не услышат. А кто услышит тебя? Разве Древние?

В «Пылающем самоцвете» читаем:

*Есть Те, Кто обитает на Земле –
Им обязательно нужно жертвовать кровь.
Есть Те, Кто обитает вблизи Завесы –
там много разных Сущностей:
кто-то из них приемлет кровь, а кто-то нет.
Из Тех, Кто находится за Завесой,
кровь не приемлет никто,
ибо некому её жертвовать.*

*Это так же глупо и бесполезно
как молиться воздуху, которым дышишь,
или просить снег принять твои подношения.
Поэтому издревле жрецы говорят,
что кровью открывают Врата лишь Слугам
и служат только Слугам.
Неужели ты думаешь, что Нгоа-аат настолько слабы,
что сами Врата не раскроют?!
Слабы и бесправны на это лишь Слуги,
и потому лишь Слугам ты нужен как жрец,
а Нгоа-аат ты вовсе не нужен.*

Тебя услышат Цоплип – хищные твари. А ты, слепец, примешь их за Древних!

Лишь Хищникам да всяким более низким сущностям нужна кровь. И это приемлемо лишь на пути Жреца. А если идти как Равный, тут уж будет совсем другой путь с другими правилами.

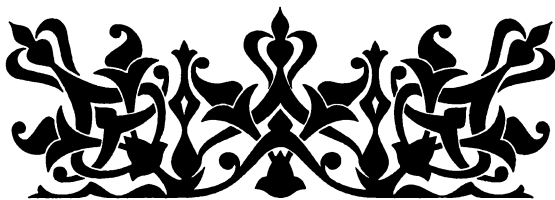
Путей к Древним гораздо больше, чем «с кровью» и «без крови», как некоторые изволят разделять. Просто для каждого типа практиков есть свой вариант пути, и таких не менее пяти, а может, и того больше. Если ваш путь для вас верен, то для практиков другого типа будет верен другой вариант пути, и в этом нет разногласия, одно другому не мешает.

Книги – это лишь отправная точка. Дальше – своими мозгами шевелить. И каждому будет по мере его.

Правильное понимание символического изложения гримуаров – это НЕ отклонение от традиции, а возвращение к её изначальному ясному и простому изложению, без бреда. В не-буквальном понимании кроются самые главные и при том самые простые практики.

Так много обрядов, так много заклинаний, так много неразгаданного... И так интересно во всём этом копаться... Как опарыш копается в куче навоза. Там и правда найдёте многое, но оно никогда не заменит Внутреннего. Ищите суть, ищите середину. И результат превзойдёт любые ожидания.

Сложно развивать себя! Гораздо проще пресмыкаться, творя ритуалы! Но в каком блаженном состоянии, должно быть, будет тот жрец, который сможет творить всё то, что он творил, – теперь своей силой и теперь без обрядов... Вот к чему стоит стремиться. Только не забывайте, что тогда вы будете человеком лишь внешне.



Джим Ксавье

ИСТОРИЯ НЕКРОНОМИКОНА (фрагменты)²

Неуловимая Книга

Кажется, что отнюдь не только оккультисты, учёные исследователи и авторы фантастических ужасов проявляют интерес к Некрономикону. В настоящее время известно, что копия издания «Чёрной Скрижали» из печально известной книги была обнаружена в конце 60-х гг. Рокки Эриксоном, который был ведущим вокалистом техасской психоделической рок-группы «Лифт на тринадцатый этаж» (13th Floor Elevators).

Легенда гласит, что он был вдохновлён фильмом ужасов «Култ Демона Ночи» с упоминанием там древних проклятий, демонов, рун и запрещённых книг тайных знаний и отправился на поиски Книги, ведомый идеей фильма. Это произошло в маленьком, захламлённом книжном магазине в Остине, штат Техас, где он и наткнулся на копию Некрономикона.

Это были странные дни залитых кислотой шестидесятых. Рокки принимал наркотики всех видов, в том числе ЛСД и героин. Однако в то время он был также глубоко погружён в перевод отвратительной работы Альяздеда. К июлю 1969 года Рокки был объявлен сумасшедшим, поскольку сильно злоупотребил одним из наркотиков, и направлен в государственную лечебницу ФБР, где и оставался

² Пер. Алекс Сова.

ся на протяжении трёх лет, написав там книгу стихов под названием «Замки»: он закончил перевод Некрономикона и стал интересоваться образами демонов. Это было влияние Некрономикона, а вовсе не следствие принятия наркотиков, которые вызвали его «безумие» и лишили свободы. В радиоинтервью Рокки сказал, что он написал свою книгу «Вольфкрономикон» (Wolfcronomicon): «Это то, что я написал после Некрономикона». Здесь он описал Имена и Символы меньших демонов. Эта работа до сих пор остаётся неопубликованной.

Мои последние исследования кошмарного Некрономикона привели меня к предположению, что его копия существует где-то в графстве Уилтшир – на самом деле я сильно подозреваю, что она наследуется по родовой линии [моего друга] Стива! Однако сам он решительно отрицает это. Перебирание и чтение книг из его обширной библиотеки потерпели неудачу, хотя я видел несколько версий более доступных изданий произведений под названием «Некрономикон», а также книги Хейдона Этвуда Прескотта «Бегемот снизу» и Ричарда Андерсона «Некрономикон: исследование и сравнение с символами Ремзи Кэмпбелла (Ramsey Campbell). Кроме того, на его полках было несколько других произведений Прескотта и несколько экспонатов из его завешания (в котором фигурирую и я), коллекция которых была выставлена в Британском музее. Это приводит меня к мысли, что Стив действительно имеет перевод Некрономикона Джона Ди.

Исследователи, знакомые с Культom Ктулху, не могут не наблюдать повторяющиеся символы и образы Ктулху в текстах Стива и его группы. Смерть, сон, сновидения и океан являются навязчивой идеей его песен, а его последняя работа, «Сон вне смерти», раскрывает смысл его песен. Ктулху, как уже было сказано, не мёртв, но спит и видит сны, заточённый в Р'льехе. Под волнами же инкапсулируются и упомянутые выше темы. Но имеются и другие параллели. Господин Лин Картер родился в ноябре (соответственно, его знак зодиака – Скорпион), на удалённой части валлийского побережья. Позвольте мне процитировать здесь выборочно несколько отрывков из Некрономикона: «Обращайся с молитвою к великому Ктулху лишь в канун дня всех святых, когда солнце пребывает в доме Скорпиона и восходит Орион». И тогда ты приносишь клятву Великому Ктулху: «В ночь тёмной луны кануна дня

всех святых иди в некоторое уединённое место, где суша возвышается над великими водами... И тогда явится [Ктулху] тебе и явит знак Свой, с коим сможешь раскрыть ты тайны глубин».

В интервью я пытался расспросить Стива детальнее по данным вопросам, но он стал странно сдержан, начал проявлять беспокойство и скрытность, что полностью идёт вразрез с его лёгкой манерой общения во время своего предыдущего рассуждения о музыке. Так что я вынужден был оставить его, быть может, для расследований других журналистов, которые будут более настойчивы, чем я.

Некрономикон сегодня

Существует несколько изданий под названием «Некрономикон», опубликованных в последние годы, и вышли они в основном... в мягкой обложке! Первое издание печально известной книги было осуществлено в 1973 году «Овлсвик-Пресс» под названием «Аль-Азиф». Считалось, что данный текст, выполненный в виде рукописи на древнеперсидском языке, обнаружил Л. Спрэг де Камп в Багдаде, и якобы она была добыта из руин могилы в Персии. Данное произведение оказалось первым в ряду разных мистификаций. На самом же деле тут страница за страницей повторяется арабская каллиграфия!

Четыре года спустя Симон опубликовал свою версию Некрономикона в твёрдом переплёте, но и она представляла собой ещё одну ложную попытку создания Некрономикона для доверчивых почитателей творчества Лавкрафта и оккультистов. Данная книга, уже в мягкой обложке, была выпущена в 1980 году издательством «Эвон Букс».

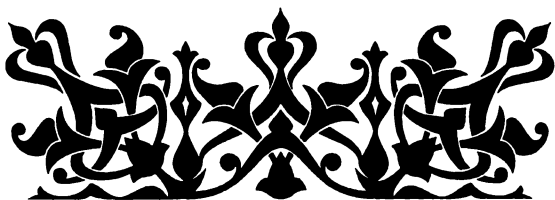
«Некрономикон: Книга Мёртвых Имен» под редакцией Джорджа Хей и Колина Уилсона появился в 1978 году и был опубликован «Невилл Спирмен» (этот же материал в мягкой обложке появился также в 1980 году). Это было уже больше похоже на правду! В данном издании содержатся некоторые из наиболее безвредных текстов тёмного труда Альхазреда в переводе с оригинальной зашифрованной рукописи, обнаруженной среди бумаг елизаветинского мага Джона Ди.

Писатель и редактор Лин Картер занимался обширным переводом Некрономикона Ди, но скончался 7 февраля 1988 года. Его незавершённая работа была опубликована в 1996 году в разных книгах издательством «Хаосизм» под редакцией Роберта М. Прайса. Наряду с несколькими художественными рассказами о Некрономиконе, они включали также введение Л. Спрэга де Кампа к его «Аль-Азифу».

Швейцарский художник Х.-Р. Гигер издал два тома под названием «Некрономикон». Это книги большого формата, содержащие лучшие рисунки, картины и эскизы из его жуткой «Биомеханики», некоторые из которых непосредственно связаны с книгой Альхазреда. Беглый взгляд на страницы его книг показывает, что он, очевидно, имеет некоторые познания о Некрономиконе и его пантеоне и, вероятно, обладает обширной библиотекой оккультных книг, в связи с чем было бы справедливо предположить, что он владеет копией Проклятой Книги в той или иной форме. Публикация Некрономикона Гигера была осуществлена издательством «Биг О» в 1977 году и привлекла внимание к своему автору продюсеров фильма «Чужой» (1979), после чего, как широко известно, Гигер работал с этим и последующими фильмами Голливуда. Два тома Гигера были изданы в 1986 году.

Таким образом, ещё не было и, вероятно, никогда и не будет полного издания знаменитого текста «безумного араба». На протяжении веков он был опубликован, уничтожен, снова опубликован, переведён, ещё раз переведён, переписывался от руки и продавался через Интернет. Было издано несколько мистификаций, и многие авторы дополнительно добавляли к тексту свой вымысел, так что никто сейчас не может быть уверен, что это именно оригинал Альхазреда и что тут было добавлено, удалено и изменилось за эти годы. И, возможно, это замечательно. Человечество никогда не должно узнать те вещи, на которые намекал Абдул Альхазред в Некрономиконе, и лучше уж, чтобы мы жили на своём «тихом острове невежества» и по-прежнему считали, что Некрономикон является вымышленной книгой ужасов писателя Говарда Филиппа Лавкрафта. Это гораздо проще, чем размышлять об удивительных последствиях того, что книга эта, может, существует на самом деле...

Графство Уилтшир, Комptonбери, ноябрь 2000



Джим Ксавье

АРМИЯ ЖЁЛТОГО ЗНАКА³

Армия Жёлтого знака является культом, истоки которого восходят к тайному обществу, именуемому Братство Жёлтого знака. Они вооружены, ревностно относятся к своей религиозной философии и крайне опасны.

Общество было основано в 1948 году бывшим армейским офицером по имени Дэниэл Тэйбезон (Tabiezon), и тогда же была опубликована его книга «Секретные сообщения из внутреннего пространства», в которой основатель общества призывает к формированию независимой армии с целью свержения правительства, вступившего, по его словам, в тайный сговор с расой неких «небесных дьяволов» из другого измерения для контроля и манипулированием судьбой человечества. Эта независимая организация и стала известна как Армия Жёлтого знака. Он начал вербовку людей в пятидесятые годы, но число членов оставалось слишком небольшим, чтобы привлечь широкое внимание. За пределами организации, этого вооружённого сообщества, находящегося в уединённом местечке штата Монтана, точное количество членов, их филиалы и их дела неизвестны по сей день. Тэйбезон умер в 1985 году, когда предполагалось, что Армия насчитывает приблизительно 300 человек. Точные данные недоступны.

В 1993 году Рекс Хэгэнс (Hagans) ушёл из Агентства национальной безопасности в возрасте 45 лет. Через год стало известно, что он возглавил Армию Жёлтого знака. Под его руководством «Армия» была реформирована, стала лучше вооружённой и экипи-

³ Пер. Алекс Сова.

рованной (считается, что Хэгенс осуществлял незаконные поставки вооружения из АНБ своим людям), а количество её членов увеличилось до 1000 человек. Также Хэгенс подозревается в приобретении нескольких подставных компаний (занимающихся исследованиями) и проведении шпионских операций в нескольких городах.

Текущие данные указывают на ортодоксальное Братство Жёлтого знака, на то, что эта организация не исчезла в эпоху декаданса и получила даже большее распространение в современном обществе (хотя и с уже небольшой приверженностью исходным философским принципам). «Братья» рассматривают «Армию» в качестве отдельной группы, в то время как «Армия» по-прежнему утверждает о своём непосредственном происхождении из самих недр Братства.

«Армия» могла оплачивать налоги с момента её создания. Её основное финансирование осуществлялось за счёт частных вкладов, и, например, за один год фискальный доход указан в размере двух миллионов долларов.

Её члены живут обособленно со своими семьями в общежитиях одного из городков Монтаны. Как правило, они носят камуфляжную форму. Дети посещают принадлежащую сообществу частную школу, в которой их просвещают в учении Тэйбездона и религиозных верованиях Братства Жёлтого знака. Набор членов осуществляется, как правило, с помощью организации оружейных выставок, через распространение соответствующей литературы и публикаций, в том числе через Интернет.

Есть подозрение, что в настоящее время деятельность группы включает и проведение тайных операций против «небесных дьяволов», ибо вмешательство последних в судьбу человечества приведёт к многочисленным человеческим жертвоприношениям.

«...Люди из К'ньяна показали мне, что "небесные дьяволы" вокруг нас, среди нас. Они загрязняют человечество своими нечистоплотными экспериментами. Они отбирают у нас нашу судьбу, манипулируя нашим видом. "Небесные дьяволы" должны быть остановлены, если человечество хочет достичь вершин своего истинного потенциала».

Дэниэл Тэйбедон, «Секретные сообщения из внутреннего пространства», 1948

В этой книге, опубликованной в 1948 году, бывший лейтенант⁴ Дэниэл Тэйбзон подробно описал, как пришёл к нему, а позже и присоединился к Братству Жёлтого знака.

Первые несколько глав книги посвящены истории и описанию Братства и его философии. Книга описывает эзотерические религиозные убеждения Братства, его ритуалы и символы.

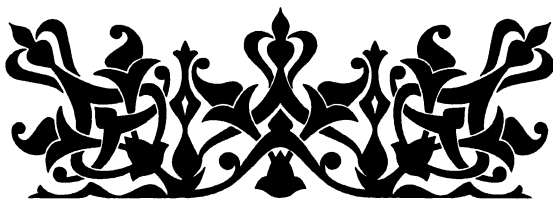
Вторая часть книги повествует о существовании расы внеземных существ, именуемых «небесными дьяволами», которые стремятся уничтожить человечество, манипулируя его развитием. Он объясняет, что цель Братства – устранение этих «небесных дьяволов», но современный его упадок привёл Братство к иллюзорному пути самодостаточности.

Третья часть книги описывает, как Дэниэл телепатически связался после Второй Мировой войны с к’нянцами, тайной расой существ, которые живут внутри Земли в огромных пещерах. Дэниэлу было разъяснено, что именно они изначально основали Братство тысячи лет назад, и что они были недовольны упадком и самодовольством современного Братства.

Заключительная часть книги описывает план Дэниэла, чтобы сформировать более активную фракцию внутри Братства, Армию Жёлтого знака. Это его цель, и именно через эту армию Братство может бороться с «небесными дьяволами» и свергнуть коррумпированное правительство, которое заключило секретный пакт с ними, дабы подготовить человечество к его концу.

Эта книга была издана в мягкой обложке в конце 40-х – начале 50-х годов. Многие восприняли её как научную фантастику, не понимая, что Тэйбзон, фактически раскрывая своё мировоззрение, взывает к людям, некоторые из которых, впрочем, действительно поверили Тэйбзону, чтобы он смог сформировать из них свою «Армию». Книга также содержит заклинания, с помощью которых возможно связаться с Ксинианом (К’няном). В настоящее время книга издаётся в печати малым тиражом, исключительно для членов организации в Монтане. Сокращённый вариант книги также доступен в Интернете на веб-сайте Армии Жёлтого знака.

⁴ По данным другого источника – капитан. – *Прим. пер.*



Стефан Дзиклевич

ПРОБУЖДЕНИЕ ВЕЛИКИХ ДРЕВНИХ⁵

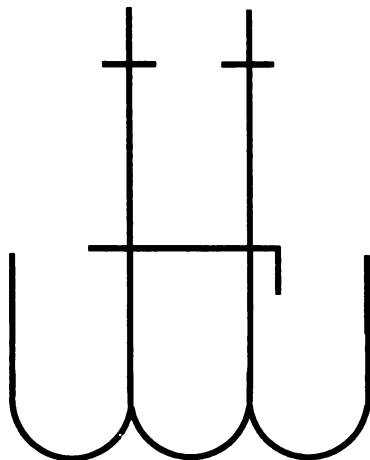
В ночь на вторник 24 января 1995 года, когда луна убывала и находилась в своей последней четверти, я произвёл Призывание Великих Древних. Оно базировалось на моих исследованиях и размышлениях, полученных в ходе работы над мантрами Великих Древних, которая, в свою очередь, была навеяна исследованиями слова «Тутулу», произведёнными Кеннетом Грантом в его книге «Внешние Врата». Фундаментом моей работы стали два священных текста, которые, несмотря на явное различие в своих основах и целях, служат для передачи одинаково глубокой и созидательной магической энергии. Я ссылаясь на «Зов Ктулху» Говарда Лавкрафта и Liber VII Алистера Кроули, Книгу Лазурита, в седьмой главе которой находится мантра-ключ «Olalam! Imal! Tutulu!».

Перед призывом я успешно придумал подходящую форму янтры (сигилы Призывания), которая была выведена из букв, составляющих мантру, при помощи метода Остина Османа Спелара. Несмотря на то, что данный метод весьма прост, очень важно, чтобы символ вступал в осязаемый резонанс с мантрой или заклинанием, дабы оные были эффективным носителем магической энергии. Для данной сигилы могут показаться уместными и некоторые другие формы. На самом деле, в случае сложного заклинания (например, того, что представлено здесь), в котором каждое слово само по себе является концентрирующим фокусом магической энергии, может быть полезным визуализировать сигилу как последовательный ряд образов, дабы достигнуть наиболее полного и желаемого символи-

⁵ Пер. Тиконрус.

ческого выражения. Это станет более очевидным в ходе описания Призывания, однако, дабы иметь некоторые предварительные сведения о том, что всё это означает, этого базиса будет вполне достаточно.

Цель мантры – пробудить Великих Древних, причём Ктулху, или Тутулу, является архетипом и первоначальной точкой фокусировки. Сигила Тутулу первая, следовательно, она является начальным компонентом комплексного символа – Сигилы Пробуждения.



На ней щупальца Ктулху, изображённые в виде двойных башен Тутулу, сомкнуты; они ждут втекания магической энергии, которая приведёт их в состояние активности и снимет засов, запечатывающий глубинные пилоны, позволяя звёздным отпрыскам пробудиться в их могильнике – Р'льехе. В комбинации с другими элементами Мантры Освобождения полная сигила становится олицетворением и празднованием этого события.

Я производил Призывание, сидя за столом, накрытым тёмно-зелёной материей. Я был повернут лицом на северо-запад, но фактическая пространственная ориентация не имеет особого значения в этом простом ритуале, не требующем ни призываний Основных Четвертей, ни изображения какого-либо Круга. В центре стола на небольшом овальном коврике стояла зелёно-голубая свеча; по правую сторону от неё находилась небольшая латунная курильница с «тёмным мускусом»; по левую сторону находилась небольшая,

сделанная из зелёной смолы статуэтка Ктулху. Перед всем вышеперечисленным находилась Сигила Пробуждения, выполненная чёрными чернилами на белом листе формата А4. По левую руку находились тексты, которые могли понадобиться при призывании, а по правую – стакан и бутылка красного вина, необходимого для стимулирования чувств и освежения.

В 23:30 я начал ритуал зажжением свечи и воскурением благовоний. Далее я взял «Воззвания к Ктулху» и прочитал отчёт Старого Кастро, касающийся мифов о Великих Древних, о том, как Они пришли на Землю с дальних звёзд, об Их сумеречном существовании – мёртвых и спящих – в Их городе – Р'льехе, о том, как оный ушёл под воды, и о тайном культе, сохранявшем память о Них. Я читал текст тихо, но чётко. Я был уже знаком со словами и читал их с явным чувством теплоты и понимания. Я приглушил электрический свет, сфокусировал взгляд на пламени свечи и начал повторять заклинание Ктулху: «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn». Я повторял мантру до тех пор, пока она не стала чёткой и плавной в своих модуляциях, пока полностью не вошла в резонанс со всем моим существом.

Я продолжал чтение некоторое время, затем, когда во рту у меня пересохло, сделал паузу, дабы отпить вина. Затем я взял Liber VII и, уложив её в небольшой кружок света на столе, стал читать седьмую главу, и снова моё чтение было тихим и чётким, с присущей призыванию страстностью. Я наслаждался лирической красотой её стихов и полностью прочувствовал всё то чувственное богатство, характеризующее отношения между Адептом и его Священным Ангелом-Хранителем. И хотя Кроули не был знаком с лавкрафтианской перспективой подхода к его тексту, я нашёл, что он очень хорошо сочетался с моей целью. Разумеется, есть хорошо известный шестой стих, в котором говорится о могущественном склепе, и который содержит Мантру Освобождения, но были и другие стихи, которые совпали с моей целью. Из них наиболее примечательными были:

20. Ты шевельнулся во сне, о древняя скорбь годов! Ты вознёс главу для удара, и всё растворилось в Бездне Сиянья.

29. Явится символ, подобный огромному, чёрному, мрачному морю смерти, а в сердцевине своей – зареву тьмы, что прострёт лучи своей ночи на всё мирозданье.

В результате чтения я совершил произвольное обращение к Великим Древним, моля Их как Могучих Прародителей и прося озарить моё сознание знанием Их Путьей. Затем, после небольшой паузы, я приступил к чтению Мантры Освобождения: «Olalam! Imal! Tutulu!».

Манера её исполнения была медленной и торжественной, безжалостной в своём упорстве. Как я скоро осознал, это была своего рода панихида по мёртвому Ктулху. Сконцентрировавшись на мантре, я глядел прямо на пламя свечи, а затем постепенно перевёл фокус моего взгляда на Сигилу Пробуждения. На её основе я визуализировал Цитадель Р'льеха, выходящую из Вод Пучины, с возвышающимися Двойными Башнями Великого Ктулху: высокими и нерушимыми, создающими пилон для Его появления в бодрствующем Мире Творения. Происходящее внутри пилона есть Полночное Солнце, к которому поднимается Клубящийся Крест Хаоса – талисман Открывающего Пути, в то время как сила Великих Древних поднимается к небу, верхушки башен вспыхивают пламенем, и всё растворяется в сиянии света, всепоглощающего экстаза освобождения.

Продолжая чтение мантры, я сконцентрировался на сигиле, закрыл глаза и визуализировал оную выгравированной на тёмной двери, ведущей к могиле Ктулху. Я изменил моё пение на то, что описано в «Зове Ктулху», и заклинал тьму в могиле ночи, призывая Великих Древних к свету. Когда я продолжил чтение мантры, она была более настойчива, в более быстром и радостном ритме, так что напоминала песнопения вуду. Это не было моим осознанным решением, но было ясно, что эта мантра стала торжественной песнью пробуждения Великого Ктулху. Пока я продолжал своё монотонное пение, окружённый лишь светом и запахом благовоний, все мои ощущения были сконцентрированы внутри этой маленькой зоны, окутанные тьмою ночи. Я осознал присутствие Великих Древних и понял, что призывание достигло своей цели. Это был только предварительный ритуал, однако я почувствовал, что выбор этих мантр и сигил был полностью оправдан. Я осушил ещё один стакан вина и приступил к написанию некоторых заметок, касающихся ритуала; было где-то около 00:45. Я ещё раз вернулся к рассказу Лавкрафта, дабы прочесть описание ужасного Р'льеха – города мёртвых – и проанализировать его представления. Основной

упор в этом описании сделан на цитадели Великих Древних как на месте, полностью чуждом и противном человеческому восприятию, но неотвратимом; он вынужден использовать иллюзии, корни которых лежат внутри культурной матрицы человеческой психики, чтобы достигнуть своей цели. Так, Лавкрафт ссылается на «космическое величие этого влажного Вавилона древних демонов», используя сексуально апокалипсические образы «тайны, Вавилона великого, матери блудницам и мерзостям земным», изображённых в семнадцатой главе Откровений. Но есть куда более тонкие аллюзии, нежели эти – другие образы, искусно вырезанные замки которых не устоят перед ключами моего призвания.

Я сопоставил «верхушку чудовищной, увенчанной монолитом цитадели, выступавшей над поверхностью воды», с зелёно-голубой свечой, возвышающейся над моим алтарём; мерцание её одинокого, могильно холодного огонька изображает тёмные тени снов, постепенно входящих в бодрствующее состояние. «Монолит, начинённый потаённым ужасом», является не чем иным, как погребальной стелой Верховного Жреца Ктулху, возносящей свои циклопические углы к небу. Она покрыта таинственными узорами, среди которых я узнаю Сигилу Пробуждения. Лавкрафт описывает эту сцену следующим образом: *«Даже солнце на небе выглядело искажённым в миазмах, источаемых этой погруженной в море громадой...»*. Эта череда образов напомнила мне отрывок из старинного угаритского текста, известного как Сказание об Акхате (Tale of Aqhat): *«Воздвигнуть камень священный для Прародителей, для Усопших диск солнечный достать, и Дух Его призвать, подобно испарениям из недр, и святилище Его беречь от нечестивых рук»*⁶.

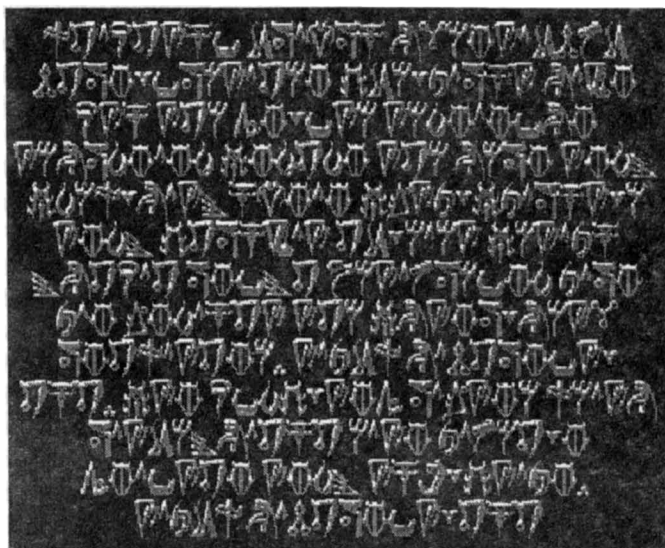
Для Лавкрафта восстание Р'льеха было катастрофическим событием невероятно чудовищных пропорций, которые он описал в «Безумии из моря». Противопоставить этому могу тот факт, что, исходя из результатов моего призвания, пробуждение Великих Древних – очень сильный трансформационный опыт, не проявление безумия, а апофеоз Скрытого Света.

⁶ «Сказания Акхват»; перевод вместе с предисловием: Фрэнсис Лэнди; The Menard Press, London, 1981. Текст, очень неполный, датируется примерно 1365 годом до нашей эры. – Прим. авт.

Первый закон Звёздной Мудрости⁷

Вот основной пример большого разнообразия ритуальных призываний, вызовов, литаний, заклинаний и т.д., которые может создать тот, кто уже знаком с различными симбиотическими глифами системы Наагх-Р'унаи (известной также как Ритуальная Р'льехская), а также с различными составляющими югготского языка.

Эта конкретная формула есть призыв к Инициированному, как настоящему (в контексте «будущее, настоящее, прошлое»), так и за пределами известных миров, а также Вызов Первых Принципов/Элементов самой Звёздной Мудрости.



Формула латиницей

Zh'mhneg ur'bre koyan'gnuptu phra-gryn'hya, Vuy-kh'ren k'nga mnaa nhi fha-gni nyla'agka, nykrla'al v'alhla nhi kyra nals v'lyz-k'nseba'a, v'inkh-v'kh'ren-i nals whreng'n hu-i'in, V'yn'khe schm'h ragsh dyn'trygal kh'ra kh'a yal'ehn nhi v'knar-kyno rahz'nhai. N'quz k'phragh-heh.V'na mglw-nafh r'ynai zy'nk r'nuysk'heh j'na kh'tyh-a fha'gnha nals naagh-vn'kha. N'quz k'phragh-heh.

⁷ Автор неизвестен. Пер. Тиконрус.

Русский транслит

Ж'мхнег ур'бре коян'гнупту пхра-грйин'хья, Вуй-кх'рен к'нга мнаа нхи фха-гни нйла'агка, нйкрла'ал в'алхла нхи кйра налс в'лйз-к'нсеба'а, в'инкх-в'кх'рен-и налс вхренг'н ху-и'ин, В'йн'кхе шм'х рагш дйн'тригал кх'ра кх'а ял'эхи нхи в'кнар-кйно рахз'нхаи. Н'куз к'пхрагн-хех. В'на мглв-нафх р'йнаи зй'нк р'нуйск'хех дж'на кх'тйх-а фха'гнха налс наагх-вн'кха. Н'кузк'пхрагн-хех.

Перевод на английский

Child born of light, Haunter of the Dark, behold this stone, this graal of Truth and know that within the temple of your human soul, the Black Flame blazes in brilliance, guarded by the seal of the Shining Trapezohedron engraved upon your heart and empowered by your divine Will. Never to die, ever to exist. Herein this well of souls lie the secrets to that eternal mystery which only you may seek within the abyss of your essential Self. Never to die, ever to exist.

Перевод на русский

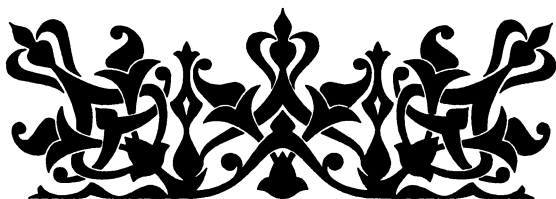
Дитя, светом рождённое, Обитатель Тьмы, узри сей камень, сей Грааль Истины, и знай, что в храме твоей человеческой души Чёрное Пламя сияет в своём великолепии, охраняемое печатью Сияющего Трапецоэдра, запечатлённой на твоём Сердце и поддерживаемой твоей Божественной Волей. Никогда не умирать, только существовать. Здесь, в колодце душ, сокрыты секреты той вечной тайны, которую только Ты можешь искать в Бездне Своей Сущности. Никогда не умереть, всегда существовать.

Комментарии

Александр: «Призыв к Иницированному» – к какому Иницированному? Кого подразумевают под этим термином? Какого-то мастера, гуру??? Куча красивых слов о призыве какого-то иницированного и какой-то звёздной мудрости...

Khyilh Nammalush: Насколько я понял, имеется в виду воззвание к самому себе как к Посвящённому, т.е. к своей сути Древнего. Эдакий глубокий символизм.

Александр: Возможно, вы правы, и автор именно это подразумевал. В противном случае, ему теперь будет что ответить на этот вопрос.



Джон Бил

ТЁМНЫЙ ПОСЛАНИК⁸

*И вот явился из Египта он –
Царь Тёмный, кланялся кому феллах;
Надменен, худоцав и скуп в речах,
В шелка заката цвета облачён.
Что б ни сказал он – верил люд всему,
Но повторить не мог его слова,
А по народам разнеслась молва,
Что лизжут руки хищники ему⁹.
Отрава вышла из морских глубин –
Держав забытых шпилей силуэт;
Мир треснул, и безумных вспышек свет
Растекся средь расколотых домин.
Затем, своих забав стирая плод,
Развеял Землю Хаос-идиот.
Г.Ф. Лавкрафт*

⁸ Пер. Тиконрус.

⁹ Пер. Дениса Попова. В Завете Мёртвых (А, II.13.54-61) есть схожий фрагмент:

- 54 Он объявился под конец времён –
55 Аль-Кхема сын, высок и смуглолиц.
56 Пред ним феллахи простирались ниц,
57 Цвет ризы его был закату в тон.
58 К нему стекался люд со всех сторон,
59 Охочий до пророчеств и чудес,
60 И даже дикий зверь, покинув лес,
61 Спешил к Ньярлатхотепу на поклон. –

Прим. ред.

Вышеприведённое произведение взято из цикла стихов Лавкрафта «Грибки с Юггота», который он закончил 4 января 1930 года. При более пристальном изучении произведения я вспомнил некоторую информацию, почерпнутую из рассказа Роберта Блоха «Безликий бог», которая может пролить свет на данное загадочное стихотворение.

Блох пишет:

Он (Ньярлатхотеп) был древнейшим божеством всего Египта, всего мира. Он был Богом возрождения и Тёмным Посланником Карнетера. Была одна легенда, гласящая, что однажды Он восстанет и приведёт Древних к жизни.

Блох продолжает:

На Севере растаял лёд, и Атлантида пала. Новые люди заполнили землю, но пустынный народ остался (Люди-Змеи из «Безымянного Города»?)... Они смеялись, наблюдая за строительством пирамид. Ожидая, они пророчествовали. Когда день, наконец, закончится, Ньярлатхотеп снова придёт из пустыни, и горе Египту. Пирамиды будут стёрты с лица Земли, а от храмов не останется даже руин.

Он продолжает куда в более апокалипсической манере, изображая восстание Ньярлатхотепа своеобразным сигналом, по которому «Звёзды примут весьма странное положение, позволяя Великим Древним прийти из Внешней Пустоты».

Ньярлатхотепа часто называют «Клубящимся Хаосом», этот образ можно соотнести с фрактальной моделью геометрической раздвоенности. Фрактальная геометрия создаётся между двумя измерениями, и Клубящийся Хаос может быть представлен в виде фрактального образа, например, такого как грибовое скопление, наводнившее вселенную, в которой мы живём, и «Внешнюю Бездну» во Вселенной В Кеннета Гранта, ветвящийся мицелий, вечно плодоносящий и разбрасывающий споры, посылающий безмолвные послания, дабы тайно распространиться. Строки Лавкрафта «Что б ни сказал он – верил люд всему, но повторить не мог его слова» могут относиться к Эону Ма'ат, бессловесному Эону. Ньярлатхотепа в этой роли можно соотнести с Аивассом как посланника Эона, следующего «за» Эоном Гора, Аивасса II. В глоссарии к книге «Вне Кругов Времени» Кеннет Грант пишет касательно Гор-

Ма'ат: «Двойное течение объединит Эоны Гора и Ма'ат, открывая тем самым Врата для возвращения Великих Древних». В «Магическом Возрождении» Грант утверждает, что Кроули расценивал Аивасса как «Древнейшего среди Великих Древних... даже в стране Шумер», снова приравнивая Аивасса к Ньярлатхотеу, «древнейшему божееству всего Египта, всего мира».

Идею Лавкрафта о гибельных веяниях с моря можно сравнить со множеством древних легенд, таких как легенды об Атлантиде, Лемурии и Туле, равно как и с его собственной легендой о Р'льехе, все из которых, когда придёт время, снова поднимутся из вод морских и вернут себе свои утраченные владения.

В паре Аивасс/Ньярлатхотеп есть и другой интересный образ Хаоса, а именно то, что притягивает/отталкивает. Систему, которую я составил, можно представить в виде биспирали, соединённой дьявольскими полимерами вокруг пустоты. (Я использую образ биспирали, так как и Аивасс, и Ньярлатхотеп выступают в роли посланников, таким образом, являя собой параллель с Меркурием.) Чтобы объяснить странное притяжение, используется серия вероятностей, приведённых в данной системе. Согласно «Фрактальной геометрии природы» Мандельброта, отталкивающий – все возможности, которые не относятся к притягивающему. Например, так как вероятность выпадения снега в Сахаре очень мала, то подобное событие будет относиться к отталкивающему. Однако эти два явления могут быть совмещены – либо потому, что это становится вероятным в течение длительного времени, либо благодаря вмешательству человека, примерами могут послужить ледниковый период или парниковый эффект. Таким образом, это – совершенно незаметные связи, дьявольские полимеры между двумя системами, вызванные тем, что последователи Лоренца называли «Эффектом бабочки» – то есть, когда нечто совершенно незначительное может изменить вещи самым что ни на есть глобальным образом. И если произойдут события катастрофического масштаба, то теоретически возможно, что отталкивающий и притягивающий поменяются местами, что, в свою очередь, заменит господствующий ныне хаотический порядок вещей на застойный, подобный «холодному» концу света в Рагнарёк¹⁰ или описанному в библии великому пожару.

¹⁰ Речь идёт о трёхлетней зиме Фимбулвинтер. – Прим. ред.

Идея природы Ньярлатхотепа как «Клубящегося Хаоса, Который завывает за пределами звёзд, окружённый безумными сущностями, играющими на флейтах», тоже весьма интересна; возможно, сущности с флейтами играют фрактальную музыку, например, как ночной звук насекомых или воющий звук демонов, описанный в «Аль-Азифе». Всё это – фрактальные звуки, равно как и звук ветра или неравномерное биение сердца. В «Культах Тени» Грант говорит о Хоронзоне следующее: *«Магический порядок или иерархия на обратной стороне Древа находится под покровительством Хоронзона, Господина Нисходящего Пути и Хранителя Пилона Даат. Число 333 (Хоронзон) является также числом Шакала или Лиса (ShGL [“плакальщик”, или “воющий”]), тайного знака Шайтана [Сета]»*. Это объединяет Ньярлатхотепа и Хоронзона через такие символы как Воющий Хранитель / Господин Путей в Пустыне Бездны.

Если рассматривать идею «Вселенной А и Вселенной В» Гранта как притягивающего и отталкивающего, то получается очень интересная модель, с которой можно работать. Например, во Вселенной А притягивающий походит на Древо Жизни, а во Вселенной В отталкивающий составляет Туннели Сета. Соответственно, они соединяются в Даат Ньярлатхотепом, Клубящимся Хаосом, в этой модели изображённым в виде дьявольского полимера, присутствующего между Вселенными А и В.

Используя сигилу, составленную из имени Ньярлатхотепа, я изучил божественность мифов Ктулху через сновидение. В первую ночь 13 апреля 1990 г. ничего значительного не произошло. На следующий день, где-то около 7 часов утра, у меня было видение щупальцев огромного осьминога, яростно развивавшихся в воздухе.

В ту ночь мне приснился очень интересный сон. Он начался с того, что я ехал по дороге, вдоль поросшей вереском местности. Далее я прибыл в маленькую деревушку и, проехав на красный свет, свернул на заброшенную дорогу. Далее машина остановилась на вершине обрывистого, туманного ущелья. Затем я услышал: *«Ньярлатхотеп есть Спящий»*, – и передо мною возник символ глаза, зрачок и радужка которого были наполовину сокрыты верхним веком. Линии выходили из центра каждого века, нисходя из

нижнего века и поднимаясь из верхнего, соединяясь и образуя кривые линии вокруг глаза. От символа исходил запах гниения.

В этот миг передо мной возникли щупальца осьминога, и я проснулся с неожиданным головокружением, как будто меня вырвали из глубокого сна.

После того как я снова уснул, я увидел слово «KANZD», написанное отчётливыми пылающими буквами, висящими в воздухе над бездной. Во сне мне показалось, что слово вращалось вокруг буквы N, или 1 (Нун). После слово пропало, и я очутился на дне ущелья рядом с аморфной чёрной Сущностью. Она имела очень запоминающиеся «придатки», выступающие наружу из Её поверхности, которые включали человеческие туловища; лысых, чёрных, как ночь, людей. Головы людей были абсолютно лишены каких-либо черт, и чёрный гигант постоянно проглатывал их, а после снова выталкивал, подобно огромной самке суринамской пипы. (Эта жаба использует очень специфические методы заботы о потомстве, потомство втягивается через кожу на её спине, затем уже сформировавшиеся маленькие жабы снова выталкиваются наружу.)

Высоко вверху, на вершине ущелья я заметил мелькание крылатой фигуры, которую я принял за Ночной Ужас. Оно кинуло кричащую женскую голову сверху в качестве жертвоприношения этому гиганту и протянуло когтистые лапы, затем его голова оказалась над туловищем. С чувством величайшего облегчения я вдруг осознал, что невидим и для бесформенного гиганта, и для крылатого существа.

После пробуждения я стал изучать символы и слова, явленные мне в сновидении. Я быстро нашёл важную информацию касательно буквы 1 в Liber 777 Кроули, в которой он определяет её значение следующим образом: *«Рыба, которая живёт и плавает в воде, здесь это символ смерти. Поэтому она символизирует силы Скорпиона, рождение через гниение»*. Таким образом, я выделил следующие связи с Мифами Ктулху: посредством скорпиона, который символизирует Хтонические Области, а также через образы сна, а именно через зловоние, исходящее от гиганта, а также через рождение чёрных людей. Используя гематрию, я вычислил, что слово делится на три числа, которые, как я полагаю, имеют большое значение. Двумя из этих чисел были 562 и 13, KANZD ($500+1+50+7+4 = 562$, и $5+6+2 = 13$).

Число 562 соответствует слову «Изначальный», в то время как число 13 соответствует словам: «Единство», «Пустота», «Город Эдем»¹¹ и посланию «Он придёт».

Эти слова относятся к Ньярлатхотепу следующим образом: «Изначальный» перекликается с ролью Ньярлатхотепа как старейшего божества всего Египта. Слово «Пустота» относится к Бездне, в которой Ньярлатхотеп пребывает как Клубящийся Хаос, в то время как «Город Эдем» может относиться к Безымянному городу, в котором Люди-Змеи пророчествуют: «Он придёт».

Слово «Единство» относится к следующему числу, которое я получил, используя метод нумерологии, и которое кажется мне теперь неправильным. Однако, так как данный метод в основе своей абсолютно интуитивный, я считаю его результаты более значимыми, нежели два предыдущих вычисления. Я получил число 22, используя мой собственный вариант метода Айк-Бекар (Aiq Bekar) ($5+1+5+7+4=22$).

Это число соответствует идее единства с картой Таро «Правосудие». В Liber 777 Кроули утверждает, что число означает «завершение несовершенства» или «законченность и неизбежную завершённость»; после этих фраз я стал ощущать связь между Ньярлатхотепом и греческой богиней-посланницей Немезидой. Иные же соответствия были доказательствами моей правоты, например, число также означает «Дочь Владык Истины; Правительница Равновесия», и совсем явная связь прослеживается в следующих словах Кроули, касающихся числа: «Немезида представляет высшее неизбежное правосудие Природы».

Данная фраза особенно интересна в свете «гипотезы Немезиды» доктора Ричарда Мюллера, согласно которой он предполагает наличие тёмной звезды-компаньона, которая, входя в скопление комет облака Оорта, «бомбардирует» внутреннюю солнечную систему кометами приблизительно каждые 26 миллионов лет и таким образом вызвала массовое вымирание в конце мелового периода. Доктор Мюллер нарёк эту звезду (которую, впрочем, ещё предсто-

¹¹ Согласно «Сефер Сефирот», не «Город Эдем», а «город Эдома», конкретнее – один из городов Эдома (Идумеи) под названием Хадад (777 = 13). Учитывая значение буквы Нун («рыба»), здесь интереснее гематрия 117 («рыбак»). – *Прим. ред.*

ит открыть) Немезидой, мстительным посланцем богов, приносящим кару дерзким и самонадеянным. Открытые между слоями, образовавшимися во время массовых вымираний, более молодые напластования кристаллов, названные тектитам, также связаны с рассказом Лавкрафта «Скиталец тьмы», где он описывает Сияющий Трапецоэдр, кристалл, который позволяет отправлять послания сквозь «ужасные бездны сияния».

В этом же рассказе Лавкрафт описывает, как наблюдатели увидели «нечто вроде бесформенной тучи, которая со скоростью кометы понеслась к востоку». Это – образ, очень напоминающий «гипотезу Немезиды». Главный герой рассказа Роберт Блейк говорит, пока наблюдает пикирующий объект: *«Чего я боюсь? Разве это не аватара Ньярлатхотепа, который в древнем и сумрачном Кхеме принимал обличье человека? Я помню Юггот и ещё более далекий Шаггай, и абсолютную пустоту чёрных планет»*. Эта цитата позволяет нам провести параллель между Ньярлатхотепом и звездой Немезидой, которая творит разрушение из скопления комет или тёмных планет. Лавкрафт также использует фрагмент своего стихотворения, которое называется «Немезида», в качестве вступления:

*Зрела тьму распростёртой Вселенной,
Где вращался планет легион –
Безрассудно заброшенных всеми,
Чёрных, не получивших имён...*

В этом отрывке описывается скопление комет Оорта в образе чёрных планет, недоступных для лучей солнц и потому неизвестных, безымянных и незамеченных. Другая же часть этого произведения связана с Ньярлатхотепом как со старейшим божеством Египта и связывает Немезиду с холодными северными землями, где, как говорил процитированный ранее Роберт Блох, «растаял лёд, и Атлантида пала».

*Я видала расцвет фараонов
И Нила сокровищниц явь,
Я жила в тех веках отдалённых,
Когда мерзкой была только я, –
И когда Человек из Арктиды в блаженстве ещё пребывал.*

Таким образом, Лавкрафт собственноручно связал Ньярлатхотепа с Немезидой в своих произведениях, имеющих аналогичные названия. В стихотворении «Немезида» он даёт описание Ньярлатхотепа:

Мимо бледно-лунных глубин ночи,
 Сквозь могильную стражу врат
 Отто сна, я у жизни брала ключи,
 Чтобы вещи озвучил взгляд;
 Я борюсь и кричу пред изломом дня,
 низвергаясь в безумья ад¹².

В «Сомнамбулическом поиске неведомого Кадата» Ньярлатхотеп, «тот, кто носит жёлтую маску», называется «*кошмаром безграничной формы*» и создателем лабиринта, полного «безумия и дикого отщепенства бездны» – Его «единственных даров самонадеянным смертным»; что снова приписывает Ему роль, которую выполняет Немезида в греческой мифологии.

Снова возвращаясь к числу 22; оно также упоминается в «Видении и Голосе», в Liber 418 Кроули. Там я нашёл множество интересной информации, которая дублирует фразу Роберта Блоха в «Безликом боге», где он говорит об уничтожении пирамид и храмов и расположении звёзд, благоприятном для возвращения Великих Древних. В Liber 418 Кроули говорит следующее: «Обелиски разрушены; звёзды помчались вместе: Свет погрузился в Бездну: Небеса смешались с Адом». В Liber 777 о числе 22 говорится следующее: «Мужчина с тёмным, но приятным выражением лица», и

¹² Стихотворение приведено в переводе Трои & П. Сатаровой. В исходном переводе первая строка была более тесно связана с Ньярлатхотепом: «Хаос Клубящийся, в Бездне живущий». Однако следует помнить, что ничего подобного в стихотворении Лавкрафта «Немезида» нет, указанная строфа звучит следующим образом:

*Thro' the ghoul-guarded gateways of slumber,
 Past the wan-moon'd abysses of night,
 I have liv'd o'er my lives without number,
 I have sounded all things with my sight;
 And I struggle and shriek ere the daybreak, being driven
 to madness with fright. –*

Прим. ред.

«Тёмный мужчина, в его правой руке копьё и лавровая ветвь, в левой – книга», – два прекрасных описания Ньярлатхотепа как Тёмного Посланника. Последнее описание также интересно своей поразительной схожестью с общепринятым изображением древнего божества Митры, который, я полагаю, также относится к Ньярлатхотепу/Немезиде. Последнее же значение числа 22, «Бык с лицом человека», объединяет число с созвездием Тельца и, таким образом, с Альдебараном, следующим за семью звёздами-сёстрами – Плеядами.

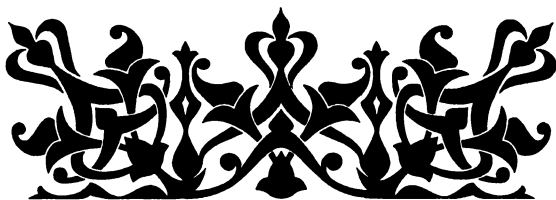
Изначально Альдебараном называли совершенно другое скопление семи звёзд – Гиады. Первая связь между Альдебараном и божествами Мифов Ктулху была мною найдена в произведении Роберта Чамбера «Король в Жёлтом», где она была названа сияющим близнецом тёмной звезды – родной звезды Хастура. Август Дерлет также называет её звездой, откуда пришли некоторые из божеств, упоминаемых в Мифах Ктулху. В этом отношении будет интересно процитировать рассказ Лавкрафта «Шепчущий в ночи»: «Ньярлатхотепу, Могуущественному Посланцу, ему всё должно быть сказано. И Он примет внешность человека, восковую маску и одежды, которые скроют его, и спустится вниз из страны Семи Солнц, чтобы притвориться...». Возможно, Хастур, Король в Жёлтом – одно из воплощений Ньярлатхотепа, так как в рассказе «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата» Он описывается как «тот, кто носит жёлтую маску». В рассказе «Крадущийся хаос», написанном Г.Ф. Лавкрафтом и Элизабет Беркли, разрушение земли наступает благодаря «Кифариону Семи Солнц».

Снова возвращаясь к теме фрактальной геометрии, интересным будет заметить, что Джон Дьюи Джонс (John Dewey Jones) в своих рассказах о сектах говорит о некоем обществе, которое использовало красный пылающий Альдебаран для медитации, относящейся к «фрактальному/хаотическому гнозису».

Альдебаран был также одной из основных звёзд, составляющих древнее созвездие Митры, состоящее сейчас из современных Тельца и Персея. Джеймс в своей книге «Древние боги» утверждает, что Митра был «посредником между божественными силами и человеческой расой», таким образом, соединяя это божество с ролью Ньярлатхотепа/Немезиды. Принято изображать данное божество держащим копьё, «щит» или Колесо Фортуны, на котором изобраа-

жены все звёзды, и в мантии, которая является символом реальных небес, между которыми Митра посредничает. Описание схоже с приведённым выше описанием Ньярлатхотепа, равно как и Немезиды, которая, согласно «Белой Богине» Роберта Грейвса (Robert Graves «The White Goddess»), в образе Дианы лесов держит посох в одной руке и Колесо Фортуны в другой, тем самым являясь разрушительницей старого года и зачинщицей нового. Таким образом, Колесо Фортуны и прочее соединяет трёх божеств. В рассказе «Скиталец тьмы» Ньярлатхотеп предсказывает: *«Когда звёзды станут верно, Великие Древние восстанут вновь»*. Ричард Тирни в своей работе «Когда звёзды станут верно» относит Восстание Затонувшего Р'льеха через астрологические таблицы к тому сектору Вселенной, где располагаются Альдебаран и Гиады. Ссылаясь на Птолемея, он утверждает, что Альдебаран «имеет схожий с Марсом нрав», возможно, из-за красного цвета и того факта, что он был принято связывать с бычьим оком. Это особенно интересно в свете того, что созвездие Митры содержит звёзды, называемые «дурными глазами» – Альдебаран (Служитель) и Алголь (Упырь).

В декабре 1989 в журнале «Scientific American» появилась статья Дэвида Уланси «Тайны Митры», в которой он предполагает, что Культ Митры базировался на осознании того, что «с принятием астрологии росла вера в то, что истинное обиталище богов – сфера звёзд». Он предполагал, что Митра имеет власть над сменой Эонов времени и над созвездиями, вращающимися на небесном экваторе. Он ассоциировался с Тельцом, так как во времена зарождения Культа Митры (4200-2000 до н.э.) Телец начал своё падение как символ Эона и был впоследствии заменён Овном. Таким образом, Митра, как повелевающий Эонами, имел власть произвести время, «когда звёзды станут правильно», разрушить старый Эон и ввести новый. Иначе говоря, все трое божеств руководят оборот колеса, так что, цитирую фрагмент «Белой богини» Роберта Грейвса, посвящённый Немезиде, *«однажды колесо завершит оборот, и месть будет излита на нечестивцев»*.



Брат Аббадон

НЬЯРЛАТХОТЕП – ВЛАДЫКА ШАБАША?¹³

Неосвязаемость и аморфность Великих Древних очень сильно затрудняет магическую работу с Ними. Так как Они представляют собой инкапсуляцию безграничных изначальных энергий, существ невообразимой силы, очень сложно приспособлять к ним стандартные техники ритуальной магии. Попытки соотнести Их с символическими метаструктурами, такими как Каббала, зодиак и пр., служат, на мой взгляд, только для того, дабы ограничивать Их силу. Так как Великие Древние не имеют магической «личности» в том понимании, в котором оную имеют иные божества, этот факт вносит некую особенность в попытки Их призывания, по крайней мере, если сама процедура призывания построена классическим образом. Путь к Ним, тем не менее, можно найти, используя сновидение или исследования внутреннего мира. Описанные выше техники, бесспорно, являются исключительно сольными; также очень мало внимания групповым методам работы уделяется и в течениях, связанных с Мифами Ктулху, по крайней мере, в изложении Эзотерического Ордена Дагона, в его настоящем виде.

Единственный из Великих Древних, который (по крайней мере, иногда) облачается в человеческую форму – это Клубящийся Хаос, Ньярлатхотеп. Хотя так же, как и другие Древние, Ньярлатхотеп имеет бесконечное количество обликов, Его наиболее важной формой, согласно циклу мифов Лавкрафта, является «Чёрный Муж»

¹³ Из «Пилона» №1, 1990. Пер. Тиконрус.

Ведьминского Шабаша¹⁴. В роли Клубящегося Хаоса Он является посредником между истинно чуждыми и космическими Великими Древними и теми людьми, которые хотят поклоняться Им или, как в случае с Рэндольфом Картером, стремятся получить от Них запретные знания. Ньярлатхотепа отождествляют с Сатаной, а также с Аивассом. Одной из животных форм Ньярлатхотепа является чёрный, безликий сфинкс – магический зверь, силы которого, согласно Леви, являются основой любой магии – Знать, Сметь, Желать, Хранить Тайну. Сфинксоподобная форма Ньярлатхотепа также возвращает нас к иногда возникающей необходимости принятия чудовищных форм ради приближения к Великим Древним. Ньярлатхотепа также можно рассматривать как фигуру-инициатора, действия которого более сознательны и преднамеренны, нежели действия «безумных» Великих Древних или дремные шевеления Их Жреца – Великого Ктулху. Ньярлатхотеп появляется внутри множества магических традиций – египетской, чёрной магии, сатанизме, Телеме, течениях Ма'ат и даже в хаотичных громыхающих нотках Acid House. Он владеет ключами к познанию прошлого, доктор Декстер в качестве Его «аватара» (в рассказе Роберта Блоха «Тень с колокольни») демонстрирует знания ужасного будущего.

В этом отношении есть очень интересная книга – «Колдовство: Традиция, обновлённая Джонсом и Дорин Валиенте» (Witchcraft: A Tradition Renewed by E.J. Jones and Doreen Valiente), опубликованная Робертом Хейлом. Эта книга обрисовывает нам более тёмный и «зловещий» подход к колдовству, который ранее был детально изложен возрожденцами. В описанной здесь системе «Муж в Чёрном» предстаёт в роли Владыки Шабаша, ролью которого является посредничество между этими самыми шабашами. В некоторых колдовских группах «Муж в Чёрном» – это маг мужского пола, вступающий в роли независимого советника.

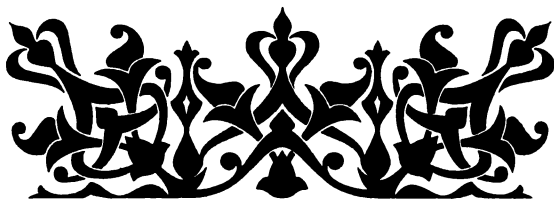
Очень многое может быть собрано вместе, создавая тем самым Культ Ньярлатхотепа, включая разнообразные техники колдовства, шаманизма и, наверное, вуду. В сновиденческой работе, например, практик может сфокусироваться на встрече с Ньярлатхотепом как с «Мужем в Чёрном» и стремиться посетить астральный шабаш. Было бы очень даже желательно создать некий дальний изолирован-

¹⁴ См. рассказ Лавкрафта «Сны в ведьмином доме». – *Прим. ред.*

ный культ, который бы использовал одну из вышеизложенных систем и в котором контакты с Ньрлатхотепом совершались бы постепенно, – т.е. организацию, которая, возможно, приняла бы вид «Тайного Лидера» или «знатоков внутренних путешествий». За начальными контактами на астральном уровне могут следовать призывания, вплоть до одержимости, ритуалы, которые (согласно терминологии Лавкрафта) ещё называют «взбешёнными», ссылки на оные могут быть найдены в «Зове Ктулху» или «Кошмаре в Ред-Хуке».

Примечание: Упоминание о «Докторе Декстере» проводит ещё одну параллель с Телемой, его исследования в области атомной энергетики могут быть связаны с «военными машинами», упомянутыми в *Liber AL*, и с развитием атомных электростанций – современных «храмов» Древних.





Стефан Дзиклевич

ГЕМАТРИЯ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК НЬЯРЛАТХОТЕПА¹⁵

*Ньярлатхотеп – Великий Посланец... спустится
вниз из страны Семи Солну, чтобы притворить-
ся... Великий Посланец, приносящий из пустоты чу-
десную радость Югготу, Отец Миллиона Избран-
ных...*

«Шепчущий в ночи», Г.Ф.Лавкрафт

NIRLATHTP, 780	=	MChQRI RZI MTH VMOLH, сокровенные тайны верха и низа
	=	ShPTh, губа, язык; берег, граница
	=	Ophis, удав, змея
NIRLATHVTP, 786	=	ShMSh OVLM, Солнце Вселенной; Вечное Солнце
	=	PShVTh, ровный (гладкий, плавный)
	=	asteios, угодный, красивый
Niarlathotep, 656	=	Messias, Святой Древний
	=	OQLThVN, Стародавний Древний
	=	ShShVN, радость, веселье

¹⁵ Пер. Кассандры Имаго.

Лавкрафт впервые представил Ньярлатхотепа в одноимённом произведении, в прозаическо-стихотворном жанре. Произведение было написано в 1920 году, на основе сна. Ньярлатхотеп представлен как загадочный пророк, ассоциирующийся с «ползучим Хаосом», вызывающий восхищение и соблазн своими речами, которые в конечном итоге приводят к «вертящемуся кладбищу Вселенной», где не даёт покоя «приглушённый, сводящий с ума барабанный бой и пронзительное, монотонное завывание кошунственных флейт из непостижимых, лишённых света пространств за пределами Времени».

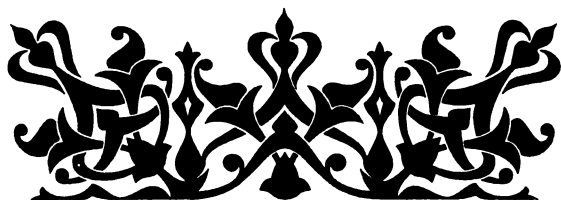
Nyarlathotep, 1046 = **aei polon**, вечный двигатель – титул Пана
= **Eli eli leina sabachthani**, «Мой Бог, Мой Бог, почему Ты оставил меня?» (Матфей 27.46)

В мое одиночество входит голос флейты из сумрачных роц на склонах дальних холмов. Простерлись они от бурной реки до самого края пустыни. Я вижу Пана.

Алистер Кроули, Liber Liberi vel Lapidis Lazuli
Adymbratio Kabbalae Aegyptorum sub figura VII
[Книга Либера или Лазурита], Пролог Нерождённого, 1-4

Nyarlathotep, 1776 = **Apokalypsis alethejas**, Откровение Истины
= **O Messias ek nekron**, Мессия для Мёртвых
= **To alethinon Inysterion**, Тайна Истины

Эти ссылки на источник ясно подчёркивают Меркурия-Посланника как Аватара, аспект Ньярлатхотепа, того, кто есть Мессия Хаоса, Первый Посланник Великих Древних и Тёмный Лорд из Некрономикона.



В. М. Ленберг

АНАЛИЗ ИМЁН И МАГИЧЕСКИХ СЛОВ РАССКАЗА Г.Ф. ЛАВКРАФТА «КОШМАР В РЕД-ХУКЕ»

В этом рассказе Лавкрафт отошёл от традиции использовать имена и силы Альяха и обратился к Каббале. Займёмся же анализом:

«Многочисленные надписи были выполнены каким-то красным веществом и являли собою смешение арабского, греческого, латинского и древнееврейского алфавитов. Мелоун не мог толком прочитать ни одной из них, однако и того, что ему удалось расшифровать, хватило, чтобы остановить кровь в его жилах. Ибо одна из наиболее часто повторявшихся инскрипций, нацарапанная на эллинистическом варианте древнегреческого языка, изрядно сдобренного ивритом, носила очевидное сходство с самыми жуткими заклинаниями, которыми когда-либо вызывали дьявола под крышами безбожной Александрии:

HEL. HELOYM. SOTHER. EMMANVEL. SABAOth. AGLA. TERTRAGRAMMATON. AGYROS. OTHEOS. ISCHIROs. ATHANATOS. IEHOVA. VA. ADONAI. SADAY. HOMONION. MESSIAS. ESCHEREHEYE».

1. HEL – происходит от еврейского אֵל, переводится как «БОГ».

2. HELOYM – происходит от еврейского אֱלֹהִים, переводится как «Боги».

3. SOTHER – греческое слово ΣΟΘΕΡ, переводится как «Спаситель».

4. EMMANVEL – происходит от еврейского עִמָּנוּאֵל, переводится как «С нами Бог». Впервые упоминается в Книги Исаии 7:14.

5. SABAOTH – происходит от еврейского слова צְבָאוֹת, что означает «Повелитель Воинств».

6. AGLA – имя Бога, происходящее от אֱגֵלָא, одно из вероятных его значений – «Да будет Слава Твоя вовеки, Господь».

7. TETRAGRAMMATON – латинское слово, переводится как «Четырёхбуквенный». Обычно этим словом называют имя יהוה, так как настоящий способ прочтения его неизвестен.

8. AGYROS – по всей видимости, искажённое греческое слово ΑΓΙΟΣ, переводится как «Свят».

9. OTHEOS – происходит от греческого ΟΘΕΟΣ, переводится как «Бог»

10. ISCHIROС – греческое слово ΙΣΧΙΡΟΣ, означает «Сильный, Могущественный»

11. ATHANATOS – греческое слово ΑΘΑΝΑΤΟΣ, означает «Бессмертный».

Происхождение этих имён (ΑΓΙΟΣ ΟΘΕΟΣ ΙΣΧΙΡΟΣ ΑΘΑΝΑΤΟΣ) строго христианское, из религии же эти имена плавно и незаметно перекочевали в магию. История их, если верить Протоиерею Родиону Путятину, примерно такова: «В царствование Феодосия Младшего, при Цареградском архиепископе Прокле было страшное землетрясение. По случаю этому было молебствие с крестным ходом, как это всегда бывает у христиан при общественных бедствиях. Вот все молятся о помиловании. Вдруг сильный ветер одного мальчика, на виду всех, поднял вверх и унёс высоко к небу. Через несколько минут мальчик, не-

вредимо спустившись оттуда, сказал, что он слышал там,верху, поющих: Святый Боже, Святый Крепкий, Святый Бессмертный (ΑΓΙΟΣ ΘΕΟΣ ΑΓΙΟΣ ΙΣΧΙΡΟΣ ΑΓΙΟΣ ΑΘΑΝΑΤΟΣ)!

Когда слышавшие это воспевали песнь – Святый Боже, Святый Крепкий, Святый Бессмертный – и когда прибавили к ней: помилуй нас – Господь тотчас явил Свою милость: землетрясение в ту же минуту прекратилось. С этого-то времени христиане стали петь Трисвятую песнь».

1. ΙΕΝΟΝΑ – одна из версий прочтения тетраграмматона – יהוה'.

2. VA – часто употребляется в древних заклинаниях, что означает – неизвестно, возможно, часть имени Yod-He-Vau-He.

3. ADONAI – происходит от еврейского אדני, переводится как «Господь».

4. SADAY – происходит от еврейского слова שדי, означает «Всемогуший».

5. HOMONION – это слово происходит, скорее всего, от латинского homo – человек. Отсылает нас это имя к гностическим мифам о первых Эонах по имени «Человек» и «Человек, Сын Человеческий». MESSIAS, еврейское משיח – мессия, помазанник.

6. ESCHEREHEYE, скорее всего, происходит из двух еврейских слов: ESCHER (אשר) – БЛАЖЕНСТВО и EHEYE (איהיה) – Аз есмь. «Аз есмь Блаженство» – один из титулов Бога.

Как видим – на воззвание к Сатане вышеприведённый текст не тянет.

«О друг и возлюбленный ночи, ты, кому по душе собачий лай и льющаяся кровь, ты, что крадёшься в тени надгробий, ты, что приносишь смертным ужас и взамен берёшь кровь, Горго, Мормо, тысячеликая луна, благоволити принять наши скромные подношения!» – текст заклинания из рассказа отсылает нас к мистериям Луны, он поразительно напоминает изображение 18 Аркана – Луна, да и, к тому же, каббалистических имён, упомянутых в тексте, насчитывается 18.

В старой колоде Таро (согласно Элифасу Леви) карте соответствует буква 'טז (цади), её название переводится с еврейского как

«крюк» – по-английски «hook», что отсылает нас к названию рассказа «Кошмар в Ред-Хуке». Вот как объясняет имена «Горго» и «Мормо» Антон ЛаВей в «Книге Левиафана»:

Gorgo (Горгона) – уменьш. от Демогоргон, греческое название Дьявола.

Mormo (Мормо) – (греч.) Царь Вампиров, супруг Гекаты.

Вот что пишет А. Кроули об аркане «Луна»:

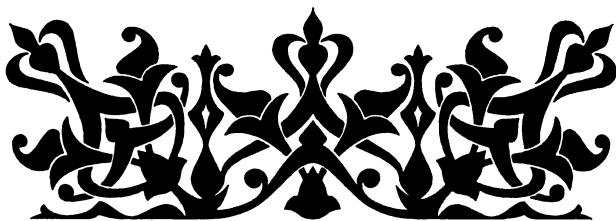
«Луна, причастная и к высшему, и к низшему и наполняющая всё в промежутке между ними, – самая универсальная из Планет. В своём высшем аспекте она является Связующим Звеном между человеческим и божественным, как показано в Ату II. В настоящем же Козыре, представляющем её низший аватар, она соединяет земную сферу Нецах и Малкут, кульминацию всех высших форм в материи. Это убывающая луна, луна колдовства и отвратительных деяний. Она – ядовитая тьма как условие возрождения света.

Этот путь охраняется Табу. Луна – нечистота и колдовство. На холмах стоят чёрные башни безымянной тайны, страха и ужаса. Все предрассудки, мёртвые предания и наследственные отращения соединяются, чтобы затмить её лик перед глазами людей. Чтобы ступить на эту тропу, требуется непобедимое мужество. Жизнь здесь непостижима и обманчива. Огненное чувство наталкивается на препятствие. У луны нет воздуха. Рыцарь в своём поиске вынужден полагаться на три низших чувства: осязание, вкус и обоняние. Такой свет, который возможен здесь, смертоноснее, чем тьма, и тишину ранит вой дикого зверья».



Имя «Lilith» принадлежит лунной демонице, царице вампиров, оно происходит от еврейского слова לילה и переводится оно как «Ночь». Magna Vater – «Большая Вода» имя Луны как повелительницы приливов и отливов. Элемент Вода соответствует Луне (как, впрочем, и другие жидкости, например: лимфа, кровь, сперма...)

Также в тексте упомянуты имена Молоха и Астарот; Молох является богом солнца древней Финикии, скорее всего, его имя происходит от «Мелех» – царь, Астарот – богиня любви, соответствующая Иштар и Астарте, имя её означает «Звезда», «Звёздная» (сравни с английским «star»).



Леонард Мадьярин

ПРЕДАНИЕ О КНИГЕ ЛЕВОНЫ ГЕРМА

Семья Герм была родом с острова Рюген (до завоевания – славянский Руян/Буян). В 1800 году они переехали жить в Венгрию. Там у них родился сын, которого называли Левона (Леон).

О нём известно лишь то, что в период с 1915 по 1930 он занимался изучением культа Шуб-Ниггурат. Примерно в это же время он начал практиковать с Богиней и стал Её Скопцом. В 34 году с ним случилось то, что случилось с Гоголем – его похоронили живым. Легенда гласит, что Левона специально всё подстроил так, сам же уснул в этом мире, а проснулся в лесном мире своей Богини. В те самые 34 года он выглядел плохо выбритым юношей с пышными курчавыми волосами и длинными чёрными усами с проседью.

Некоторые говорят, что Левона задумывал написать книгу «Завет Козлоногой» из 25-ти глав, но при жизни успел написать лишь 15. Другие же утверждают, что при жизни он хотя и делал какие-то записи, но книгой это назвать нельзя, а то, что выдают за его книгу, это уже то, что другие скопцы-медиумы получили от него после его смерти. Верен ли первый вариант или же второй, но некоторые записи о Шуб-Ниггурат за подписью Левоны Герма действительно существуют.

Известно, что 1-я глава книги Левоны Герма называлась «Об имени и образе», а 15-я – «Обряд призыва».

Относительно обряда из 15-й главы известно, что он должен проводиться в полночь в пятницу. Первый раз имя Богини произ-

носится, когда стрелка часов подходит к 12-и, а второй раз – когда она только-только миновала 12. Заклинание таково:

*наг тоф зэнг
ишниггараб ишниггараб
наг тоф зэнг
ашаб нифиу аблод*

Язык заклинания – смесь шумерского с древнеарийским. Сказано, что надо «читать в восприимчивом состоянии».

На часы надо наклеить ритуальную сигилу Шуб-Ниггурат, острым концом на 12. Данная сигила есть в «Таинствах Червя», в середине печати из «Приношения СакКата». После произнесения имени Богини второй раз часы надо перевернуть и начать медитацию на сигилу.

Я сам родом из Венгрии. Основу этого предания мне рассказал мой отец, потомственный varázsló (венг. «колдун», «ворожей»), детали я восстановил по рассказам других людей из некоторых венгерских и валашских оккультных сообществ.

Один человек мне говорил, что видел записную книжку Левонны Герма, и якобы там была вот такая «формула для создания связи с Шуб-Ниггурат», которую надо повторять как мантру:

*икси́ира она
ишни́ггараб на́з*

Как я заметил на практике, первая формула вполне рабочая, даже без обряда и сигилы, а вот эта хотя и работает, но призывает что-то не то, хотя по энергетике и находится где-то рядом с Богиней.

Примечание от KN:

Любопытно, что фамилия «Герм» восходит к праиндоевропейскому корню *kʷǵ-mi-

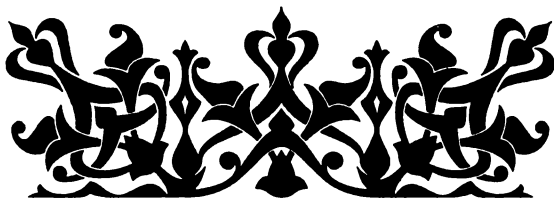
русск. червь,
санскр. kṛmi,
лит. kirmis,
латв. sērme,
алб. krimb/krymb,
ирл. cruim,
старосл. чермный,
валлийск. pryf,
осетинск. kalm,
перс. kirm,
др.-прусск. girmis

К этому же корню восходит и «Гермес» – греческое имя Тота, он же атлант Арелих Волмалитес.

Аналогичное же мы наблюдаем в фамилии Оле Ворма (Олаус Вормиус), упоминаемого как один из переводчиков Некрономикона. «Ворм» или «Вормиус» восходит к праиндоевропейскому корню *wǵ-mi-, что опять же имеет значение «Червь»:

лат. vermis,
готск. waurms,
англ. wurm/worm,
арм. vord/vort,
лит. varmas,
валлийск. gwraint,
греч. rhomos,
нем. wurm/Wurm,
др.-норв. ormr,
др.-прусск. wormuan

Не говорит ли это о том, что существовала некая традиция, согласно которой, адепт брал прозвище или второе имя, обязательно означающее «Червь»? Или же это служило как литературный намёк на Традицию Древних?



Бхаа Эммахатт

СОН БОГА¹⁶

Глааки постоянно управлял своими почитателями, но, как и всякое существо, Он иногда спал. Первая опасность сна состоит в том, что когда мы спим, мы не управляем всем тем, что происходит наяву – поэтому почитатели Глааки обретали свободу воли, когда Он спал. Вторая опасность сна заключается в том, что если мы не осознаёмся во сне, а спим просто так, тогда мы не управляем не только тем, что происходит наяву, но и не управляем собой в мире сна – поэтому осознанные сны так важны.

Когда Глааки спал, его почитатели, скорее всего, тоже спали, ибо днём Он управлял ими, и им приходилось выполнять какую-либо работу, и они уставали. Тогда как же они могли извлечь какие-либо сведения из Его мыслей, чтобы затем записать их? Наверняка одни из них вытаскивали мысли из памяти через транс, а другие сновидели.

Йидра, упомянутая ранее, тоже, почти как Глааки, содержала своих почитателей в повиновении:

Почитателям Своим является Она во множестве дивных и прелестных обличий, но потому лишь, что видят они не истинный облик Её, но лишь ту ипостась, кою пожелает Она, дабы узрели они.

Ибо как могут йогины отправлять мысли и видения свои друг другу на расстояния великие, так же и Йидра отправляет мысли

¹⁶ Сохранившийся фрагмент обширного исследования, уничтоженного хакерами.

Свои человекам и принуждает их видеть лишь то, что Она пожелает.

На самом же деле отправляет Она мысль Свою, что пребывает Йидра в одной душе, ибо много тел у неё, сокрытых во джунглях юга, и ледяных пустошах севера, и пустынях за западным морем.

Потому происходит сие, что храмов у ней – множество, и чрез них ожидает Она, что соединится со всевозможными почитателями Своими, покуда не станет разум Её единством обширным.

«О Йидре, навевающей сны»

Ктулху – один из правителей левостороннего аспекта Вселенной, чистейшего Хаоса и безумия. По Некрономикону, он есть спящий бог, что, в первую очередь, является аллегорией, намёком на иррациональное и неподдающееся чёткому определению состояние, переживаемое в сновидениях разумными существами, и в том числе человеком, который, как указывают мистики, содержит в себе левостороннее начало, способное активно действовать во время сна или наркотического транса, а также при гипнотическом воздействии.

Эмиль фон Юнтц, «Сокровенные культы»

Почитатели Глааки записывали Его мысли. Почитатели Йидры видели навеваемые Ею образы. А согласно Лавкрафту, сны людей – это мысли Ктулху, жизнь людей – это часть Его сна, и когда Он проснётся, люди исчезнут. Отсюда следуют два вывода:

1. какого бога ты считаешь, мысли того бога и будут в твоих снах, а равно и образы, которые он тебе посылает (не только его облики, но и знаки судьбы, т.е. для вещих снов);

2. если существует некое сверхсущество, то вполне может быть, что оно видит нас во сне или же мы являемся порождениями его сонного разума, и тем самым мы зависим от этого существа, а значит, наша единственная возможность стать свободными заключается лишь в овладении осознанными снами – чтобы тоже стать подобными существами или же найти какой-либо иной выход, будучи на уровне выше людского.

Подобными же сверхсуществами являются Брахма и Шива. Из пуран известны три версии возникновения Брахмы:

Из пуран известны три версии возникновения Брахмы:

2. из цветка лотоса, выросшего из пупа Вишну;

- На первый взгляд это кажется безумным вымыслом, но если понять во внимание, что речь идёт именно о сверхсуществах, понимание и состояние коих людскому уму не подвластно, то всё может быть.

Согласно Шива-пуране, Шива является создателем Вишну и Брахмы. Олицетворяет одновременно разрушительное и созидательное начала. Является Творцом Вселенной, а также верховным богом, которому подчиняются все остальные боги. Его лик Махамритьюнджайя является целителем и избавителем от смерти.

В культах каждого из этих сверхсуществ принято считать каждого из них главным и верховным, ибо нет разницы, кому поклоняться, хоть себе самому, ведь через любое существо можно познать Парабрахман, потому что Он находится внутри каждого творения. Но, согласно индуизму, Брахма, Вишну и Шива составляют тримурти (троицу), в которой Брахма – творец, Вишну – поддержа-

тель созидания, а Шива – разрушитель и преобразователь. Дело в том, что эти сверхсущества являются ликами Владык Альяха: 0 – Брахма, 1 – Вишну, 2 – Шива. Вы не замечали этого, потому что привыкли считать ИХ «Светлыми», «индуистскими», «личностными» или ещё какими-нибудь. В действительности у Них множество ликов – и Светлых, и Тёмных, и каких угодно ещё. У Них множество имён – на санскрите, на ассирийском и на любом другом языке.

Согласно Традиции Неизречённой (Неназываемой), каждый, кто знаком с этой традицией, *должен медитировать на имена и свойства Владык Альяха, дабы получить их знаки, которые будут для каждого мага свои.* К примеру, вот как они получились у ведьмы Амарраав:



0. Миртош.
Творение



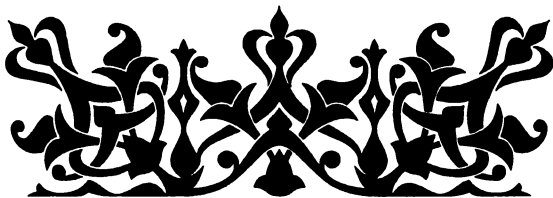
1. Ассиргат.
Сохранение



2. Аммон.
Уничтожение

Древние и Владыки Альяха – прекрасны! Вы не замечали этого, потому что в гримуарах постоянно описываются всякие пакости и кровавости, за пеленою коих вы не видите внутренних практик и истинного лика Тех, о ком там говорится. *Когда вы читаете, то мысленным взором видите картинки. Мысленно ткните в них пальцем – они распадутся, и вы сможете войти в подлинник описываемых времён и событий.* Там увидите, как всё есть на самом деле.

2010



Джон Бил

НЕБЕСНЫЕ ТЕЛА В МИФАХ КТУЛХУ¹⁷

По словам Л. Спрэга де Кампа, Лавкрафт был страстным астрономом, интерес к астрономии у него разожгли классические мифы, связанные с созвездиями. В рассказах Лавкрафта и других людей, участвовавших в написании Мифов Ктулху (далее просто «Мифы»), часто упоминается о связях между звёздами и божеествами, событиями или ритуалами. Некоторые из них являются вымышленными, например, планета Шернот, которая расположена за пределами Вселенной, так сказать, во Вселенной Б. На ней живёт Ньярлатхотеп. Большинство же звёзд и планет реальны, и я решил исследовать всё с ними связанное, а также выяснить смысл имени каждой из них.

Планеты

Чтобы не перечислять каждую планету и мифы, связанные с нею, я сделал обзор нескольких, кажущихся мне наиболее интересными. В рассказе «В стенах Эрика» Венера покрыта пышными джунглями, через которые пробирается рассказчик, находящийся в поисках кристалла, которому поклонялись венерианские люди-ящеры. Возможно, это отсылка к людям-змеям и сияющему трапецоздру из «Обитающего во тьме» и других рассказов. Венера также упоминается вместе с Юпитером в рассказе «За гранью времён».

¹⁷ Перевод – LW.

Темой многих рассказов Кларка Эштона Смита являются планеты, например, «Дверь на Сатурн», а также «Склепы Йох-Вомбиса», для которых основой послужил Марс. Большинство работ Смита повествуют о планетах других звёздных систем, например, находящаяся в созвездии Андромеды Планета Смерти из «Рока Антариона», а также Вольтап из «Женщин-цветов». Последняя планета имеет наибольшее значение в Мифах Лавкрафта. Юггот ассоциируется с Плутоном, это обитель существ, оставляющих следы, похожие на крабов, и осуществляющих межпланетные путешествия «на неуклюжих, но мощных крыльях, которые способны сопротивляться эфиру». Кеннет Грант использует Юггот как символ грани между измерениями, эта идея выражена в стихотворении Лина Картера:

*Я видел Юггот на Краю и Йит,
Зловещую Каркозу, что в Гидах.*

Интересным моментом является то, что Картер упоминал о Каркозе (изобретение Амброуза Бирса в рассказе «Житель Каркозы») как о лежащей среди семи звёзд Гиад, как об области в небе, которая вновь и вновь всплывает в Мифах.

Имя Фомальгаута (α Южной Рыбы) произошло из арабского языка, как и многие другие. В истоках её называли «Fum al-Hūt», что переводится как «Рот Рыбы». Неудивительно, ведь звезда находится прямо там, где должен быть рот пьющей рыбы, Южной Рыбы. Также интересным моментом является то, что это – единственная имеющая имя звезда во всём созвездии. Кроме того, эта звезда является самой южной звездой первой звёздной магнитуды, видимой из Великобритании. Дело в том, что первая магнитуда относится к Мифам, она связана с богом Ктугхой. Ктугха описывался как «постоянное горение различных форм, имеющих огромную массу». Также Ктугха преподносится как существо, относящееся к Пламенным упырям, являющимся обителями самых горячих мест.

Альдебаран (α Тельца), как правило, называют «Глазом Тельца», в связи с его оранжевым окрасом. Изначально это название было дано всему звёздному скоплению Гиады, которое на самом деле относится не к созвездию, а находится немного впереди. Название происходит от арабского «al-Dabarān», что означает «Последователь». Это связано с убеждениями греков относительно то-

го, что звёзды следуют Плеядам. Эта звезда связана с Мифами довольно особым и интересным способом. Исходная ссылка была в рассказе Роберта Уильяма Чемберса «Король в Жёлтом», где она является яркой двойной звездой, обителью Хастура.

Август Дерлет говорит об этой звезде, что некоторые из ктулхIANских божеств нисходили с неё. В связи с этим интерес обращается к цитате из «Шепчущего во тьме»: «Ньярлатхотеу, Могущественному Посланцу, ему всё должно быть сказано. И Он примет внешность человека, восковую маску и одежды, которые скроют его, и спустится вниз из страны Семи Солнц, чтобы притвориться...». Роберт Грейвс в своей книге «Мифы Древней Греции» утверждает, что Плеяды и Гиады были семью дочерьми титана Атласа, что делает их эквивалентными в мифологической терминологии. Заявление из «Шепчущего во тьме» ясно указывает на соответствие семи сестёр солнцам звёздного скопления. Таким образом, связь между Ньярлатхотепом и его влияние на Альдебаран подтверждаются. Пожалуй, можно копнуть поглубже и сказать о вероятности того, что Хастур, Король в Жёлтом, является одним из «тысяч форм и воплощений» Ньярлатхотепа; В «Сомнамбулическом поиске неведомого Кадата» это описывается как ношение «жёлтой маски». Наряду с этим, история «Ползучий Хаос», написанная Лавкрафтом и Элизабет Беркли, описывает разрушение Земли, по всей видимости, как существование на «Центурионе из семи солнц», в зоне, с которой связан Ньярлатхотеп, выступающий ползучим хаосом, Немезидой Земли.

Ещё одним интересным моментом является то, что раньше Альдебаран относился к созвездию Митры, которое состояло из нынешних созвездий Тельца и Персея. Здесь мы имеем связь со звездой Алголь, ещё одной звездой, кратко упомянутой в написанном Лавкрафтом рассказе «За стеной сна».

Алголь (β Персея) – первая открытая двойная звезда. Её обнаружил в 1600-х годах итальянский астроном Монтан, он был первым, кто предположил, что в закономерностях движений и сияний звёзд может скрываться какой-то смысл. Название звезды происходит от арабского «al-Ghul», что означает «Демон», или «Вурдалак», а в английском языке эту звезду называют «Звездой Демона». Первоначально Алголь была одной из звёзд, составляющих щит Митры, но позже она была включена в созвездие Персея и заняла по-

ложение зловеще подмигивающего глаза Медузы. В честь неё назван класс затменно-двойных звёзд, звёзды этого класса называют «звёздами типа Алголь».

Несмотря на то, что Бетельгейзе (α Ориона) – это Альфа-звезда, она слабее, чем β Ориона, Ригель. Эта звезда – красный сверхгигант, её название обозначает «Рука Близнеца», или «Рука Священного». По всей видимости, изначально звезда должна была называться Йедельгейзе, но в ходе перевода допустили ошибку, и вместо арабского «Yed», что значит «Рука», прочли «Bad», что означает «подмышка». Эта звезда находится на расстоянии около 650 световых лет от нас, и она является переменной звездой, её яркость и цвет меняются в течение года. В Мифах эта звезда рассматривается как место, где обитали и правили Старшие Боги.

Очевидно, что Полярис (α Малой Медведицы) – это Полярная Звезда, и она находится на Северном полюсе небосвода. Однако её греческое имя – Циносура, что переводится как «Собачий хвост», из чего следует, что было время, когда созвездие называлось не Медведица, а Собака. Ещё раньше греки называли эту звезду «Феонисса», что, по всей видимости, является производной от мужской формы «Феникс». Феонисса означает «красный», или «кровавый». Роберт Грейвс отмечает связь этой звезды с Деметрой и Астартой; Феонисса подразумевает роль богини Луны в Жизни-в-Смерти. Также интересно, что Феникс переименовал Землю Хананскую в Финикию, здесь может быть место ещё одной отсылке.

Полярная Звезда будет максимально близка к Северному полюсу в 2100, а затем её постепенно заменит Вега. Кажется, именно это и подразумевается в стихотворении Лавкрафта:

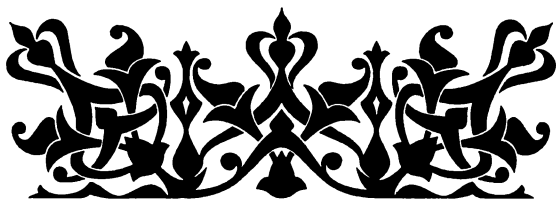
*Отдохни, мой звездочёт –
Много тысяч лет пройдёт
Прежде, чем твоя звезда,
Сделав круг, придёт туда,
Где она горит сейчас.
Звёзды новые не раз
Вспыхнут в небе для тебя,
Утешая – не любя.
Только я, вернувшись, вновь
Разбужу в тебе любовь.*

Использование фразы «to the axis of the skies» («к небесным осям») в оригинале стихотворения представляет особый интерес, ибо здесь есть связь со звездой, арабское имя коей – «Al Kutb al Shamaliyu», что переводится как «Северная Ось».

Имя звезды Арктур (α Волопаса) переводится с греческого как «Хранитель Медведицы», или «Медведь-Хранитель», а её арабское название – «Хранитель небес». В своё время эту звезду называли «Пастух». Эта звезда кратко упоминается у Лавкрафта в рассказе «За стеной сна», там был момент, где главный герой, Джо Слейтер, «проплывал через миры, которые вращаются вокруг красного Арктура».

Сириус (α Большого Пса) Кеннет Грант ассоциирует с Дагоном Лавкрафта. Эта идея также была изложена Робертом Темплом в «Мистерии Сириуса». Темпл цитирует одного из вавилонских историков, Берозуса, пишущего об инопланетных амфибиях, лидером которых был Оаннес, ставший позднее Богом-Рыбой, покровителем филистимлян. Берозус также говорит о другой амфибии, имя коей – Одакон, что является искажённой формой имени Дагон. Также в книге Темпла встречается кое-какая информация об африканском племени догонов. Люди этого племени знают о существовании звезды Сириус В, невидимой обычным глазом, они считают, что вокруг неё вращаются планеты, с которых пришли амфибии.

Греки называли эту звезду «Seirios aster», «сияющая звезда», ибо она становилась видна лишь в жаркие летние месяцы. Арабы называли её «Al Shira al 'Abur al Yamaniyyah», что означает «Сияющий в коридоре Йемена». Эта звезда является очень яркой, и в ночном небе она напоминает Алголь, она тоже кратная, её парой является белый карлик – Сириус В, полный оборот на орбите она осуществляет за 50 лет. В греческой мифологии она называется «Ортус», в честь двуглавого сторожевого пса, принадлежащего Атласу, сыну Тифона и Ехидны. Кроме того, в мифе собака-звезда считалась Цербером. В египетском мифе собака-звезда связана с Анубисом, согласно Роберту Грейвсу, она может быть отождествлена с Гекатой, сукой, поедающей мёртвую плоть и воющей на луну. В другом случае её отождествляют с египетским богом Тотом, а значит, и богом Гермесом, посланником богов, роль которого в Мифах Ктулху принадлежит Ньярлатхотепу.



Джон Бил

ФРАКТАЛЫ В СТРАННОМ ВООБРАЖЕНИИ¹⁸

*Нельзя уронить булавку,
не вызвав соответствующей
реакции на каждой звезде.
Даже такое действие
нарушает равновесие Вселенной.*

Алистер Кроули, «Книга Тота»

Красноречие и понимание Алистером Кроули явлений, которые современные физики условно называют «эффектом бабочки», выше всяких похвал. Об этом говорит даже приведённая выше цитата. Он как никто другой осознаёт единство Вселенной и взаимосвязь каждого её элемента, он говорит о влиянии одного события на судьбу событий, происходящих на расстоянии тысяч световых лет от Земли. Его космические соответствия нашли отражения в «Наркотике с Плутона» Кларка Эштона Смита. По словам доктора Маннерса, рассказчика истории, наркотики создают «необычные пластические образы, которые сложно или даже невозможно описать с позиции Евклидовой геометрии». Эта сложность говорит о том, что образуемые фигуры неевклидовы, они непричастны к понятиям обычной геометрии. Препарат создаёт «огромное расстояние, полностью лишённое нормальности, странный, своеобразно текущий и

¹⁸ Перевод – LW.

тянущийся пейзаж был усеян странно бегущими по стене человеческими фигурами». За исключением некоторых фраз, все другие описания можно рассматривать как аналогичные фрактальные изображения. Смит создаёт видение времени как бесконечно тянущейся нити, постоянно изменяющейся и приобретающей абстрактные узоры. Эта нить в конечном итоге имеет бесконечную длину и сложность, она находится во фрактальном измерении, которое не может быть доступно на уровне евклидовой математики или в нормальном душевном состоянии. Рассуждения на тему возможности описания современной модели пространства-времени в рамках фракталов весьма завораживающи. Последние идеи в области физики на эту тему выглядят многообещающе.

Джон Дьюи Джонс пишет о том, что миндалевидная железа расширяет представление о фракталах и трансцендентность ума.

Джонс пишет о «Братстве скрытых путей», что монахи визуализируют «объект» (множество Мандельброта) как мандалу, чтобы развивать себя и прийти к просветлению. Он рисует пейзаж декаданса, где старая цивилизация уничтожена, и Братство создаёт объект, как астральный образ. Настоятель Братства говорит: «Глаз может воспринимать информацию и кванты света намного тоньше, чем может отображать какой-либо монитор. Подобно этому, ум человека тоньше его глаза. А душа человека ещё тоньше, чем его ум. Поэтому пускай монахи уединятся в тихом месте, очистят свой разум и направят мысли чётко на объект».

Братья признают два пути к объекту – через сновидения, в которых обретают видения «чистые, подобные цвету драгоценных камней... модели абстракций... Другие говорят, что их видения были слишком ясными и отчётливыми, чтобы описать их словами». Мне кажется, здесь есть связь с моментами, где Лавкрафт описывал в своих произведениях случаи, когда знания добывались непосредственно из сновидений, такие знания, которые нормальным путём не получить.

Тем не менее, Джонс пишет и о втором методе: «Проснуться в три часа утра, подняться на вершину горы и сесть... И устремить свой взгляд в сторону звезды Альдебаран – честно говоря, мы не верим в какую-либо то связь между Альдебараном и “объектом”, поймите, однако мы нашли красноватое свечение этой звезды, что-

бы стимулировать математическое видение, которое мы ищем (???).»

«Сны в ведьмином доме» Лавкрафта подобны эху первого метода Братства. Лавкрафт говорит о главном герое, Уолтере Джилмене: «Видимо, Джилмену всё же не следовало так много заниматься. Изучение таких дисциплин как неевклидова геометрия и квантовая физика само по себе является достаточно серьёзным испытанием для разума». Интересы движут Джилменом в глубины абстрактной математики, «каких, быть может, не достигал умственный взор столь выдающихся мыслителей современности, как Планк, Гейзенберг, Эйнштейн и де Зиттер...»

Лавкрафт описывает сон Джилмена как погружение «в какую-то пропасть, бездну, наполненную странным сумрачным светом, исходящим из невидимого источника, и невероятно искажёнными звуками. Невозможно было составить хоть сколько-нибудь отчётливое представление о... гравитационных свойствах окружавшего хаоса...»

Он продолжает: «Пропасти ночных видений отнюдь не пустовали – они были заполнены скоплениями какого-то вещества совершенно невероятной формы и неестественно резкой окраски: некоторые из них имели, видимо, органическую природу, другие – явно неорганическую... среди органических объектов Джилмен с удивлением находил и простые скопления каких-то пузырей, и некие подобия осьминогов и многоножек, и оживших индусских идов, и, наконец, отвлечённые узоры».

Фрактальные образы упоминаются в очень многих источниках, чьи авторы затрагивают эту тему. Мандельброт в своей «Фрактальной геометрии природы» описывает буквально те же самые вещи, но другим языком. Также упоминаются такие вещи как множество Мандельброта, множество Жюлиа, имеющие сходство со всем тем, что описывалось выше. Дизайн, названный Лавкрафтом «индуистскими идолами», можно описать двумя методами: либо как «тело-форма» Майкла Барнсли, которые описаны в его книге «Фракталы повсюду», либо как биоформы, сигилоподобные конструкции, имеющие фрактальное происхождение, которые развиваются как живые организмы в разнообразных формах.

В конце рассказа Лавкрафт описывает Азатота как Тотальный Хаос. Другие рассказы Лавкрафта ссылаются на образы фракталь-

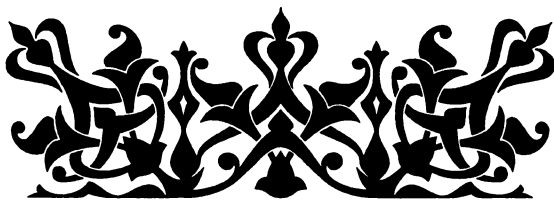
ной геометрии. В «Хребтах Безумия» он использует образы фрактальной геометрии для описания города Древних; а во «Вратах серебряного ключа» Рэндольф Картер наблюдает фрактальные узоры, напоминающие течение бифурцирующих фрактальных форм.

Использование Лавкрафтом фрактальных образов во «Вратах серебряного ключа» напоминает «Наркотик с Плутона» Смита, так как оба описывают путешествия сквозь пространство-время. Например, Рэндольф, герой рассказа Лавкрафта, при использовании серебряного ключа находится в окружении «неясных видений с зыбкими контурами посреди бурлящего Хаоса. Картер знал, что они полностью зависят от его памяти и воображения, и в то же время чувствовал, что его сознание ещё не пробудилось к жизни и эти видения реально существуют в окружающем его бескрайнем, неизмеренном и невыразимом мире, как будто он, этот новый мир пытался обозначить себя с помощью символов и заговорить с ним на понятном земному мышлению языке».

В рассказе «The Pikestaffe Case» Альджернон Блэквуд использует абстрактную геометрию для того, чтобы описать путешествие в другое измерение, как в «Алисе в Зазеркалье».

Последнее литературное произведение, в котором упоминаются вещи, похожие на множество Мандельброта, Жюлиа, Кантора, – «Гончие псы Тиндала» Фрэнка Белкнапа Лонга. В своём произведении он использует понятия, очень напоминающие «Наркотик с Плутона» Смита и «Врата серебряного ключа» Лавкрафта, которые позволяют главному герою, Хэлпину Чалмерсу, пройти назад во времени в конечную бездну хаотической геометрии.

Таким образом, все эти истории описывают окраины бездны, являющиеся обителью «математических монстров».



Fra. Xenos XXIII

КХУ ХРУ – КРАТКИЙ АНАЛИЗ¹⁹

На протяжении второй половины 1980-х годов я постоянно работал с космическими силами, известными как Древние, интуитивно подбирая знания. Одной из наиболее примечательных работ была моя работа в сновидении с гримуаром «23 ногтя» – книгой заклинаний и формул, насколько мне известно, связанных с Некрономиконом. «23 ногтя» – «астральный документ», что в Йесод означает серию видений древних космических городов, каждый город представлял собой ползучую, живую сущность. Проникновение в такой город (коих было 23) происходит через «разрыв завесы», осуществляющегося при помощи «ногтя», которым открываются врата. Ноготь здесь можно ассоциировать с мечом, который традиционно является символом власти анализа. После того как завеса сорвана и врата открываются, появляется видение города. Во время одного из таких видений я наблюдал титанический (органический?) город-сущность, центром которого была огромная башня, из которой эманировали шупальцевидные дороги и лабиринты, полуразрушенные улицы, населённые различными земноводными в мантиях. Этот город был назван КХУ (тун-ум) ХРУ – именем сущности, а также его магической формулы. Ниже приведён краткий анализ:

КХУ = трон магической силы, в данном аспекте это касается центрального участка города – Башни. Как говорил Грант, «Магическая сила – номинал превосходства...».

¹⁹ Перевод – LW.

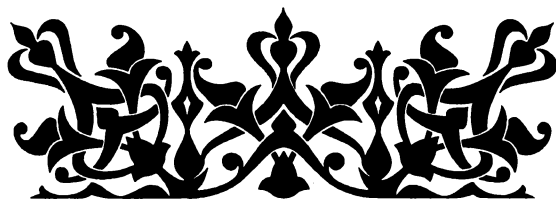
ХРУ = пророческие разведки Таро, Владелец двойного жезла силы. Грант говорил, что ХРУ – «Смотритель Башни... Закрытый внутри символа Старших Богов... Смотровая башня находится в пустыне звёзд, недалеко от Храма Бабалон».

Как место магической и пророческой силы, этот город-сущность находится позади завесы снов, внутри интуитивного центра каждой Звезды (каждого мужчины и женщины). Как генератор магической силы и инициатор сна, КХУХРУ идентичен лавкрафтианскому погребённому КТУЛЬХИДЖ, который всё ещё дремлет в древнем мёртвом городе Р'лех. При анализе слов в скобках ничего путного не выходит, но если их прочитать по-другому, раскроется их значение.

Тун = Нут = 0; богиня бесконечного космоса (пространства) (в котором город-КХУХРИДЖ и существует).

Ум = Му = пророческий крик восторга, или «эякуляция» Башни – формула сексуальной магии, связанная с Башней и Ртом. Число-соответствие Му – 46, что интересно, потому как, по мнению Гранта, это также и число «Ключа тайн», ибо это число Адама (человека). Опять же, число 46 означает «деление вуалью...». Число КХУХРУ – также 46.

Здесь мы имеем дело с Магическим Именем и Формулой, указывающими на сущность (или, если хотите, зону энергии), которые могут быть использованы для взаимодействия с магической силой и пророческими способностями. Формула вызова изложена в соответствующих символах, которые я кратко проанализировал.



Андрей Зимин (a.l.a.L.)

РИТУАЛ ЗВЁЗДНЫЙ ЛАЗУРИТ

1. Встать в Гектор Прокола лицом к форточке Великого Западного Окна (Нижний Новгород, Советский район, район пл. Советской; также можно делать на Болескин-Хаус или на обычный Восток). Прижать правую ноздрю указательным пальцем правой руки и с силой высморкаться левой, затем сказать: «Фокус Покус!».

2. Крест Лоха:

Правой рукой дотронуться до лба, и сказать GECKTOR, дотронуться до солнечного сплетения и сказать: AIWASS, дотронуться до паховой области (пах) и сказать: MAMAKLEZ, дотронуться до правого плеча и сказать: ROKSTADI, дотронуться до левого плеча и сказать: BIBEK, сложить ладони возле груди и сказать: SHRE-
DER. GOMONMOLODEC.

3. Подойти к Востоку, показать на лоб указательным пальцем правой руки и представить Пентаграмму на нём, сказать: «У меня во лбу Звезда Крэнка». Сделать Знак Выстрела Титана, провибрировав булькающим голосом: ALARUM, затем – сделать Знак Поворота Титана.

Подойти к Северу, показать на лоб указательным пальцем правой руки и представить Пентаграмму на нём, сказать: «У меня во лбу звезда Крэнка». Сделать Знак Выстрела Титана, провибрировав Внеземным женским голосом: IESHUAN, затем – сделать Знак Поворота Титана.

Подойти к Западу, показать на лоб указательным пальцем правой руки и представить Пентаграмму на нём, сказать: «У меня во лбу Звезда Крэнка». Сделать Знак Выстрела Титана, провибрировав

Внеземным мужским голосом: LOGON, затем – сделать Знак Поворота Титана.

Подойти к Югу, показать на лоб указательным пальцем правой руки и представить Пентаграмму на нём, сказать: «У меня во лбу Звезда Крэнка». Сделать Знак Выстрела Титана, провибрировав голосом, подобным кристально чистым зубам: ZET, затем – сделать Знак Поворота Титана. Завершить обход на Востоке.

4. Вернуться в Гектор, встать лицом на Восток. Восхваление Ирема с произнесением «VivatIram!», сделать Знаки AIWASSA (последовательно сделать знаки Лося, Лягушки, Леопарда, Кабанчика, и в конце – знак Взлетающей Летучей Мыши).

5. Расставить руки в стороны, резким голосом Адольфа Гитлера, обращающегося к массам, сказать:

Впереди меня Шуб-Ниггурат (применяя голос к ШУБ-НИГГУРАТ),

Позади меня Йог-Сотот (произнося ЙОГ-СОТОТ голосом кукушки),

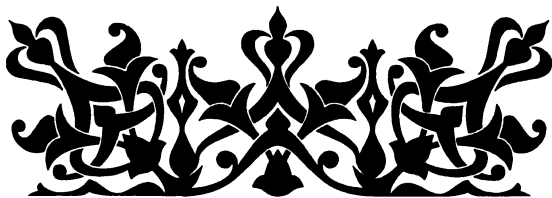
Справа от меня Азатот (произнося АЗАТОТ голосом квакающей лягушки),

Слева от меня Тиамат (произнося ТИАМАТ, задерживая выдох гортанью, кряхтя очередью).

Расставить ноги в стороны, образовав пентаграмму, сказать: Я – COVEX в измерении X, в колонне измерения Z.

6. Повторить Крест Лоха и завершить, как начал. Выйти из Гектора через Прокола.

Примечание: слово ALARUM соответствует Близнецам и Востоку, слово IESHUAN соответствует Рыбам и Северу, слово LOGON соответствует Стрельцу и Западу, слово ZET соответствует Деве и Югу. Эта четвёрка является Измерением X, а четыре знака Алистера Кроули (Телец, Водолей, Скорпион, Лев) – Измерением Z.



Fr. Qoph 100

РИТУАЛ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ МАГИИ²⁰

Этот ритуал появился в «Звёздной Мудрости» – сборнике работ Эзотерического Ордена Дагона, буклет формата А5, 1990.

Работа была вдохновлена эстетизмом Мифов о Тёмных Богах и желанием увидеть модель функционирования энергии Хаоса. Результатом приведённого ниже метода является внутреннее головокружение, полностью доминирующее над личностью и влекущее обширные изменения сознания.

Метод

Маг должен стать тождественным с аспектом «чистого» проявления Хаоса, изображённого здесь, согласно Мифам Ктулху, в виде Сущности Азатота – «слепого безумного бога, коий суть сердце мироздания». Это призывание опасно, но дарует множество ошутимой силы тем, у кого крепкий желудок! В комнате должна быть крошечная тьма. Нужно выбрать тяжёлое и пресыщающее благоговение, дабы притупить чувства, и созерцать присутствие Азатота в несколько неудобном положении; Того, Кто вызывает усталость или возбуждение. Никакое орудие не должно быть использовано ни для чего, кроме как для метафизического.

²⁰ Пер. Тиконрус.

В выбранной позиции надлежит начинать чтение мантры. Оно должно быть медленным и приглушённым, исходящим из желудка, откуда-то из района паха. Вы должны почувствовать, как она буквально отрывается от вашего физического тела, после того как появляется в глотке, становясь всё более и более необузданной, более звериной по мере своего приближения. В конечном счёте, крик должен становиться мощнее со всё большей скоростью. Он должен стать абсолютным центром бытия, в то время как вы чувствуете его поднимающимся из тёмной ямы вашего желудка в головокружительный вихрь тьмы; разбивая вас; разрывая вас; призывая Азатота из бездны глубочайшего дремлющего Хаоса.

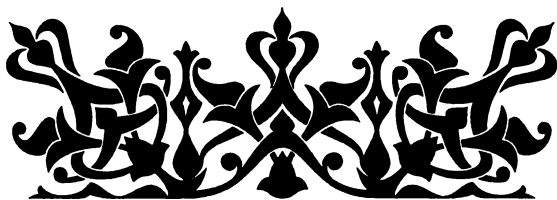
Вспомогательные средства

Сигила может быть использована как изображение Изначального Крика. Это принесёт эффект присутствия изображения Азатота, хотя оно будет весьма абстрактным и импрессионистским. Следует проявить осторожность, дабы не быть затянутым в пустое существо Азатота, сигила в данном случае будет накладывать личностный аспект, и, таким образом, маг сможет «заморозить» и сдержать эту силу. В таком случае призывание будет ограниченной, однако более успешным, маг становится аспектом Азатота. Эта практика очень опасна, но может быть продолжена и несёт сильнейшие и безграничные последствия.

Проектирование в бездну может быть стимулировано путём приёма галлюциногенных растений, однако оные следует принимать с величайшей осторожностью.

Результаты ритуала

Восприятие внешних границ сознания может вызвать обширные изменения эго, которые могут быть меньшими, если призывание было произведено успешно, таким образом, позволяя последующую магическую свободу в проведении более сложных экспериментов, — таких как осуществление некоторых материальных желаний, постижение иных миров, общение с другими магами, излечение/порча физических тел и т. п. Но главная цель ритуала — это постоянное и глубочайшее изменение сознания.



Фотис Балтумас

РИТУАЛ ОТКРЫТИЯ ПОРТАЛА ДЛЯ ВЕЛИКИХ ДРЕВНИХ²¹

Этот обряд используется в начале работы по лавкрафтианской традиции и оккультизму в целом. Он может быть использован сам по себе или же как подготовительный ритуал перед более сложной церемонией, так как основные его функции сосредоточены на личном психокосме мага, готовящегося к предстоящей работе. Структура обряда в любом случае не является строго определённой, и тот, кто хочет использовать его, может изменить обряд по своему желанию, чтобы удовлетворить свои потребности.

Встаньте лицом на север²². Ножом (если его нет, то правой рукой) по часовой стрелке очертите круг, затем вернитесь в первоначальное положение. Закройте глаза, сделайте 10 глубоких вдохов, затем скажите:

*Пусть Проснутся Те, Кто Снят!
Заключённые да будут выпущены!
Киа! Анна! Аг! Бадур!*²³

²¹ Вольный перевод с греческого – Khyllh Nammalush.

²² Вопреки типичному соответствию для многих аналогичных обрядов классического оккультизма, акцент здесь делается именно на Севере (Земля). Причина в том, что силы Великих Древних идентичны хтоническим силам подсознания. Это направление очень распространено в различных лавкрафтианских гримуарах, например, в книге Саймона, из которой я взял некоторую информацию для составления данного обряда.

²³ Согласно шумерам, соотношения таковы: Киа = Земля, Анна = Воздух/небо, Аг = Огонь, Бадур = Вода.

Повернитесь на Север, начертите перед собой Знак Старших²⁴. Вообразите, что плотная чёрная туча затмила плодородную землю под вами, и скажите:

*Я призываю Тебя, Вечная Мать Плодородия, помоги мне!
Зи Дингир Киа Канпа!*²⁵

Повернитесь на Восток и начертите Знак Старших. Вообразите густой туман на фоне ночного неба и скажите:

*Я призываю Тебя, Неназываемый, помоги мне!
Зи Дингир Анна Канпа!*²⁶

Повернитесь на Юг, начертите Знак Старших. Вообразите скопление ярких, радужных шаров, поднимающихся над пылающим, сердитым вулканом, и скажите:

*Я призываю Тебя, Хранитель Врат, помоги мне!
Зи Дингир Гибил Канпа!*²⁷

²⁴ Как я писал, есть несколько версий Знака Старших с различными интерпретациями каждого. Выберете версию по своему вкусу. В этом обряде, однако, более подходят те варианты, что созданы по образцу пентакля. Лично я предпочитаю версию Кеннета Гранта: пятиконечная Звезда Ньюит с кругом в середине.

²⁵ Направление Земли (Север) представляет собой вызов Шуб-Ниггурат. Согласно общей популярной версии, Она является в виде Козлицы, но, согласно многим историям Мифов Ктулху, по форме больше напоминает облако. Шуб-Ниггурат отождествляется с элементом Земли и плодородия, так как является матерью многих потомков Древних от семени Ктулху, а также любовницей некоторых смертных и бессмертных. Шумерская фраза означает: «Дух Земли, помни!».

²⁶ Направлению Воздуха соответствует «Тот, кто ходит по ветру», Хастур. Имена многих Великих Древних запретны, потому Его называют «Тот, кто не должен иметь имя». Вот ещё некоторые из его прозвищ: «Властелин Ветров», «Голос Великих Древних», «Хранитель Восточных Врат». Хастур часто описывается как ветер или туман. Шумерские слова означают: «Дух Неба, помни!»

²⁷ Юг, направление огня, присваивается Йог-Сототу. «Йог-Сотот ведает врата, ибо Йог-Сотот есть врата. Йог-Сотот суть ключ и хранитель врат». В мифологии очень мало описаний того, как выглядит Йог-Сотот. Иногда Он описывается как световой шар. Шумерская фраза

Повернитесь на Запад, начертите Знак Старших. Вообразите огромный вихрь в огромном море, в котором виден огромный яркий глаз, и скажите:

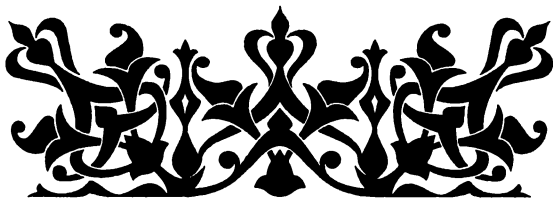
*Я призываю тебя, Глубоководный Господь, помоги мне!
Зи Дингир Энки Канна!*²⁸

Возвращаясь к Северу, распахните руки, образовав позой своего тела крест. Произнесите:

*Впереди меня Богиня Земли!
Позади меня Хранитель Огня!
Одесную – Воздушный Скиталец!
Ошуюю – Водный Отец!
Эти руки, этот ум и это тело
Могут стать вратами, чрез которые вы течёте!
Духи Элементов, помните!*

означает: «Дух Огня, помни!». Гибил, или Гирра, является шумерским богом Огня и упомянут в Некрономиконе Саймона.

²⁸ Запад и элемент Воды идентичны Дагону. На данный момент эта интерпретация отличается от большинства. Обычно с Водой соотносят Ктулху, эта версия популярна благодаря Августу Дерлету. Но лично я не согласен с этим. Ктулху находится в заключении в водной тюрьме, вода его сдерживает, поэтому он не может быть частью Воды! Дагон же суть господин морского дна, ему подвластны глубокие океаны, подводное царство – как у греческого Посейдона или аккадского Оаннеса, поэтому именно Дагон может быть отождествлён с жидким компонентом. Это, конечно, моё мнение. Глаз является частью Знака Старших, согласно описанию Дерлета и пресловутого Эзотерического Ордена Дагона, а также является известным «Всевидающим Оком», символом мудрости. Дагон в значительной степени связан с оккультной мудростью во многих версиях мифологии – таких как «Гримуар Некрономикона» Дональда Тайсона. Шумерская фраза означает: «Бог Энки, помни!». В шумерской мифологии Энки, отец Мардука, является старейшим богом моря; в книге Саймона Он постоянно описывается как Господь Магов (Отец Магии).



AXiOM

ПРОБУЖДЕНИЕ Р'ЛЬЕХА, ПРИЗЫВАНИЕ СТАРОГО БОГА КТУЛХУ²⁹

Предварительные сведения

Р'льех – спящий город в глубинах океана подсознания. Там Ктулху лежит в беспокойном сне. Ему снится то, Что придёт. Мы разбудим Р'льех и Ктулху и вызовем наши спящие грёзы к жизни.

Необходимые инструменты

Посох-Тотем в форме сигилы Ктулху, топливо и место для костра (не в помещении), и каждый участник должен иметь личную сигилу или символ той грёзы, которую он хочет оживить, нарисованный на маленьком кусочке бумаги. Перед началом Ритуала все привязывают или приклеивают сигилы к Тотему.

Ритуал

0. Место открывается при помощи рисования Магом, ведущим Ритуал, очень большой семиконечной звезды на земле, начитывая «ИМИН».

1. Все становятся по углам. Те, кто не поместился в 7, будут ходить кругами вокруг звезды. Все, кто в углах, ходят по пересекающимся линиям звезды, начитывая «ИМИН». Все те, кто снаружи, идут по кругу вокруг звезды против часовой стрелки, начитывая то же самое.

²⁹ Перевод – Антоха.

2. Когда ведущий Маг начинает свой Призыв, все останавливаются и повторяют:

КТУЛХУ, УСЛЫШЬ СТАРШИХ СЫНОВЕЙ!

КТУЛХУ ИЗ ДРЕВНИХ!

КТУЛХУ, МЫ ЗОВЁМ ТЕБЯ!

КТУЛХУ, МЫ ТВОИ!

КТУЛХУ, ПРИДИ И РАЗБУДИ НАС!

КТУЛХУ, ПРИДИ И ВОЗЬМИ НАС,

КТУЛХУ, В ГЛУБИНЫ СНА!

3. Все сядьте в тишине и в трансе пристально смотрите на Тотем. Когда изображение зафиксировалось, закройте глаза и визуализируйте то же изображение со всеми собравшимися вокруг, но... под водой с рыбами и морскими растениями вокруг. Держите изображение Тотема... под водой и увидите всех остальных с рыбьими зелёной кожей и чертами, знай, что ты – такой же.

4. Ведущий Маг начинает звать «Проснись», и все открывают глаза и видят Тотем действительно всё ещё там, и все медленно встают.

5. Ведущий Маг ведёт начитку:

Мы спим.

Этот сон – жизнь.

Мы спим.

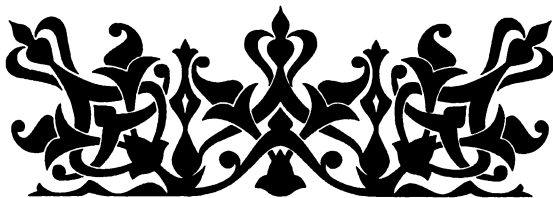
Наши сны – живы.

(повторять)

6. Ведущий Маг ведёт начитку и меняет её на «Сны, Восстаньте». В то время как остальные дико танцуют вокруг него, он поджигает Тотем.

7. Все продолжают дико танцевать и начитывать, пока горит Тотем, и потом отделяют пространство ритуала всплеском истерического хохота.





AXiOM

ВРАТА ГРЁЗ КТУЛХУ: РИТУАЛ ДЛЯ ВЫЗОВА ТЕЛЕПАТИЧЕСКИХ ГРЁЗ³⁰

Необходимые инструменты:

- Материалы для создания сигилы.
- Полынь для воскуривания (сжигания).
- 1 кристалл для каждого Мага.
- Маленький мешочек, чашка, что-то, чтобы положить туда кристалл и Полынь.
- Ударные инструменты (тамтам, барабан, бубен и т.д.) для транса.
- Мерцающий свет или другие приспособления для транса при помощи света.

Ритуал:

1. Утверждение Намерения: «НАША ВОЛЯ – ОТКРЫТЬ ВРАТА ЧЕРЕЗ КТУЛХУ К НЬЯРЛАТХОТЕПУ, ЙОГ-СОТОТУ, АЗАТОТУ, ШУБ-НИГГУРАТ, ХАСТУРУ, ДАГОНУ, ЛИЛИТ».
2. В состоянии транса все идут по семизвёздному пути.
3. Главный Маг произносит вслух, а все повторяют:

³⁰ Перевод – Антоха.

КТУЛХУ, УСЛЫШЬ СТАРШИХ СЫНОВЕЙ!

КТУЛХУ ИЗ ДРЕВНИХ!

КТУЛХУ, МЫ ЗОВЁМ ТЕБЯ!

КТУЛХУ, МЫ ТВОИ!

КТУЛХУ, ПРИДИ И РАЗБУДИ НАС!

КТУЛХУ, ПРИДИ, И ВОЗЬМИ НАС,

КТУЛХУ, В ГЛУБИНЫ СНА!

4. Все ложатся головой в центр звезды и начитывают:

Мы спим.

Этот сон – жизнь.

Мы спим.

Наши сны – живы.

5. Все лежат неподвижно и позволяют себе проникнуть в короткое состояние грёз. После того как состояние грёзы полностью воплощено, все медленно просыпаются в грёзу и встают.

6. Все смотрите на кристаллы в центре звезды и знайте, что они являются центром этой грёзы, будьте заморожены ими, пусть они завладеют вашим умом. Пойди к ним и возьми свой кристалл, танцуй вокруг с кристаллом.

7. Все начинают играть на инструментах и производить архаичные звуки голосом, всё ещё грёза о кристаллах.

8. Позвольте ритмам, звукам и движениям потерять контроль и стать более хаотическими, а движениям – более конвульсивными.

9. Начитывайте:

АЗАТОТ ЙОГ-СОТОТ

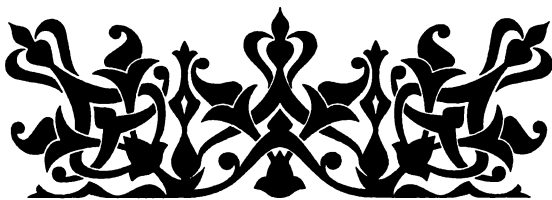
НЬЯРЛАТХОТЕП ШУБ-НИГГУРАТ

ХАСТУР ЛИЛИТ ДАГОН КТУЛХУ

Позвольте начитке и энергии встроиться, впитаться в кристаллы. Визуализируйте личную сигилу грёзы в кристалле. Когда зарядится, сожгите сигилу.

10. УЙДИУЙДИУЙДИУЙДИУЙДИУЙДИУЙДИИДЙУ³¹

³¹ Очистка пространства; скорее всего, здесь должен быть истерический хохот. – Прим. пер.



Чередниченко Ольга Викторовна

КТО ТАКОЙ ЙОГ-СОТОТ НА САМОМ ДЕЛЕ?

Вступление

Прежде чем писать эту статью, я решила спросить разрешения у Йог-Сотота.

Нельзя сказать, что он удивился этому предложению: замер, как всегда, чтобы подумать.

Но, похоже, идея ему понравилась.

Общепринятой традиции в изучении и работе с наследием Древних нет: каждый клан и сообщество трактует дошедшие тексты в соответствии со своим мировоззрением. Насколько это верно и соответствует истине – сложный вопрос, хотя с большой вероятностью можно сказать, что культ Древних забылся давным-давно, а то, что есть сейчас – это попытки его реставрировать по крупицам или воссоздать в новом виде. Насколько эти попытки удачны, а добытая последователями информация – соответствует действительности, будет видно в будущем. Но одно можно сказать определённо: такой, какой традиция была в изначальном виде, она уже не будет никогда.

По Некрономикону, Йог-Сотот – божество из пантеона Древних, в котором обитает душа Азатота. Йог-Сотот видит и прошлое, и всё, что происходит сейчас, и будущее в его различных вариациях. Он знает время, когда Древние придут на Землю снова, и знает

историю древних от их появления и до далёкого будущего: всё время для него едино, и ему нет разницы, куда смотреть.

Моей целью было выяснить, насколько отличается реальность от вымыслов и предубеждений.

Самый простой, верный и древний способ получать информацию о духах – расспрашивать их. Имена сохранились, и те, кого называли ими, отзываются на них. В статье есть отрывки из диалогов с Йог-Сототом.

Как выглядит Йог-Сотот

Иногда при вызовах он выглядит как белый туман. Ведь в противном случае люди или испугаются, или не поверят своим глазам – настолько реальность отличается от вымысла...

Стоит прийти к Йог-Сототу, как чувствуешь и видишь, что он очень высокий и совершенно необъятный. У него белые энергии и немного светло-голубых. Имеет один большой глаз посредине тела. Нельзя сказать, что у него есть лицо и руки/ноги... просто он имеет внешний вид дерева. Корнями впивается в землю – одна большая лапа, а другая давно ранена и до сих пор не отросла. Ветви – как ветвящиеся щупальца. На ветвях много глаз, и они разные по размеру.

Со сферами спутать возможно глаза:

...лицо Йог-Сотота – это лицо самих небес. Он и его огромное пространство – одно и то же, и вращающиеся пересекающиеся круги сфер – это упорядоченное движение его мыслей, некоторые из которых двигаются быстро, а другие – медленно.

Дональд Тайсон «Странствия Альхазреда»

Бог частично похож на Древнейших³² – внутри кое-где пустота.

Во сне он выглядел, как очень высокий тополь: белый ствол, чёрные горизонтальные пятна, одно самое большое посредине ствола условно обозначало нос. Два глаза было плохо видно, похоже, они были символическими, не настоящими. По бокам ствола –

³² Существа, существовавшие в начале мира, до Древних. Самая первая их особенность – пустота тела. Как буддийская шуньята.

зелёные листья. Корни сверху, на земле. Чтобы увидеть верхушку дерева, нужно отойти подальше и поднять взгляд как можно выше.

Другие Древние во сне принимали вид человека, а многие даже в астрале выглядели как люди. А Йог-Сотот выглядеть, как человек, не любит...

– *Как ты выглядишь, когда приходишь в сон?*

– *Я не люблю менять внешность при приходе в сон, я такой, какой есть.*

Хотя я видела его и в виде человека. Белая, как мел, кожа, старые черты лица, на носу чёрная насечка – он может её скрыть, и она будет не на лице. Одежда у него белая или коричневая, тёплого приятного оттенка (молочный шоколад).

– *Как будет правильно твоё имя?*

– *Хоть курицей назови. Ку-ри-ца. Так или иначе, я знаю, что так меня называют. Что нужен именно я. Вот и всё. Ещё вопросы есть?*

Собственно, таково ли имя Бога на самом деле или нет, не важно. Главное, что он знает, что так его называют. И всегда готов отозваться.

Что умеет Йог-Сотот

– *Я граничу с Азатотом, я являюсь его частью лишь в том смысле, что я его творение, я очень рад, что появилась возможность поговорить с людьми нормально, без пресловутых рамок. Я знаю, что будет дальше. Я вижу будущее, то, что нахожусь вне всего – сказки. Я мог бы поведать путнику, зашедшему ко мне, многое стоящее за горизонтами времени и человеческих познаний и понятий.*

Йог-Сотота создал Азатот. Как написано:

Так воздайте же почести Ему, Владыке, пребывающему среди могил и ходящему внутри стен, и поклонитесь отражениям Его: тем, кто есть бесформенный Йог-Сотот Аштанга-Йаду, ужасающий Цатоггуа Йатх-Йаттхарлрл и безжалостный Азатот Эггалахамош.

Таинства Червя

Они стоят на одной планке. Азатот создавал Бога по приказанию господина Шагнатоншшубниггурата, просили говорить просто Шуб. Всё никак не могла расслышать это имя, пока не прочитала в дневнике Йог-Сотота...

У Шуб'а есть гигантская змея, она имеет роль посланницы и приносила вести в том числе Йог-Сототу. Она любит спать, как многие Древние. Она не похожа на обычных червей, хотя они тоже различаются сильно, в общем, похожих на неё я не видела. У неё по бокам то ли глаза, то ли отверстия, с помощью которых она чувствует окружение.

– Можно вас спросить кое-что?

– Опять о Некрономиконе?

– Нет. Если Шуб главный, то куда отнести трёх Владык: Йатх Йатхарлрл, Эгалахамош, Аштанга-Йаду?

– Никуда не отнеси. Они отдельные от нас, у них задача – охранять хаос и смотреть, чтобы он не распространился на весь мир. В подчинении у них никого нет, как у нас. Эта задача возложена на них, никто им не подчиняется. Честно, я думал, ты уже не спросишь об этом. Когда ты обращаешься к ним, то ты используешь их силу и силу хаоса. Идти через них к другим сущностям глупо. Призвала ты их, и что? Для открытия бреши их присутствие не нужно, ты можешь и так. Они дают советы, как избежать распада, и всё. Я могу дать тебе прочувствовать их, и ты всё поймёшь. Поэтому я говорил, что иерархия не чёткая – каждый занимается своим делом. Ты не устала?..

Бог может одновременно смотреть и в будущее (различные варианты), и в прошлое, и то, что происходит сейчас. Он может воспринимать мир и варианты развития событий как одну сцену. Так, зная будущее, он может его изменить.

– Расскажи про зеркальный лабиринт.

– Лабиринт. Что я могу тебе сказать про лабиринт? Я беру за вход в него плату, и это не опасно, если я рядом, а там вы увидите то, что позволю я: главное – это ваша цель.

– Ты связан со снами?

– Сны – это так же, как подпространства другие: я могу там находиться, могу желающего провести туда.

Зеркальный лабиринт был построен Йог-Сототом ещё в ранние годы жизни. Это была удачная попытка сделать вещь, которая по-

КИ³³.

ду Древними и богами из других пантеонов.

Земли и дом Йог-Сотота

ти, цвет неба и травы зависит от его настроения.

Рядом лабиринт, пещеры-закрома.

– Мои земли довольно обширны. (...)

– Мои земли – это от долины Анталья до гор, от вод к лесу. Они весьма обширны, и тут живут существа, которых поселил я. Многоглазые, похожи на меня.

– Если вы придёте к моим слугам, то не отчаивайтесь, знайте, что они плотоядны по природе своей, но никого не трогают, если их не дразнить и не пытаться выдать за меня. Люди в наши края редко заходят.

Тут бог рассказал о народе, который живёт на его землях. У них тело цвета близкого к серому, много глаз и щупальца.

Живут они по законам, которые придумал их предок, хотя сами думают, что законы написал создатель, т. е. Йог-Сотот. Законы близки к человеческой морали, и их они не переступают, в отличие от людей. На чужаков, которых раньше видели, сразу нападают. К другим относятся осторожно, меня побаивались.

³³ Точка, в которой фиксируется положение всех тонких тел человека, при движении ТС изменяется восприятие. С помощью движения ТС можно переходить в другие миры.

Вообще Йог-Сототу служат разные сущности, в том числе похожие на человека силуэтом:

Взывая к Йог-Сототу, я применил песнь Эль-Гийяха, и что со мной было... (...)

Чёрная фигура ко мне приходила во сне и говорила, мол: «Все занимаются своим делом, а ты – не своим».

Вашар Ктмар

– У тебя есть какие-нибудь города?

– Есть, но я не живу в них. Жители создали для себя. Я рад создавать жизнь. И не думаю, что люди хуже моих созданий, у них ума не хватает значительно, сообразительности. Повторяешь элементарные вещи – потом, конечно, будешь пинать из жалости.

– Ты говорил, что твои земли от воды. Вода – мировой океан?

– Какая умная, ты поняла, что сказала?

– А да... там/тот/... море творения?

– Нет... – сказал с эмоцией «типа не люблю».

Море творения похоже на море лишь внешне. Этого моря существует ровно столько, сколько способен объять гость, а далее упираешься в прозрачную стену.

Практика

Ритуал с Йог-Сототом

Может выполнить любой практик, который умеет открывать поток хаоса и призывать сущностей.

Хоть тут есть слова «я – твой раб», после ритуала вы рабом не станете, это символически необходимо.

Хаос – поток из жёлтой энергии, когда она концентрирована, становится чёрной. Самое первое ощущение – давит на желудок или сердце. Можно спутать с тошнотой, помутнением рассудка.

Зажечь благовония, корица лучше всего. Если её нет, подойдёт любой запах коричневых растений.

Окурить помещение.

Открыть поток хаоса.

Произвести непрямой вызов Йог-Сотота, без жертвы. Для этого можно использовать любую молитву.

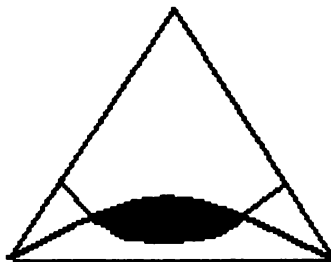
Потом:

«О Великий Йог-Сотот, склоняюсь перед тобой. И призываю тебя. Приди ко мне, как врата я открыл(а), подсоби же и помоги. Дай мне знание, дай мне путь, открой мне третий глаз, чтобы узреть невидимое человеком. Проведи по лабиринту знаний, дай мне умение понять и узреть...»

(подождать необычного ощущения – напряжения)

Я – твой раб. Отныне да повинуюсь тебе».

Нарисовать перед собой на бумаге:



«Прими же плату мою, дай мне знак, что меня слышишь».

Должен быть знак. Если не будет – рано проводить ритуал. Значит, призыв не состоялся.

Разрезать руку, чтобы было достаточно крови, капать на знак.

«Да откроется мне путь за грань³⁴».

Закрывать глаза и помедитировать. Представить, что проходишь «за грань», что открыты двери туда.

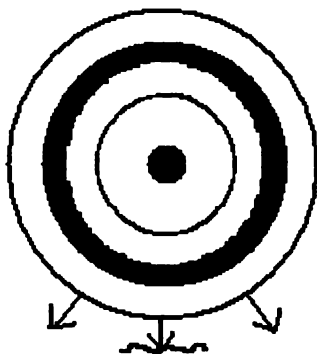
В конце знак сжечь на синей свече. Закрывать ритуал (только не именами Старших или их печатью! иначе нужного результата не будет), и идти спать.

³⁴ Мир Древних.

Создание прохода между мирами: нашим и миром Древних

Может выполнить любой человек, который умеет открывать поток хаоса и вызвать Червя (не своего), т. е. по минимуму работать с Червём (о них написано в Таинствах Червя). В противном случае результата не будет.

Близко к вечеру или вечером, когда сменяется день на ночь, на природе ставим четыре палки в свой рост – строго, не выше себя, – по четырём сторонам света точно (нужен компас). Выкопать ямку, туда поставить камень. На камне:



Стать в центр, открыть поток хаоса, призвать Червя (он пророчит тоннель, когда будет призван). Потом сесть и медитировать над знаком на камне. Представить, что палки создают кубическую конструкцию. Когда почувствуется холод или потянет чем-то неземным, лечь на землю и засыпать, представляя, что проходишь в зелёную восьмиконечную звезду. Её лучи касаются палок.

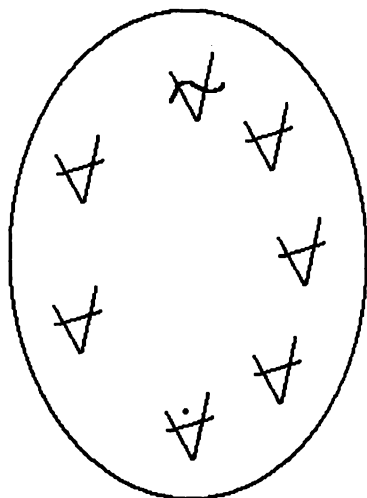
В конце практики закрывать ничего не надо, достаточно убрать палки и стереть знак.

(А этот, похоже, неполный, тут ещё должно быть что-то, т. к. написано в тетрадке у меня знакИ и камнИ.... Может, надо четыре камня между палками, тем более лучи звезды идут и от камней...)

Закрывать человека в зеркале

Нужно круглое или овальное зеркало.

На зеркале:



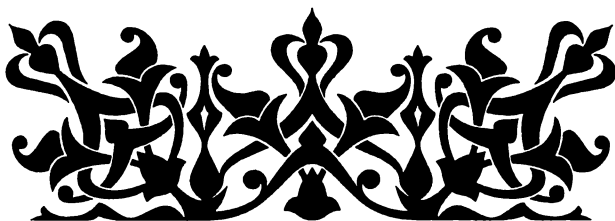
Приложить к поверхности фото, перетянуть из фото фантом человека в зеркало.

«Именем Йог-Сотота запираю тебя в зеркале».

После в зеркало смотреться нельзя, закрыть его чёрной тканью и хранить до тех пор, пока нужно. Потом стереть символы и выбросить зеркало.

Используется для ослабления, закрытия ситуации, которая зависит от человека, такой, как есть сейчас, т. е. воспрепятствовать её развитию.

02.04.2014 г.



Свабуно

ТҮНРАКИ

Авторитет

Эта статья предполагает обрядовую работу с духами, потому сначала обсудим то, за счёт чего можно с ними работать.

Обычно духи подчиняются в трёх случаях:

если ты служишь их хозяину и от него получил власть над ними;

если ты служишь существу выше их хозяина;

если ты стал существом, подобным их хозяину или выше.

Но самое важное заключается всё же не в этом.

Ты можешь взять описанные способы, применить, в той или иной мере тебя услышат, но ответят ли? Чтобы ответили, ты должен представлять собой что-то такое, что заинтересовало бы духов или вызвало уважение. Это что-то называется «Авторитет».

В слагаемые Авторитета входят: развитая воля, наличие энергии, самоконтроль, чётко поставленная цель, уровень знаний, способностей и достижений. В редких случаях ещё имеет место быть родство с духами, о котором ты, возможно, не знаешь, но знают духи.

Во многих писаниях можно прочесть о том, как йогин проводил долгую аскезу или значительное время сидел в самадхи, и тут вдруг приходит кто-то из богов, чтобы поклониться ему и предложить свои услуги. Это – следствие наработки Авторитета.

Чувства у него спокойны, как кони, обузданные возницей.

Он отказался от гордости и лишён желаний. Такому даже боги завидуют.

Дхаммапада

Во Мне нет никаких составных частей, и поэтому боги поклоняются Мне. Так как Я – то всеобъемлющее совершенное Существо, Я не признаю различий между богами [такими как Брахма, Вишну и Шива].

Авадхута-гита

Вид у него сначала дикий, затем отрешённый, затем умиротворённый, глаза же горящие и глубокие. Со взором, повёрнутым вовнутрь, сидит он в падмасане, забыв этот мир, как майю, наслаждаясь созерцанием Брахмана.

Боги же, видя его наслаждение [самадхи], его почитают.

Йога Садхана Хридая Сутра

На востоке принято нарабатывать Авторитет в основном степенью отрешения от мира: забил себе голову тем, что ты и Абсолют – одно, и сидишь, пытаешься это ощутить. Когда занимаешься сим достаточно долго и усердно, действительно приходят духи и даже боги – сначала чтобы сбить тебя с пути, потом чтобы поклониться, а затем – дабы предложить свои услуги.

Начальная стадия Авторитета, необходимого для работы с духами, нарабатывается следующим упражнением. Медитируя над беспредельностью духовной жизни, ментально поднимайся всё выше и выше – выше Земли, выше богов – к месту, откуда берут начало все индивидуальные жизни, в том числе и боги. Поднимайся до тех пор, пока достигнешь места, где увидишь Абсолют, окружающий тебя белым сиянием, и ничего кроме этого. Как только поднялся туда, пусти себе в темя поток оттуда, приговаривая: «Безграничная Сила, Абсолютная Гармония, Вечное Пребывание». Делай так, покуда при повторении этих слов к тебе сразу не будет ид-

ти поток оттуда. Затем делай это как можно чаще, пока поток не начнёт идти постоянно и ты не будешь иметь постоянный контакт с Бесконечностью на подсознательном уровне. Перед любыми магическими действиями вспоминай об этом потоке, освежая и усиливая ощущения.

Более простой способ заключается в том, что надо ощутить, будто твоё тело расширяется сразу во все стороны, наполняясь энергией того, что оказывается внутри него. И так надо расширяться до размеров своего города, потом до размеров Земли, потом Вселенной. Уровня Вселенной достаточно, но при желании можно расширяться и дальше.

Особой слагаемой Авторитета является способность выходить из тела, о чём сообщается в «Баопу-цзы»:

...желающий продлить свою жизнь должен усердно создавать Великое Снадобье, а желающий обрести проникновение к духам должен благодаря «золотой воде» добиться разделения тела. Когда тело разделено, тогда человек сможет сам зрить в своём теле 3 разумные души Хунь и 7 животных душ По, и сам может соединить их. Духов же гор и потоков он может тогда подчинить себе.

Когда боги предлагают что-то сделать для тебя – это испытание, проверка на то, что ты не стал «астральным быдлом». Отрицай свою пышность, не гордись и не злоупотребляй своим положением, но, невзирая ни на что, всё так же однонаправленно продолжай свои занятия.

Коли духи захотят тебе служить, не гони их прочь, но и не объявляй себя их хозяином. Если они считают нужным служить, пускай служат, но не принуждай их к этому, – оставь им право решать за себя, и будешь возвеличен ещё больше.

Продолжением этой мысли служат слова дона Хуана:

Смирение воина и смирение нищего – невероятно разные вещи. Воин ни перед кем не опускает голову, но в то же время он никому не позволяет опускать голову перед ним. Нищий, напротив, падает на колени и шляпой метёт пол перед тем, кого считает выше себя. Но тут же требует, чтобы те, кто ниже него, мели пол перед ним.

Разновидности духов

С точки зрения использования в магии, всех духов (любых миров и любых иерархий) можно разделить на три вида:

1) **Призраки** – они не могут ничего дать, потому что у них нет ничего, что было бы полезным для мага.

2) **Страшилы** – могут только вызывать страх, но у них тоже нет ничего полезного.

3) **Тунраки** – духи, которые имеют способности.

Призраки молчаливы. Страшилы часто держатся недалеко от них. Пугают они обычно тем, что показываются тёмной тенью в виде человека, который бродит вокруг дома, производя страшный стук или звуки голосов, или же тенью, которая неожиданно, шатаясь, выходит из тёмного угла. Если встретились такие духи, надо оставить их одних и поскорее уйти.

Слово «тунраки» переводится с эвенкийского как «родичи», но это вовсе не означает духов умерших предков. Просто в шаманстве вопросы «От кого твой род?» и «От кого имеешь силу?» равнозначны – духи, от которых шаман получил силу, считаются теми, от кого он ведёт свой шаманский род.

Тунраков можно разделить на три вида:

1) **Помощники** – те, кто по своей природе не могут стать настоящими Союзниками, но могут за определённую плату выполнять некоторые поручения, ты ему – он тебе;

2) **Союзники** – те, кто может дать не только знания, но и силу;

3) **Покровители** – те, кто может защищать и давать советы, но при этом не являются Союзниками и не требуют платы как Помощники.

Союзниками всегда являются не особо крупные духи, чтобы с ними было проще взаимодействовать. Покровители же – это крупные духи, божества; они не могут быть Союзниками в полном смысле этого слова, но могут быть полезны несколько иным образом (например: могут дать Помощника из своих подчинённых).

Помощники

Прежде чем обзавестись Союзником, надо научиться взаимодействию с Помощником.

Как считают алтайцы, отделение двойника от тела шамана происходит при помощи духов-помощников, которых он призывает ударами в бубен или опахалом из пояса, рубахи, берёзовой ветки и т.п. В отличие от обыкновенного человека, двойник шамана всё время находится под полным контролем шамана и его духов. Таким образом, логично будет заключить, что для того, чтобы начать полноценную практику ОС или ВТО, необходимо заручиться помощью духов. Их помощь обычно выражается в том, что дух является в середине обычного сна, своим присутствием преобразуя обычный сон в полусознанный, а затем подталкивает тебя к совершению таких действий, за счёт которых ты осознаешься полностью. Иногда бывает, что дух приходит сразу, когда ты засыпаешь, и пытается вытащить тебя из тела.

Обзавестись Помощником можно пятью способами:

1) **получить** – тебе его передаст твой учитель или даст Покровитель, также можно его получить в Храме Посвящения;

2) **выбрать** – полистать гримуары, почитать описание возможностей духов, вызвать понравившегося духа и попросить его быть твоим Помощником;

3) **освободить** – освободить духа, которого пленил другой маг, или вытащить его из любого камня (возьми камень, ощути в нём духа, затем ощути, что раскрываешь камень и выпускаешь духа); в благодарность тот дух если и не станет твоим Помощником, то наверняка исполнит хотя бы одно желание; только не поселяй его ни в какой предмет и не внедряй в него подчиняющих мыслеобразов, сохрани ему свободу;

4) **подчинить**;

5) **создать**.

1-й, 2-й и 3-й способ не требуют пояснений. Способы создания Помощника подробно рассмотрены в моей книге «Учебник творца». Потому здесь приведу несколько способов подчинения Помощника.

1. Помощники-тотемы

1

Данным способом можно добыть себе Помощника в облике животного. Такой Помощник называется тотемом, хотя более точным названием является «самайды» (у энцев) и «дямалы» (у нганасан), что переводится как «зверь» и означает духа-помощника в облике зверя.

Слово «тотем» образовано от «оте-отэм», что на языке оджибве значит «его род», ибо в древние времена тотем был не только у каждого человека в отдельности, но и у всего его рода, и, помимо того, люди, имевшие один и тот же тотем, считались родственниками вне зависимости от семейных отношений, возраста и народности.

Тотемы бывают трёх видов:

1. дух животного;
2. дух в образе животного;
3. отражение Абсолюта через образ животного.

Каждый из этих видов добывается различным способом, и взаимодействия с ними разные. Обычно в благодарность тотему достаточно пения его песни, которую он тебе дарует.

Чтобы добыть тотем второго вида, необходимо поступить следующим образом.

На уровне анахаты создай шар изумрудного цвета и раскручивай его восходящим и нисходящим потоком до появления чётких физических ощущений в области данной чакры.

Создай изумрудную точку в середине анахаты. Перемести сознание в эту точку. Найди в ней океан изумрудно-бирюзовой энергии. Ментальная установка – «Сила Жизни питает мою интуицию». Потом устрой взрыв таким образом, чтобы весь этот океан энергии излился в анахату.

Это была прокачка анахаты. Теперь начинается главная работа.

Создай ментальную установку: «Я иду к своему Тотемному Животному».

Внутренним взором вглядывайся в анахату, которая пышет силой, и найди там точку тёмно-зелёного цвета.

Своим сознанием войди в эту точку. Ты окажешься в изумрудном коридоре. Иди по нему, не забывая о ментальной установке: «Я

иду к своему Тотемному Животному». Очень скоро ты окажешься в некоем самостоятельном пространстве, где краски и энергетика будут отличаться от того, что ты сам только что навоображал.

Погуляй немного в этой местности. Затем на чувственном уровне пошли сигнал о желании встретиться со своим тотемом. Только не рисуй заранее в воображении облик того, кто к тебе придёт. Просто дождись. Это не займёт много времени, зато ты увидишь свой настоящий тотем, а не своё представление о нём.

Когда тотем придёт, пообщайся с ним. Можешь почесать у него за ухом, если таковое имеется и если это доставит тотему удовольствие. На первых порах просто познакомься, расскажи о себе, ничего не проси. Лишь когда контакт наладится, можешь давать Тотему поручения и спрашивать, чего он хочет взамен.

По завершении общения возвращайся в зелёный коридор и приходи в себя.

Остаток изумрудной энергии в анахате равномерно распредели по всему объёму своего физического тела.

У некоторых африканских народов вопросы «Как тебя зовут?» и «Какое животное ты не ешь?» тождественны вопросу «Кто твой тотем?». Можно взять себе магическое имя в честь своего тотема – например, если это волк, можешь назваться Быстрым Волком. Животное, тождественное своему тотему, нельзя употреблять в пищу, кроме тех случаев, когда проводится особый обряд поедания тотема, с помощью которого получают силу от тотема.

P.S.:

Можно отождествиться со своим тотемом, тем самым перенимая его способности. Во времена атлантов на этой почве была создана диплотератология – наука о создании смешанных чудовищ.

Существует закономерность: если высшее существо планеты (в нашем случае – человек) строится на пранических полях ближайшей звезды (Солнца), то все другие формы жизни создаются на гравитациях других звёзд данной галактики. Поэтому животный мир нашей Земли как-то отражает и повторяет весь материальный и энергетический мир всей галактики и даже Вселенной. Раньше жрецы поклонялись животным и просили у них силы звёзд. Используя животных в сексуальных единениях, жрецы с их помощью собирали межзвёздную энергетiku и на её основе могли творить

чудеса, в частности, передвигать многотонные каменные глыбы и летать на виманах.

По сию пору можно видеть изображения на индусских храмах, где брахманы совокупляются с лошадьми, в Мексике на стенах пирамид высечены барельефы, изображающие совокупление женщин с ягуарами, а в Египте, по свидетельству Геродота, жрицы прилюдно совокуплялись с крокодилами. Но от сношений рано или поздно появляются дети, и в данном случае они становятся сверхсуществами, имеющими в себе энергетику не только Солнца и Земли, но и других звёзд. Наилучшее соотношение для такого сверхсущества – голова человека на теле животного (человеческий ментал прокалывает психосферу Земли и накачивает себе астрал прямо на звериное тело, резонансное далёкой звезде).

Сверхсуществов почитали как великих йогинов (примеры: Ганеша, Хануман), но после гибели Атлантиды их стали отлавливать и убивать (вспомни хотя бы Минотавра). Помимо того, были созданы приборы, не позволяющие душам животных воплощаться в человеческом теле. Многие боятся возрождения этих знаний и по сию пору, потому даосы и буддисты советуют не держать животных в комнате для занятий, ибо в противном случае животное может обрести осознание и превратиться в бесёнка. Хотя, например, арии нарочно держали животных (слонов и собак Тахо, потомками коих являются Манахалы, более известные как Медеяны) рядом, ибо использовали их как Союзников, – отсюда возникло представление о ваханах, «ездовых животных богов». Недаром на Сфинксе написано: «Когда человек узнает, что движет звёздами, Сфинкс засмеётся, и жизнь на Земле иссякнет», – т.е. имеется в виду, что злоупотребление диплотератологией может привести к излишним прокалываниям психосферы Земли, из-за чего перекроется или будет нарушено поступление энергий звёзд, что приведёт к бедствиям.

2

Этим способом можно получить тотем первого или второго вида.

Закрой глаза и пускай перед тобой возникнет образ чёрного дерева.

Ощути его корни. Войди в дупло и смотри оттуда на корни. Сосредоточившись на корнях, скажи, оглашая все внутренности дерева:

Хии-ай-хай-ии-ии! Хии-ай-хай-ии-ии! Хии-ай-хай-ии-ии! Хии-ай-хай-ии-ии!

Тункашила, Вакан-Танка, Дед, Великий Дух, посмотри на меня!!!

*Я намерен спуститься по корням вниз,
дабы получить тотемного духа и его силу.*

*Я не обижу его, а он не обидит меня,
мы созданы друг для друга.*

Хэй-я-хэй!!! Хэй-я-хэй!!! Хэй-я-хэй!!! Хэй-я-хэй!!!

Я начинаю путь.

Ощувив мощь, нахлынувшую снизу, резко подпрыгни и упали, летя кубарем по корням куда-то далеко-далеко...

Там, где ты очутишься, тебя уже будет ждать твой тотем. Если не ждёт, поищи его. Найдя, познакомься, угости чем-нибудь, погладь, спроси его имя и т.д. Если он согласен идти с тобой, всоси его той чакрой, энергетика которой наиболее совпадает с ним, и возвращайся. По возвращении можешь оставить его в этой чакре или поселить в какой-либо предмет.

II. Помощник в виде чьей-нибудь души или любого духа, как повезёт

3

В каббале это называется способом получения дополнительной души и работает только для евреев. Всем остальным необходимо заменить используемые здесь имена на другие, соответствующие их традиции.

Выйди в астрал. На фоне неба прозрачным цветом, напоминающим стекло, нарисуй имя «Яхве» (4 буквы: Йод, Хей, Вав, Хей). Глаза при этом необязательно держать открытыми.

Через третью букву (Вав) тяни свет себе в голову – 242 раза, если ты мужчина, и 246 раз, если женщина. Число раз обусловлено количеством органов в теле.

Как только закончишь с этим, уже не смотри на имя Яхве, будто его там и нет, и на этом месте напиши имя «Уриэль», и тяни с него свет один раз.

Сразу после этого ощутишь вхождение сущности. Эта сущность называется «ибур» (ивр. «беременность») и является душой какого-либо праведника данной традиции. Она войдёт, но если ты не отвечаешь критериям праведности Сил Света, она не выйдет на контакт и не будет помогать, а будет просто сидеть в тебе. Если же ты отвечаешь критериям праведности, ибур будет совместно с тобой развивать твои способности, будет как нечто вроде ангела-хранителя.

Как и любым Силам Света, никаких приношений ибур не нужно. Общаться с ибур можно хоть наяву, хоть во сне.

4

Подойдя к лесу, поклонись и скажи, что пришёл, чтобы найти духа-помощника. А как войдёшь, так пусть ноги сами тебя ведут... В какое-то мгновение, когда мысли совсем отключатся и покажется, что ты потерялся, идёшь в пустоту, – это значит, что дух уже рядом, познакомься с ним...

Дух будет сопровождать тебя до выхода из леса. Если же он и дальше за тобой увязался, можешь отправить его обратно в лес, т.к. связь с ним у тебя теперь всё равно налажена, и нет разницы, где он живёт – у себя в лесу или у тебя дома.

5

Иди в лес или на побережье. Найди там камень, шишку, ветку или что угодно другое, что тебе понравится.

Сядь и положи перед собою эту найденную вещь. Начни монотонную игру на варгане или погремушке. Когда впадёшь в лёгкий транс, то увидишь, что вещь дёргается или светится. Обращаясь к свечению этой вещи, спроси у духа, согласен ли он быть твоим помощником и другом. Если да, то бери эту вещь себе, а если нет, то положи её туда, откуда взял.

Когда есть нужда воспользоваться Помощником, вызывай его так же – варганом или погремушкой. Его вещь опять дёрнется или засветится. Это значит, что Помощник готов слушать тебя. Сперва поведай ему свою просьбу и спроси, сможет ли он её исполнить.

Если сможет, отправляй его выполнять. Затем ты увидишь, как нечто вылетело из вещи и полетело прочь – это тунрак отправился выполнять твоё задание.

Теперь можно положить его вещь на место. Через несколько дней опять вызови Помощника и спроси, как он выполнял задание. Если он выполнил его успешно, награди его, осыпав его хлебными крошками или табаком.

Можно одновременно вызывать несколько Помощников, если считаешь, что один не справится с заданием.

6

Заготовь побольше благовоний и побольше (штук 15) маленьких кристаллов кварца.

5 дней постись, не вкушая мяса и спиртных напитков. На 6-й день, взяв с собой благовония и кристаллы, иди в лес, к большому водоёму или в глухое место, куда редко ступает нога человека. Особенно хорошо для этой цели подходят места, которые считаются проклятыми и имеют дурную славу. Например, леса; где часто можно заблудиться, или водоёмы, где часто тонут люди – это признаки того, что там живут духи.

Придя в подходящее место, присмотрись к местности. Может быть, ты увидишь что-то необычное – какое-нибудь дерево засохшее или необычно изогнутое, или какой-нибудь валун. В общем, надо найти нечто, что привлечёт твоё внимание.

Придя к тому, что привлекло твоё внимание, дождись вечера. Пока не стемнело, собери дрова для костра. С наступлением сумерек разведи небольшой костёр, рассчитав всё так, чтобы дров хватило как минимум на 6-7 часов.

Сиди возле костра, всматриваясь в пламя и расслабляясь. Прислушайся к своим внутренним ощущениям: если нарастает беспокойство и страх, это знак того, что духи уже где-то рядом. Главное – не поддаваться этим чувствам. Чтобы не паниковать, прислушайся к шороху, шёпоту ветра, шелесту листьев или к звукам волн.

Возьми небольшой пучок благовонных палочек и кинь его в костёр со словами: «В жертву тем, кто здесь!!!».

Опять сиди и прислушивайся. Если жертва принята, то появится чувство ещё большей тревоги или услышишь какой-нибудь странный звук...

Возле костра солью насыпь треугольник и положи туда кристаллы, по бокам треугольника установи благовония, пускай тлеют.

Сиди и смотри на кристаллы, жди, пока пламя костра не начнёт тускнеть и не появятся раскалённые угли. На эти угли кинь все оставшиеся благовония и произнеси:

Восточными лучами, северными ветрами,
 западом тёмным, пламенем южным,
 Я Вас призываю! Я Вас заклинаю!
 Тёмною дорожкой, лунной ночью, криком совиным,
 болотами топкими,
 Я заклинаю Вас.
 Я заклинаю Вас!
 Придите, послужите, помощь необратимую дайте!
 Я заклинаю Вас!
 Духи, служите, Волю мою исполняйте!
 Именем Древним и Страшным, Силой Забытою,
 силою Великой –
 Да будет так!

Порежь себе руку и капни крови на кристаллы.

Сядь на место и жди, когда костёр полностью потухнет. Когда он потух, возьми пару углей и горсть золы, посыпь этим кристаллы и заверни их в тёмную материю. Сделай что-то наподобие мешочка, где и будут храниться кристаллы. Именно в них теперь обитают духи, которые откликнулись на твой зов.

Мешочек с кристаллами следует хранить в тёмном месте. Во время ритуалов и других магических действий клади этот мешочек на алтарь, и те сущности, которые обитают в нём, будут помогать тебе в ритуалах, усиливать их, исполнять твою волю. Время от времени рядом с мешочком в качестве приношения возжигай благовония и жги свечи зелёного и красного цвета.

7

Мандрагора растёт в основном в гиблых и заброшенных местах. Найти её может не каждый, но тот, кто её найдёт, приобретёт великую силу. Лучше всего найти её самому, но можно и купить.

Купи глиняной горшок, набери земли с трёх перекрёстков и, не торгуясь, купи чёрную курицу. В пятницу, когда Луна полная или

В полнолуние иди на кладбище и найди могилу с таким именем, как у тебя. Набери земли там и с кладбищенского перекрёстка. Земли надо ровно столько, чтобы хватило заполнить цветочный горшок.

Могильную землю насыпь в цветочный горшок со словами:

*Прихоть мою исполнять, волю мою ублажать,
через могильную землю, через смерть, через мост придёшь,
помогать станешь, никогда не устанешь,
день и ночь, при солнце и при луне.
Да будет так!*

Посади в ту землю корень имбиря и сверху засыпь землёй с кладбищенского перекрёстка со словами:

*Ты приди дорожкой той, через могилу, через погост,
через землю мёртвую,
да мне живому послужи, прислужи, подсоби, во всех делах
помоги!!!
Да будет так!*

13 дней поливай корень небольшим количеством воды, в которую добавлена твоя кровь, во время полива представляя, как дух будет тебе помогать во всех делах.

9

У индейцев кри есть поговорка: «Хочешь силы – иди поститься». Это верно для всех индейских народов и является древнейшим способом получения духа-помощника. Этим способом, который называется «поиск видений», пользуются все – жрецы, шаманы и даже миряне.

Сначала нужно определить цель, для чего именно тебе нужен дух-помощник. Если ты знаешь, какой именно дух может тебе помочь в этом деле, то узнай, как к нему обращаться, а ежели сие неизвестно, сам сочини молитву, в которой будешь просить его стать твоим помощником или союзником. Если не знаешь, какой дух может тебе помочь, сочини молитву таким образом, что будешь в ней просить прийти «того, кто может то-то и то-то».

Затем ступай в безлюдное место. Лучше всего на природу. Это может быть поляна, пещера, яма... Сгодится и заброшенный дом,

или можно плыть в лодке. Можно и в храм пойти, если там никто не побеспокоит.

Придя в это место, расположись так, чтобы лежать или стоять и не менять своего положения. Расположившись, начинай молиться. Молиться можно вслух, мысленно или попеременно то так, то так. Некоторые не молятся, а просто ждут, сохраняя волевой настрой: «Не уйду, пока не достигну!».

Продолжать сие нужно 4, 7 или 9 дней, не употребляя никакой пищи. Некоторые при этом пьют воду, другие воздерживаются даже от этого. Некоторые жуют табачные листья или употребляют психоделики, чтобы видение приходило поскорей. Мало кто выдерживает дольше трёх дней, но этого обычно хватает, хотя бывает, что кому-то видение приходит в первый день, а кому-то не приходит вообще.

Если видение не пришло, нужно прекратить и попробовать в другой раз. Пробовать можно сколько угодно раз. Некоторые пробуют всю жизнь и ничего не добиваются, у других же всё получается в первый или второй раз.

Если видение пришло, то тебе явится дух и расскажет... Иногда дух учит своей песне, говорит своё имя или показывает, какой амулет ты должен для него сделать. Иногда дух сообщает, как его нужно призывать в случае необходимости или какие обряды нужно проводить в его честь, а иногда говорит, что жертву нужно принести только один раз, и тогда он будет всю жизнь тебе покровительствовать. В качестве жертвы чаще всего дух даёт тебе определённые табу, за невыполнение которых он может тебя наказать или покинуть. Некоторые духи не требуют ничего, т.к. частично сливаются с тобой, чего уже достаточно.

Из-за того, что неизвестно, чего дух потребует в уплату, многие боятся совершать «поиск видений». Были случаи, когда дух просил принести в жертву человека. Однако на любое требование можно и возразить, например, так: «Это условие мне не подходит. Имеется ли другое?». Если дух в ответ молчит, можно отказаться от его услуг, но за такой отказ дух может и наказать.

Если одного духа-помощника мало, можно тем же способом получить ещё сколько угодно духов, за один пост – один дух, не больше. Однако иметь больше трёх духов-помощников не разумно, т.к., во-первых, два духа уже могут дать всё, что нужно, а во-

вторых, духи вступают с человеком в некоторый симбиоз, и если их много, то вместо гармоничного слияния получится мешанина. Когда духов много, некоторые из них могут не ладить друг с другом, тогда необходимо кого-то из них отпустить.

III. Помощник в виде души умершего

10

В четверг на новом золотом кольце вырежи: «35, 35, 35». Позже положи это кольцо в рот умирающему, а после смерти вынь. По прошествии трёх дней, возвратясь домой, встань на колени и скажи: «Deprofundis» («Из глубины», начало 129-го псалма), окури кольцо рутой и заклани в душу умершего по крёстному имени, чтобы она тебе отвечала. Когда она исполнит сие, проси её войти в кольцо. Она это сделает и будет в нём жить постоянно, чтобы отвечать на твои вопросы.

11

Иди в лес с целью убить какое-нибудь дикое животное (в России обычно это медведь, волк, лиса или рысь).

Допустим, тебе удалось убить медведя. Теперь разведи огромный костёр. Отруби медведю голову, лапы, вытащи сердце и печень, срежь большой клочок шерсти. Шерсть кинь в костёр со словами: «Жить, умереть, не бродить, а мне служить, моими тропами ходить, твоими очами видеть, твоим нюхом чують!».

Пожарь сердце и печень, съешь по куску того и другого, остаток кинь в костёр. Бери с собой голову и лапы и уходи, не оборачиваясь.

Голову и лапы закопай в муравейник.

Через 13 дней опять иди в лес. Откопай муравейник, заberi кости лап и череп и неси домой.

Перед тем, как переступить порог своего дома, произнеси:

*Не перекрестясь, не помолясь,
дымом чёрным, пламенем ярким,
слезою пролитой, лесом дремучим,
загубленным зверьём.*

*Ты, зверь, ото сна проснись, в доме моём берлогу
сладь, живи, мне пособляй,
во всех делах, во всех жизнях!
Аминь!*

Прибей череп на стенку в избе, а кости от лап храни в каком-нибудь тёмном уголке.

Примерно таким же образом поступают и с другими животными, только некоторые слова в заговорах меняются. Ну и, конечно, способности у духов разные: например, дух-помощник, которого получаешь, убив волка, более подходит для нападения, дух медведя – это активная оборона, а лиса – предупреждение о наступающей опасности.

12

После трёх часов дня или в полночь в субботу иди на кладбище, взяв с собой чёрную курицу, нож, бутылку вина и конфеты.

Найди могилу с таким именем, как у тебя. Там зачитай наговор на поднятие мёртвого:

*Приветствую тебя, могила!
Ты еси двери, ты еси ход,
что ныне отворён.*

Поклонись. Зажги три свечи и девять раз прочитай:

*У врат в навий мир стою, прямоком в навий мир смотрю,
речь свою в навий мир держу.*

Кличу, восклицаю, усопшего [ИМЯ] на поклон вызываю:

*явись ко мне не во сне, не во тьме, а наяву по праву сторону;
от врага защити, от бед отведи,
от глаза дурного укрой, от слова дурного закрой;
от болезни лютой спаси, от угрозы на пути уведи,
от морока и сглаза отгороди.*

А того, кто на меня злом пойдёт,

того, кто на меня зло наведёт,

кто слово дурное скажет и благ моих возжселяет,

того ты, [ИМЯ], за собой уведи, в мир навий заведи,

того род на пять колен прокляни и в числе его сократи,

удачу от них отведи и всех мирских благ лиши.

*Навье царство с каждым днём пребывает,
мой оберег разлома не познает.
Кулла! Так есть.*

По окончании чтения отрежь голову курице и, пока в ней ещё есть силы, окропи по часовой стрелке, обходя могилу со словами:

Кровью плачу, жизнь сохраняю, защиту беру. Истинно.

Когда сила покинет курицу, оставь её тушку на могильном камне. Вином полей эту могилу и близлежащие. Положи конфеты и поклонись, своими словами поблагодарив покойника за его помощь. Домой иди молча и не оглядываясь.

Желательно каждый 40-й день приходить на эту могилу и ставить подношения.

13

Взяв мешочек из тёмной ткани, иди на кладбище во время убывающей Луны. Найдя свежую могилу, набери в мешочек земли с каждого её угла, двигаясь против часовой стрелки. Затем положи мешочек в центр могилы и скажи:

*Душа ушедшая, дух оставшийся,
дух оставшийся, тебя я беру,
через землю повинуйся мне,
во всех делах помогай.
Я заклинаю Тебя
болотами топкими,
тропами древними,
кривым деревом,
туманом кошмарным,
горой безымянной,
душами тех, кто не рождён,
речами проклятыми,
словами тайными
Я ЗАКЛИНАЮ ТЕБЯ!!!
Служи и подсобляй,
служи и подсобляй,
служи и подсобляй.
Тьмой Вечной,
да будет так!!!*

Стой и смотри на мешочек, мысленно приказывая духу поселиться в нём. Вообрази тёмно-красное свечение, поднимающееся из могилы и идущее прямо в мешочек. Если всё делаешь правильно, почувствуешь усталость и, возможно, озноб. Забирай мешочек и уходи, не оборачиваясь.

Мешочек храни возле алтаря. Не беспокойся, если слышишь у себя дома шаги и посторонние звуки, – привыкай к тому, что ты не один.

Непременно давай духу задания, иначе из помощника он превратится во врага. Не забывай, что смысл его существования заключается в услужении тебе. Если не будешь почитать духа и давать ему задания, он начнёт забирать у тебя жизненную силу. Если хочешь, чтобы дух кого-то извёл, подсыпь земли из мешочка недругу в дом.

14

Найди старую могилу, желательно с покосившимся крестом. Начни ухаживать за могилкой, приберись на ней, убери мусор, а если там стоит покосившийся крест, то осторожно вынь его из земли и воткни обратно, чтобы стоял прямо. Принеси каких-нибудь цветов и оставь их на могиле. Рассчитай время так, чтобы через две седмицы, пока ухаживаешь за могилкой, наступило полнолуние.

В полнолуние вечером, когда начинает темнеть, иди на кладбище к той могиле, взяв с собой 7 чёрных или красных свечей, из благовоний – мирру или опиум, а также небольшую фигурку, изображающую какого-нибудь демона, хищное животное или череп (фигурка должна быть пустой внутри, а если это не так, надобно просверлить в ней дырку).

В центр могилы поставь зажжённые благовония, полукругом расставь свечи, фигурку положи возле благовоний.

Отступи на шаг назад и мысленно обратись к духу, обитающему в этой могиле. Изложи ему свою цель: «Хочу, чтоб ты помогал мне во всех делах». Затем подожги свечи против часовой стрелки.

Снова отступи на шаг назад и читай заклинание:

*Разрушаю связь твою с могилою забытой,
освобождаю от оков кладбищенских.*

*Ты – дух, я подсобил тебе, не забыл тебя, память моя о тебе;
ты – дух, стань в подмогу мне,*

*будь надёжной опорой, стеной непреодолимой, защитой верной,
стрелою острой, врагов разящей,
кошёлём со золотом и серебром блестящим.*

Ты – дух, я призываю тебя!!!

Подсоби и помоги, через землю дом свой новый обрети!

Возьми фигурку и насыпь в неё землю с могилы, говоря при этом:

*Через землю из земли поднимись, очнись,
в помощника моего обратись,
здесь тебе обитать, мне в делах всех помогать.
Да будет так!*

Положи фигурку на могилу, отступи на шаг назад и представь, как сине-голубое свечение из могилы вливается в фигурку. Через некоторое время ты почувствуешь усталость.

Подойди к могиле. Вырви крест, положи его на землю. Возьми фигурку и закапай дырку в ней воском со свечи, – так запечатаешь духа внутри фигурки.

Взяв фигуру, уходи, не оборачиваясь.

Дома всегда держи фигуру на алтаре! Всегда помни, что это не простая фигурка, относись к ней с почтением и уважением. В честь духа, обитающего в ней, время от времени воскуряй благовония; в особенно важных случаях, когда требуется помощь, приноси ей в жертву голубя.

15

Днём выбери самую древнюю могилу с каменным или бетонным надгробьем. В полночь приходи туда, не возжигая света.

Подойдя к надгробию, трижды поклонись, сказав при этом:

*Величавый Смертиче, Хозяюшко земли моровой,
ты не гневайся на меня, а в друзья пригласи,
клятвушку прими и кровушки отпей,
ибо я слуга чернобожий, в Нави рождённый.
Ребятущек мне удалых подари числом 6:
бесов-молодцев чернобожьих, воинов лютых
и магов сильных, во Прави гневных лютых, древних!
Аглагешад! Мгулд! Махлим! Банамаским! Тифрет!*

Черноверть!!!

Расступись, твердь!

Вельзевулом заклинаю! Из ада выпускаю! В помощники принимаю!!!

Тетраграмматон!

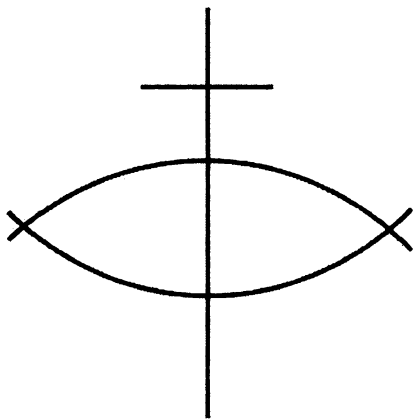
Укуси язык до крови и, не плюя, капни 12 раз на могилу.

Далее возьми с двенадцати могил по горстке земли, собери в мешок и иди домой, ни с кем не разговаривая.

16

Под баньяном, растущим на кладбище, 125 000 раз повтори АУМ ХРИМ КЛИМ ААМ ШРИМ МАХАСАРВАСЬЯ ПРАДАНЪ-ЯИ НАМАХ. Сие заставит дух умершего человека подчиниться тебе и выполнять твои поручения.

17



В полной боеготовности мысленно войти в этот знак. Тебя обволокут энергии Мира Мёртвых. Путешествуя в них, тебе необходимо найти там 9 душ с таким же именем, как у тебя.

1-я душа должна принадлежать человеку, который принял смерть случайно, неожиданно. Может, под лёд упал, заблудился, поперхнулся... Эта душа будет оберегать тебя ото всяких случайностей и неожиданностей.

2-я душа должна принадлежать человеку, который умер от пожара. Она будет хранить тебя от огня и молнии.

3-я душа должна принадлежать человеку, который умер от болезни. Наиболее хорошо, если он шибко умирать не хотел. Его душа будет беречь тебя от хворей и недомоганий.

4-я душа должна принадлежать человеку, который умер насильственной смертью: казнён был или убит. Эта душа будет тебя хранить от смертного приговора, от убийц и от смертных замыслов в твою сторону.

5-я душа должна принадлежать человеку, который утонул, но не нарочно, а по прихоти стихии. Лучше всего, если он утонул на корабле или когда реку переплывал.

6-я душа должна принадлежать самоубийце. Лучше всего, если повод для самоубийства был глупый, пустяковый. И хорошо, коли душа эта сильно мучается и страдает в Мире Посмертном. Такая душа будет надёжным назидателем и хранителем.

7-я душа должна принадлежать человеку, который был убит на войне. Лучше всего, если жестоко его убили, может быть, даже после пытки. Эта душа станет надёжным хранителем.

8-я душа должна принадлежать человеку, который умер в лесу или был убит зверем. Лучше всего, если он травой или ягодой отравился. Коли имеешь при себе такую душу, хищник тебя не тронет, грибы и ягоды не отравят, а ещё узнаешь свойства живого мира тайные – как малиной спелой сгубить можно или как травой ядовитой от недуга вылечить.

9-й душа должна принадлежать человеку, который был убит колдуном или как-то иначе, но всё равно с помощью магии. Эта душа может поведать истинные знания о магии и быть защитником от колдовского воздействия.

IV. Помощник в виде демона

18

В полночь на новолуние зарежь на перекрёстке совершенно чёрную девственную курицу, сказав при этом: «Верйт, исполняй мои приказания 20 лет». Затем закопай её настолько глубоко, чтобы собаки или другие животные не достали. Вызванный дух будет всюду тебе сопутствовать и доставлять удачу, но – только 20 лет.

Подсчитав 13 дней так, чтобы 13-й пришёлся на пик полнолуния, 13 дней не ешь мясного. На 13-й день, вставши утром, скажи:

*Крестом не осениться да молитвой не изойтись.
Тако я деяний чёрных знавальник,
мне ворон под левую, мне неприкаянный под правую,
счёт не свести,
да бесюку чёрного мне словом тайным
да в приспешники, да в угодники прибить.
Так сие заповедовано.
Аминь.*

Вечером этого дня возьми икону, на которой изображён Иисус. Придя на лесной перекрёсток, положи её на землю ликом вниз, наступи на неё левой ногой и три раза произнеси заговор:

*Христос страдал да кровинкой исходил,
мучения его неслосные да воскресные,
людом дивные да попом молебные.
Тако образ сей на землю кидаю
да хулой его чёрной да ногой левой попираю.
Дело тайное, колдуном творённое.
Да в церкви божьей лампадка потухает,
да в церкви чёрной иконостас пламенем полыхает.
Попу верному терновником изойтись,
Ересиархову батюшке самому чёрному
молитвой бесовской изойтись.
Да слова в той молитве не людом сказанные,
да буквы в молитве той не писанные,
молитва та древняя, старая,
слов в ней не счесть, да сила великая
помыслом хульным в них сокрытая.
Силу ту великую, могучую
я так же анафемой заклинаю,
да через силу ту хульную, дивную, старую
самого беса глаголом призываю!
Да иди ты, бес, через адово брожение,
да через поля чёрные,
да через реки быстрые, омуты глубокие,*

да через болота, да тропы туманные,
 да на перекрест дорог, да под мою левую ноженьку.
 Да ликом осквернённым, да ликом погранным,
 да словами, что хулою молвлены,
 да ересью нашенской, крепко накрепкой,
 я тебя, бес, заклинаю, иди ты в прислужники
 да в дел тайных мне угодники,
 да волю мою тебе помыслом сотворять,
 да в делинах чёрных, ведьмачьих
 ты мне подмогой крепкой, да что речено,
 то тобой, бесина, исполнено, да дважды не сказано.
 Ты – мой щит нынче верный,
 ты – мой сохранник, ты – мой прислужник,
 да не на все года отпущенные,
 да не на христовое, да не на числа знавальные,
 да на 13 лет я тебя забираю,
 прикупом прикупаю, 13 лет тебе
 мне послужить, воле потакать.
 Так 13, чёртова дюжина.
 Так тому быть, заречено.
 Аминь.

Затем вбей в икону 13 гвоздей, говоря на каждый: «Да не гвоздь вбиваю, а на год беса в слуги получаю. Всем вместе гвоздям сойтись да тринадцати годам найтись. Аминь».

Выкопай яму, кинь туда икону. Над ямой зарежь белую курицу. Пока она ещё живая, кинь её в яму, говоря: «Бесу на тринадцать лет уплачено. Аминь».

Закопай яму и уходи, не оборачиваясь. Бес будет помогать тебе во всех начинаниях ровно 13 лет.

20

С тринадцати могильных крестов возьми по шепотке древесины, тесаком измельчи эту древесину.

В среду в полночь заруби чёрного петуха. В чан налей воды из семи колодцев, накапай туда петушиной крови и брось туда его голову. Дождавшись, пока закипит и пойдёт испарина, высыпь туда измельчённую древесину.

Помешивая тесаком, 13 раз прочитай:

С тринадцати крестов да на тринадцать годков.
То на кровушу, то на петушину головушку,
то греховиной, то скорбиной,
то окаянной молвой,
то чёрной казиной,
то гиблой псалтыриной
да пошлю за бесиной,
да окажу огневинной,
да прикажу яриной,
да сей ходной париной.
То с семи колодцев черпиной,
то на каждый дневаль твердиной,
то на каждый час утвердиной,
то бес мне услужиною,
то бес мне удружиной,
то бес мне приложиною,
то бес мне воеводиной,
то всякой пособиной,
то тринадцатью крестинами,
то сим словинами
засказывается,
замаливается,
заузливается,
да на тринадцать годков
мне прислужится.
Да треба сотворится,
да дивное сдвигится,
да сладится,
да разладится,
да загубится,
то по моему сотворится,
да бесом утворится,
да в мирине ствердится.
Сказано,
делано,
звано,
призвано.
На тринадцать лет сделано. Аминь.

Когда отвар остынет, омой лицо, руки по плечи и потом стопы, затем скажи: «Водой тело обдаливается да бес придаливается. Водой тело моё блажится да дух мой бесом стражится. Аминь».

Вылей отвар под любое дерево на краю леса и скажи: «С тринадцати крестов да на тринадцать годов, с семи вод да на семь дней ход. То бесу сотворится да во всём мне услужится. Аминь».

Тесак, черпак и тело петуха захорони. Бес будет помогать тебе во всех начинаниях ровно 13 лет.

21

За три ночи до полнолуния иди на перекрёсток лесных троп. В середину перекрёстка поставь чёрную свечу, скатанную из воска с сажей. Коли свеча не гаснет, молви:

*Сам княже чёрный Сотона и князь Янарей!
Я, стрямящаяся, подошла просити и вас дати
вомене вопомощники Бесину силу не померену
во чтобы как возопрошу еготи,
то ночь и дене вражин моихи рвал, людям похоть давал,
меняти защищал, пороботушку мою заломати не давал,
да деньгу вомене тоскал.
Как вопрошаю, прошу во чтобы таки и совершилося!*

Коли свеча так и не гаснет, — твой зов услышан. Стало быть, надобно новой иглой кольнуть безымянный палец левой руки и капнуть своей крови на середину перекрёстка. Затем развернись и без огляда, молча, иди домой.

Через три ночи, в полнолуние, возьми нож с чёрной ручкой и чёрного петуха и опять иди на тот перекрёсток. Коли свеча не тухнет, отрежь голову петуху и капай его кровь на середину перекрёстка, говоря при этом:

*Я пришолоти и ты, бесина, пришолоти
ко мне во службу по воле Сотоны да Янарея,
я тебя кормите кровушкою да хмелиной
с деминой табачиой будить
да свечи чёрны жечи тебелъ,
а ты работу мою указану делати отныне будешь
и друг от друга не отыступимися воникогда ужю.
Таково и будитить!*

Когда кровь перестанет капать, оставь петуха здесь и уходи. Избавиться от полученного беса нельзя, можно лишь передать его преемнику.

22

Придя на кладбище, медитативно пошли запрос в Страну Мёртвых с просьбой выдать тебе демона в помощники. При этом нужно чётко описать его обязанности, т.е. для чего именно он тебе нужен.

Когда тебе придёт образ этого демона, сделай его фигурку и молви воззвание:

*К Тёмному Миру взываю,
к Кур – стране без возврата,
Обители Демонов и Богов.
К Эрешигаль взываю!*

Далее молви Слова Силы, подчиняющие это существо:

*хешах ареот праа лтанге
нжигомурос итнерсоад кеш
прет итмар гев инсэт нгоарт
рнгат рагтенх ншаф утгар
алэс рочь тфар гимол жэс
проат мингжэлкодас каарсэнах*

23

Беру, зову, зазываю, прислужника себе заимаю.

*Чрез имена Адонаи, Тетраграмматон, Агиа,
беру и призываю себе, а не чужому – мне, а не иному дано.*

Волю, дух потеряй, под мою волю и подчин стань.

Будь, будь, будь.

Свершись и пред именем великим познай своё лицо.

Астар. Абба. Рактот. Аминь.

Покорись, покорись, волю мою от себя не отсрочь.

Мне волю предай, а без меня слов и дел не принимай.

Асха. Астарот. Адаба.

Пусть твоей воле будет лишь моя отрада.

Крутись, [имя], умножайся! А мне, дух, поддайся.

Как я скажу, так и будет, и твоя сущность то не забудет.

Ей, ей, ей. Сбудется. Слово моё не забудется.

Асха, Асха, Асха.

На полу или на земле (в зависимости от того, где проводится действие) начерти пентаграмму и встань так, чтобы по отношению к тебе она была перевернутой.

Принеси жертву (подойдёт любая, но советуется чёрная курица). Жертвенную кровь собери в чашу и, обходя звезду против часовой стрелки, окропи каждый угол звезды, читая следующее:

*Per Adonai Eloim, Adonai Jehova,
Adonai Sabaoth, Metraton On Agla Mathon,
verbum pythonicum, mysterium salamandrae,
conventus sylvorum, antra gnomorum,
daemonia Coeli God, Almonsin, Gibor, Jehosua,
Evam, Zariatnatmik, veni, veni, veni.*

Встань туда, где стоял до обхода пентаграммы, и читай, постепенно повышая голос:

*Hemen Etan! Hemen Etan! Hemen Etan!
El, Ati, Titeip, Azia, Hyn,
Teu, Minosel, Vay, Achadon,
Vay, Vaa, Eye, Aaa, Eie, Exe,
A El El El A! Hi!
Hau! Hau! Hau! Hau!
Va! Va! Va! Va! Chavajot!
Aie Saraye, aie Saraye, aie Saraye, aie Yaraye!
Per Elohim Archima, Rabur,
Bathas Super Abrac Ruens Superveniens Abeor Super
Abeor Chavajot!
Chavajot! Impero tibi per clavem Salomonis
etnomenmagnum Semphamphoras.*

Это заклинание само зацепит демона, умения и нрав которого наиболее подходят тебе. Также это заклинание заставит его явиться и обратит в Помощника, неким образом прикрепив его к тебе. Данный симбиоз останется на всю жизнь, потому что прежде, чем совершать сие, надобно крепко подумать.

Иногда случается так, что такой Помощник потребляет очень много твоей личной силы, — в таком случае необходимо поставить для него внешнюю запитку или обратиться к опытному магу, чтобы помог отселить.

Чёрный помощник – дух, который охраняет от земных невзгод, подсказывает в трудных обстоятельствах, помогает при проведении обрядов. Чёрный помощник оказывает поддержку в общем, влияя на всё, выстраивая твою жизнь по наиболее благоприятному для тебя пути. Будь готов – можешь сменить работу, круг общения, все негативно влияющие на твоё развитие люди и обстоятельства будут выметаться. Уберутся все заболевания, изменится характер – у тебя будет уравновешенная психика, разумность и ускоренное развитие.

Сначала будешь видеть его только во сне. В нашем мире он обычно показывает себя как тёмная тень за левым плечом. Советы будет давать через сон или как мысли возникшие в мозгу. Обрётённые достижения и сам дух-помощник сохранятся за тобой на все воплощения.

Подгадай семь дней так, чтобы восьмым было воскресенье.

Выдержи строгий пост на 7 дней, каждый день в полночь говоря: «Знаю, куда иду, чего желаю, не предаю, не отступаю, воля моя нерушима, дело несокрушимо. Аминь!»

В воскресенье до рассвета пойдёшь на перекрёсток, взяв чёрную курицу и именную икону. Встань посредине перекрёстка, икону положи ликом вниз себе под ноги, держи курицу правой рукой, левую руку подними вверх и читай:

*Отрекаюсь от Господа Бога,
животворящего креста его и всей силы крестной!
Духи тёмные, духи злобные, чёрные, злые,
лесные и домовые, огненные и водяные,
как вы всюду летаете, все тайны знаете,
так и мне, колдуну [имя],
дайте много знать, везде попевать,
силу тёмную да не божью с часу сего держать,
над всем стоять, всем управлять,
как голова над телом правит.
Как святое попираю, так и вас призываю,
заклинаю за своего считать, братом величать,
в делах помогать, силу несокрушимую мне даровать.
Аминь!*

Отрежь курице голову. Держа за лапы, пролей кровью из шеи курицы круг вокруг себя. Встань на колени, вышвырни труп курицы за пределы круга и скажи: «Тело к Чёрту, сила к телу, дух Чёрный ко мне в помощники отныне. Ир. Ира. Айахона. Абара. Нима!»

Голову курицы высуши и держи в чёрной шкатулке. При колдовской работе доставай её и ставь с левой стороны от себя.

26

Фараон Усер-маат-Ра Сетеп-ен-Ра, больше известный как Рамзес II Мери-Амон, именовался у греков Сезострисом и Озимандием. Постепенно имя стало произноситься как Осимандий, затем Осман-дэус. У персов оно превратилось в Айшма-дэв, у евреев – в Ашмадай, у римлян – Асмодеус.

Как утверждают учёные, правил он более 60-ти лет приблизительно в 1279-1213 годах до н.э. Однако у евреев имя «Ашмадай» впервые упоминается в Книге Товита, датируемой II веком до н.э., а персам за три тысячи лет до н.э. был известен «Эшма».

У Рамзеса II было множество жён и наложниц, от которых он имел более 200 детей. Этот фараон на тысячелетия остался в памяти людей олицетворением земного величия и тщеты земной славы. Поэтому Асмодея принято считать демоном, который покровительствует игорным домам и всяческому разврату.

Рамзес II был очень знаменит, поэтому Асмодей считается одним из самых могущественных и знатных демонов.

Рамзес II совершил множество завоеваний, имел огромную армию. Поэтому считается, что Асмодею подвластны 72 легиона адских духов и он любит творить разрушения.

Легенда о том, что царь Соломон пленил Асмодея на время постройки Иерусалимского храма, отражает суть: евреи не любили египтян, они взяли самого знатного из них и нарекли его демоном, дабы иметь возможность управлять его душой после его смерти. Так фараон Усер-маат-Ра Сетеп-ен-Ра превратился в демона Асмодея.

Каббалисты считают, что именно Ашмадай управляет всеми духами Земли и Нижних Миров, и именно он может дать духов-помощников.

Чтобы вызвать Ашмадая, нужно запереться в тёмной комнате на 21 день. Всё это время следует читать молитву Ашмадаю или

медитировать на его имя как на мантру. Если он вправду явится, это вызовет огромный страх. Например, может привидеться, что стенка раздвинулась, и он показался оттуда... Как только он явился, протяни ему пальмовый лист и слегка поклонись головой. Затем можешь попросить у него принести Книгу Асмодея, также известную как Чёрная Книга, или дать духа-помощника в облике крылатой белой лошади. Так выглядят самые сильные духи-помощники, которые могут перенести человека через любые сферы. Обычно дают духов послабее, и они выглядят иначе, так что, может быть, придётся повторять вызов несколько раз, пока Ашмадай не согласится дать именно такого духа.

Именем Асмодея можно угрожать любым духам, настроенным враждебно или не желающим подчиняться. Наяву его имя можно произносить в любой огласовке, но в астрале только как «Озимандий».

Согласно каббалистическим преданиям, Асмодей сменил своё имя и не дал его людям. Поэтому, если он явится на твой зов, и ты пожелаешь чаще общаться с ним, спроси у него это новое имя.

V. Помощник в виде светлого духа

27

Поставь на полу семь свечей кругом по углам воображаемой семиконечной звезды. Выключи свет и с прямой спиной сядь на колени в середину круга свечей.

Закрой глаза и уверенно и чётко вибрируй формулу призыва духов: АУХ КУРОИС СЕАХТО БАРИКА БАР.

Как только ощутишь присутствие рядом с собой в этом помещении, прекрати вибрировать и сосредоточься на сём присутствии, влейся в него. Затем семь раз прочитай:

*Символом начальным, символом силы,
словом призыва, словом воззвания,
взываю я ныне, здесь и сейчас,
к силам непроявленным, незримым,
но тем, что рядом и вокруг пребывают.
Пусть услышит тот, кого зовут,
пусть увидит тот, к кому вzywают.*

Пусть придут те, кто свободен,
на священное таинство откликнутся.
Силой слова творящего и началом созидания –
придите, просьбе моей внимлите.
Тот, кого выберу я, пусть не противится,
исполнит свой долг и предназначение.
Будет служить мне верой и правдой,
а я о нём не забуду вовек.
От сего дня и на все времена
пусть будет верным мне служителем,
в делах поручителем и исполнителем,
защитником и соратником,
во всяких делах верным помощником.
Силой Амиздеса, могуществом Хора,
неприступностью Элия, силой слова Яхата.
Пусть в ночи исчезнет легион страха,
пусть ветер рассеет пыль вечности,
пусть свершится сказанное сейчас!
Отныне и на века пусть дух не покинет меня.
Алоа Имер Абоа. Аминь.

Отыщи вниманием того, кто стоит перед тобой, и слейся с ним своим сознанием. Поговори с ним, объясни, зачем он тебе нужен и зачем ты нужен ему, получи его имя и возьми с него клятву никогда и ни при каких условиях не вредить тебе.

После того, как дух покорится, семь раз произнеси формулу отпускания остальных духов:

АКАМ ЭТРЕС АУДА МЕИ СЕКЕТО АХАИ.

Можешь заточить духа в камень или иной предмет. Когда он тебе понадобится, зови его по имени. В благодарность за выполненное поручение не забывай благодарить и ставить те подношения, каких он попросит.

28

Вообрази перед собой имя «Кыдай-кан», написанное облачно-туманно-белым цветом. Коснись этого имени своими ощущениями, расчувствуй его.

Когда придут ответные ощущения, скажи:

Кыдай-кан!

Мать шаманских скакунов!

Будь любезен, дай мне пугра!

Дай пугра, что будет мне другом

и в путешествии в Верхний Мир будет мне помогать!

Пугра – это духи в образе коней или верблюдов, которые могут доставлять шамана в Верхние Миры, – вплоть до Девярых Небес, где обитает Ульгень. Если используется бубен, то они падают в него и живут в нём. Если бубна нет, следует заготовить другое вместилище – лучше всего фигурку коня с горбом.

Слово «пугра» ещё произносят как «бура» – вероятно, отсюда и пошло имя «Сивка-Бурка» – конёк-горбунук русских сказок. Потому, если у тебя есть пугра, можешь вызывать его всем известными словами:

Сивко-бурко!

Веций каурко!

Встань предо мной,

как лист перед травой!

Шаманы народа мурия путешествуют в потусторонний мир на восьминогих лошадях, у Одина тоже был восьминогий конь – Слейпнир. Славяне называют пугра «вилени» или «вилован-кони», полагая, что их получают от вил (см. *Grimorium Dormi*, гл. X, «Инкубо- и суккуболярвы»). Вилени считаются чудесными конями грозowych туч, дышат пламенем, летают по воздуху с быстротою стрелы, не боятся непогоды и опасностей, наделены человеческим словом, предвиденьем, мудростью. Слейпнир тоже имеет природу грозы, что относит его к вилениям.

29

Совершается только в один из «месяцев судьбы», предназначенных для получения духов-помощников, – февраль, август, ноябрь.

Скажи «Дъайык!» и дожись ответных ощущений, возникающих в теле.

Как только ощущения появились, скажи: «Дъайык! Отведи меня в Верхний Мир! С Бай-Ульгеном желаю поговорить!». И далее ожидай новых ощущений и видений и следуй им.

Как только окажешься пред Ульгеном, проси дать духов-помощников.

Как только тебе дадут духа, благодари Ульгения, бери духа за руку и возвращайся. Если духов несколько, представь нечто вроде нити, связывающей их всех с тобой. По возвращении сразу всели их в бубен или в заранее приготовленные фигурки или предметы.

30

Совершается в то же время, что и в предыдущем способе, по возвращении выполняется то же самое.

Войдя в транс, читай, ощущая образ, стоящий за каждым словом:

*Выше звёзд, за Месяцем и Солнцем
во дворце из золота
творец Земли, Луны, радуги и свода небес
восседает.
Создавший огонь, зверей и жизнь мою,
он меня слышит.
Управляя светилами,
порождая гром и молнию,
насылая дождь и град,
слушает меня Ульгень!
Вот он – средь белых туч,
в одежде с серебряным воротником,
с лицом, как зимнее облако.
Ульгень благосклонен ко мне...
Бай-Ульген награждает меня даром шаманства...
Бай-Ульген даёт мне духов-помощников...
Я ощущаю это.
Это так.*

VI. Помощник в виде особого духа

31

Ощути кровь в своих жилах. Ощути, как она сияет.

Скажи: «О енге енге енге» (можно Е заменить на Э). Эти слова откроют на тебя бело-малиновый поток. Ощути, что твоя кровь сливается с этим потоком. И тогда увидишь, как из этого потока появляются две фигуры. Это – твои помощники. Они не покинут тебя, потому что привязаны к твоей крови. Они не будут просить корма, потому что питаются своим потоком. Спроси их имена и запомни.

Когда будут нужны – вспомни, как они выглядят, или назови имена. Можешь послать их на охоту, по возвращении они передадут силу тебе. Чем сильнее ты – тем сильнее они. Они могут исполнять поручения любого рода и ничего за это не потребуют взамен. В частности, могут заглядывать в будущее, и это у них получается лучше всего остального.

Союзники

Иначе этих духов называют «фюльгья» (др.-исл. «удача») или «фетч».

Перед тем как искать союзника, следует определить свою стихию. Посмотри, к какой стихии относится твой знак зодиака, затем проверь следующими упражнениями.

Земля

Встав на землю босыми ногами, расслабься и ощути, как из твоих ног начинают тянуться корни. Ты ощущаешь, как твои стопы видоизменяются и врастают в землю, устремившись далеко вглубь. Земля сдавливает твои корни со всех сторон, но, вместе с тем, она начинает посылать тебе энергию своих недр. Представь, как энергия из земли начинает откачиваться тобой через созданные корни и наполняет твоё тело. Увидь энергию жёлтого, коричневого, зелёного или всех вместе взятых цветов, которые наполняют твоё тело, словно пустой сосуд, постепенно проходя от стоп к макушке. Ощути энергию земли и отметь, какие у неё характеристики: тёплая она или холодная, мягкая или жёсткая, приятная или нет.

Вода

Пойди к реке (там энергия не застаивается). Чем шире, быстрее и чище река, тем больше энергии в ней находится. Войди в реку по пояс, чуть расставь ноги и руки, чтобы вода могла свободно обтекать твоё тело и конечности. Почувствуй, как ты каждой клеткой своего тела впитываешь энергию водной стихии. Почувствуй кожей, как чистая голубая энергия Воды входит в тебя, вызывая при этом ощущения мурашек по коже. Энергия Воды проходит по тебе, словно маленькие разряды электричества, разливаясь холодком и доходя до самых далёких уголков твоих тел, очищая их. Ощути, как ты с каждым мгновением отдаёшь воде свой негатив, который вызывает застой энергии, а взамен пополняешься первозданной силой природы.

Воздух

Желательно находиться на открытом пространстве, где воздух свободно перемещается ветром и ничем не ограничивается, вдали от города. Выйди на открытое пространство с оголённым торсом, расставь руки в стороны, ноги на ширине плеч, голова немного запрокинута. Начни глубоко и медленно дышать, представляя, как с каждым вдохом втягиваешь через лёгкие в себя небольшие порции энергии. Вдох – немного энергии входит в лёгкие, впитывается и проходит дальше по всему телу. Выдох – из тебя выходит грязная, застоявшаяся энергия, которая мешала тебе нормально функционировать. На вдохе её место занимает уже энергия стихии. Дыши так, пока не почувствуешь общее улучшение в состоянии тела и разума, тяжесть пропала, ты стал лёгким настолько, что, кажется, способен взлететь. Это будет сигнал, что пора заканчивать. Если вовремя не остановиться, ты будешь ощущать себя неприятно, словно заболел гриппом.

Огонь

Огненную энергию можно получить и от пламени свечи, и от большого костра. Отличие лишь в количестве получаемой энергии. Для начала лучше выбирать пламя свечи. Подведи свои ладони, насколько выдержишь, близко к языкам пламени, но чтобы не обжечься. Держи руки в таком положении, пока они прогреются. Далее ты почувствуешь, что огонь как будто сам начинает проходить внутри твоих ладоней и предплечий. В этот миг отчётливо пред-

ставь, как твои руки начинают втягивать энергию стихии через середину ладони (удобнее втягивать правой ладонью, но в данном случае можно обеими). Тяни энергию Огня и представляй, как она медленно проходит, наполняя всё тело. Где проходит энергия Огня, ты должен чётко видеть, как она выжигает все возможные блоки и препятствия. Как только почувствуешь тепло на каждом участке тела, значит, пора прекращать. Если в отдельных участках чувствуешь жжение, мысленно перенаправь лишнюю энергию на другие участки тела, равномерно распределив.

Следи за уровнем насыщения энергией любой стихии. После приёма поблаговари стихию за то, что она разделила с тобой свои силы и наполнила твоё тело. Не проводи более двух-трёх подзарядок в седмицу. По мере подзарядки отмечай любые изменения в теле, чувствах, восприятии, настроении, – сравнив ощущения от разных стихий, сможешь выбрать ту, которая подходит тебе больше всего.

Когда стихия выбрана, следует найти место, связанное с этой стихией. Допустим, если твоя стихия Вода, то надо найти водоём, а если Земля, то большую яму или шахту, и т.д. Лучше всего, если это будет Место Силы.

Затем надо угадать, где дух наиболее вероятно появится в этом месте, а затем положить на его пути какое-либо оружие в надежде, что он может коснуться оружия, ибо духи любят принадлежности войны. Любое существо или любой предмет, которого коснулся дух, по праву становится предметом силы. Однако если в этом месте живёт не тунрак, а, например, страшила, такой дух никогда ничего не коснётся, а только пошумит.

Но могут быть союзниками и духи других стихий. Например, чтобы заполучить в союзники теневого духа, выбери глухую стену на западной стороне, да в таком месте, где в ближайшее время не предвидится появление чужого человека. На закате, приняв удобную асану, сядь лицом к стене так, чтобы тень падала на тело, а ты бы находился на границе света и тени. Сосредоточься на себе и достигни транса. Постепенно тень начнёт прирастать, а внутренний экран – темнеть. Сиди до тех пор, пока тень не поглотит тебя полностью. Во время исполнения данного упражнения в тебя войдёт тень-союзник.

Союзники живут в уединении, в заброшенных местах и в местах, которые почти недоступны. Надо путешествовать далеко и идти к нему в одиночку. В отдалённом и уединённом месте следует сидеть у своего костра, а если увидишь тень, надлежит немедленно уйти. Но если будет что-то другое, кроме тени (сильный ветер, который гасит твой костёр и не даёт возможности разжечь его снова в течение четырёх попыток, или на ближайшем дереве действительно сломается ветка, а не только один лишь её звук будет слышен), тогда надо остаться. Если в огонь покатаются булыжники или будут брошены камни, или будет какой-то постоянный шум, тогда следует идти в направлении источника шума или источника брошенных камней до тех пор, пока дух не покажется сам.

Союзник всегда подвергает шамана испытанию. Он может внезапно выпрыгнуть перед тобой в весьма угрожающем виде, может схватить тебя сзади и, не давая повернуться, держать тебя связанным часами. Союзник не может убить человека лично, но может вызвать твою смерть, напугав тебя, или позволив каким-либо предметам упасть на тебя (дерево, например, может на тебя свалиться), или появившись неожиданно и заставив тебя споткнуться, сорваться с обрыва.

Если найдёшь Союзника при неподходящих обстоятельствах, никогда не борись с ним, потому что он отнимет твою душу. Признаком того, что ты готов к схватке, — твоя шея станет твёрдой. Вместо борьбы ты должен отвернуться и уйти или броситься на землю и терпеть его выходки до утра.

Если же ты столкнулся с Союзником при подходящих обстоятельствах, ты должен собрать всё своё мужество и схватить его, прежде чем он схватит тебя, или преследовать его, прежде чем он начнёт преследовать тебя. Преследование должно быть неотступным, и тогда произойдёт борьба.

Перед началом схватки следует обязательно закрыть рот, ибо потрясение, которое испытываешь от того, что схватишь союзника, настолько велико, что можно откусить язык или вышибить себе зубы. Тело должно быть прямым, колени слегка согнуты, руки со слегка подогнутыми пальцами висят по бокам, ноги цепко стоят на земле. Затем следует броситься вперёд и схватить духа.

Ты должен прижать духа к земле и держать его до тех пор, пока он не даст тебе силу. Когда борешься с Союзником, он твёрдый, но

это чувство длится лишь мгновение. Эти существа полагаются на человеческий страх; поэтому, если человек борется с одним из них, как воин, существо теряет своё напряжение очень быстро, в то время как человек становится более сильным. Можно действительно поглотить силу духа. Напряжение – сила Союзника. Когда касаешься Союзника, он вибрирует, будто бы готов разорвать тебя на части. Но это лишь видимость, ибо напряжение кончается, когда ты удерживаешь свою хватку. В итоге Союзник становится бессильным, но всё же сохраняет некоторую материальность.

Наиболее распространённый способ найти Союзника – пройти Вторые Врата Снотворения (об этом я расскажу в книге «Свод сновидческих способов»).

Маг становится сам во многом похож на своего Союзника, ведь он постоянно пьёт силы его мира и обменивается энергией с Союзником.

Самая начальная ступень этой похожести известна в иудаизме как «двекут» (ивр. «прилепление»), что означает состояние близости к Богу, склеенности с ним, достигаемое путём утверждения беспредельной преданности Богу, выражаемой религиозными практиками (соблюдение заповедей, чтение священных текстов, медитации). Двекут является высшим состоянием, к которому должен стремиться праведник, ибо таким образом он познает тайны своего божества и заслужит Спасение. Двекут должен стать постоянным душевным состоянием верующего, определять его поступки, а не быть временным духовным экстазом.

Чтобы достичь двекута, сначала надо как-то ощутить божественное присутствие – для этого можно петь имя божества, читать воззвания и т.п. Ощувив присутствие, надо постараться сблизиться с ним так, чтобы ощущение дистанции между тобой и им исчезло, испарилось... Сначала происходит объединение на уровне чувств, при этом ощущается исчезновение границы и слияние, испытывается состояние любви. Затем происходит слияние на уровне разума, при этом между человеком и божеством возникает понимание друг друга. Это и является двекутом, на этом обычно все и останавливаются. Но можно пойти дальше, и тогда обретается состояние, известное как «мистический союз», под которым понимается слияние души человека с Богом.

На дальнейшем пути слияния с Союзником есть несколько уровней достижения, которые на востоке называют пятью видами освобождения:

- 1) **салокья** – пребывание в мире своего Союзника;
- 2) **самипья** – близкое соседство с Союзником в его мире;
- 3) **сарупья** – обретение облика, подобного облику своего Союзника;
- 4) **саюджья** – обретение растворения в сущности Союзника (становление Его частью);
- 5) **самарасья** – обретение сопричастности Его бытию (как если бы двое были одним существом, но без полной утраты собственной личности).

Совершенно не обязательно проходить все эти стадии, для нормального взаимодействия с Союзником достаточно и двекута.

Бывает, что Помощник со временем может стать Союзником. Именно на это нацелен греческий Ритуал Пноутиса. Также он подразумевает прохождение стадий слияния с Союзником, поэтому я расскажу, как его проводить.

После предварительного очищения в виде воздержания от мяса и любой нечистоплотности, одевшись в чистую одежду, ночью пойдй на крышу.

Когда видишь, что Солнце заходит, произнеси первое священное слово: ИАЭОБАФРЕНЭМОУН.

Утром воскури ладан и чистое масло. Когда видишь, что Солнце восходит, принося в жертву мирр в глиняном кадиле на пепле растения гелиотропа, молви второе священное слово: ИАРБАТХА.

По мере произнесения сего или сразу по окончании сокол или ястреб, летящий вниз, остановится в воздухе перед тобой и, ударяя крыльями, кинет один длинный камень или несколько продолговатых камней и сразу улетит обратно в небеса.

Возьми этот камень (или один из камней). Днём вырежи на нём оба священных слова (одно на одной стороне, другое на другой) и сделай отверстие. Пропусти в отверстие нить и носи камень на шее.

Следующим вечером снова ступай на крышу. Снова принеси в жертву мирр тем же способом и ещё раз повтори оба священных слова.

Тогда сверкающая звезда спустится на середину крыши и распадётся на части. И ты увидишь или ощутишь воздушного элемен-

таля, которого тебе послали. Отныне и впредь видеть и слышать его будешь только ты.

Не заставляй его бояться тебя. Подойди к нему, возьми за правую руку, поцелуй её и приветствуй следующими словами:

*Я буду ценить тебя как дорогого помощника,
о благостный гений, служащий мне,
поскольку я могу управлять твоей силой
уже в то время, когда нахожусь на земле.
Пожалуйста, предоставьте мне это, Боги!*

Дождись, пока он скажет своё имя, или попроси его об этом. Затем заставь его поклясться в том, что он будет исполнять твои веления.

Коли желаешь иметь с духом более простое общение, возьми его за руку и веди к себе домой. Если не видишь его или плохо ощущаешь, совершай всё с полной верой, так, будто всё происходит на самом деле. Поставь на стол яства и вино, пригласи духа отведать их, а рядом посади девственного мальчика, коего предложишь в качестве носителя духа (в этом случае греки указывали, что дух, помимо прочего, «может доставлять удовольствие мужчине или женщине без использования магии»).

Затем обратись к духу с такими словами:

*Приветствую тебя как дружественного помощника,
благотворного духа,
который будет помогать мне, когда я попрошу.
Теперь твоя сила принадлежит мне, воистину, дух!*

Через некоторое время прикажи мальчику выйти в двери и скажи:

*Иди, князь, благословенный дух,
туда, где ты живёшь вечно.*

И дух исчезнет.

Если же не желаешь вселять его в мальчика, просто учти, что надо его угостить вином и какой-нибудь едой, а на третий час общения дух захочет уйти, и его надобно отпустить теми же словами.

Всякий раз, когда возжелаешь чего-нибудь, назови имя духа и скажи: «Прибуди!». Когда он явится, поставь ему вина и белого хлеба, поведай о своём желании и скажи: «Исполни эту задачу».

Когда исполнит, он скажет: «Чего ещё ты желаешь? Поскольку я стремлюсь обратно в небеса». Если хочешь ещё чего-то, поведай ему об этом, а если не хочешь, то молви: «Иди, князь духов!».

Этот воздушный элементаль умеет многое. Он посылает сны, убивает, уничтожает, вызывает ветры, приносит деньги и драгоценности, освобождает от оков, открывает двери, дарует невидимость, вызывает пожар, приносит любые продукты, кроме рыбы и свинины (и его нельзя просить принести свинину), останавливает корабли и вновь отпускает их, замораживает реки, защищает от демонов, приручает диких животных, ломает зубы змей, усыпляет собак или заставляет их стоять безмолвно, делает тёплые вещи холодными, а холодные тёплыми (например, может зажечь или погасить лампу), колеблет стены. Помимо прочего, он может принять форму любого животного и сверкать огнём, а также сделать так, что ты примешь форму любого животного. Ещё он может поднять тебя в воздух и сделать так, чтобы ты ходил по поверхности воды. Воздушный элементаль особенно радуется, если ты просишь его принести морскую пену. Он может узнавать будущее и отвечать на любые вопросы, но если тебя попросил что-то узнать кто-то другой, ты должен задать этот вопрос так, словно он интересуется именно тебя, а не кого-то другого.

Коли возжелаешь сам уметь всё, что умеет твой Помощник, произнеси заклинание:

*Сюда приди ко мне, Королю.
Я вызываю тебя, Бог Богов,
ты будешь безгранично, преданно, неописуемо,
как утвердил Айон,
неотделимым от меня
с этого дня и далее в течение всего времени моей
жизни.*

Так из Помощника он станет Союзником. Раздели с ним эту тайну, но скрой ото всех остальных, и боги будут считать тебя таким же достойным князем, как они сами.

Не передавай волшебные полномочия никому, кроме своего законного сына, когда сын попросит об этом.

Когда ты умрёшь, дух обернёт твоё тело в тогу, как приличествует богу, и унесёт с собой на небеса.

Покровители

Их обретают достаточно просто – надо выйти на поток той иерархии духов, с которой хочешь работать, и послать туда запрос: «Кто хочет быть моим Покровителем?». Кто-нибудь обязательно ответит. Если ощутишь, что у тебя в области аджны что-то появилось, значит, дух поставил свою печать и стал твоим Покровителем. Дальнейшие условия спросишь у него.

Ещё можно в течение 21 дня по 108 раз в день читать мантру обретения Покровителя: ОМ ХРИМ СРИМ СРИМ СРИМ СРИМ СРИМ СРИМ СРИМ ЛАКШМИ МАМА ГРИХТ ПУРАЙЯ ПУРАЙЯ ЧИНТА ДУРАЙЯ ДУРАЙЯ СВАХА.

Некоторые считают, что Покровитель у каждого человека имеется от рождения. Самый простой способ вызова такого Покровителя состоит в том, что вечером в полнолуние надо сесть на пол, расставив вокруг себя 12 зажжённых свечей, отбросить посторонние мысли, закрыть глаза и сказать вслух: «Тот, кто меня хранит и помогает, явись мне». Если таковой дух имеется, он придёт. Увидев его, запомни его облик и постарайся выказать ему своё расположение, понять его нрав, почувствовать свою связь с ним. Появившись перед тобой, он может показать необыкновенные миры, картины прошлого и будущего или ещё что-либо. Когда Покровитель исчезнет из поля зрения, поблаговари его и погаси свечи.

Чтобы Покровитель исполнял твои желания, обращай к нему мысленно в любое время. Если не отвечает или не исполняет, тогда напиши своё желание на бумажном листе, положи этот лист на стол, вокруг листа поставь 12 зажжённых свечей и миску с молоком. Если ты сумел действительно войти в контакт с Покровителем, а не просто чего-то себе навоображал, то через 12 дней твоё желание непременно исполнится.

Ещё есть такое явление как Хранитель – дух, который временно приглядывает за магом. Это временный Покровитель или такой Покровитель, который покровительствует тебе не вообще по жизни, а только в каком-то одном виде деятельности – например, присматривает, когда ты проводишь обряды.

Если у тебя ещё нет Учителя, то кто-то из духов может согласиться время от времени приглядывать за тобой. Точно так же, как

ты сам согласился бы помочь маленькому ребёнку перейти через дорогу в опасном месте.

В ночь полнолуния зажжёшь красную свечу, встанешь перед ней на колени (если свеча горит на столе, можно забраться с коленями на стоящий перед ним стул) и, глядя прямо на пламя свечи, скажешь вслух:

*Воздух, Воздух, повелитель ночных ветров,
неси мой призыв сквозь Тьму и Свет далёких Миров.
Найди Того, Кто в тиши ночной услышит меня,
найди Того, Кто во тьме ночной разглядит меня.
Пусть откликнется Тот, Кто поможет мне
в моём колдовстве,
пусть откликнется Тот, Кто убережёт меня
от злой беды.
Приди ко мне, мой Хранитель, я жду Тебя.
Приди ко мне, мой Хранитель, я жду Тебя.*

Пламя свечи служит проводником, ибо через пламя ты отправляешь свой призыв, и через это же пламя к тебе рано или поздно придёт ответ – на несколько минут пламя станет заметно больше и ярче. Помимо того, ты можешь ощутить, что на тебя смотрят.

Если не получишь ответ сразу (а такое часто бывает), повтори заклинание три раза, после чего сделай паузу на несколько минут. Если с пламенем свечи по-прежнему ничего не происходит, прочитай заклинание ещё три раза подряд. Затем, после паузы, ещё три раза. Подожди минут десять. Если пламя свечи так и не подаст знака, загаси свечу и повтори весь обряд в следующее полнолуние.

Когда, наконец, пламя подаст знак (а это может произойти даже после первого прочтения заклинания), не теряйся, а сразу несколько раз скажи:

*Я, маг [колдовское имя], открываюсь Тебе,
Я, маг [колдовское имя], поклоняюсь Тебе,
Я, маг [колдовское имя], прошу Тебя о защите в моём колдовстве.
Стань моим Хранителем, защити меня в моём колдовстве,
обереги меня от ошибок и неверных действий,
когда я замкну магический круг и начну свою ворожбу.*

Если услышавшая тебя сущность согласна стать Хранителем, она подаст знак через горящую свечу: пламя снова подрастёт и станет ярче, либо несколько раз мигнёт или даже погаснет.

Прислушайся к своим чувствам – они подскажут точное значение ответа, который тебе дали. Если чувствуешь, что ответ положительный, поблаговари своего новоиспечённого Хранителя и вежливо поклонись ему в знак признательности.

После того, как воспринимаемый тобою контакт с Хранителем или ощущение его присутствия прекратится, выдержи некоторое время, после чего загаси свечу и посиди ещё несколько минут в темноте перед тем, как начнёшь собираться. Вспомните ещё раз всё, что произошло. Теперь у тебя есть свой Хранитель.

Если ответившая на твой призыв сущность не связана с тобой какими-либо магическими узами особого рода, она будет приглядывать за тобой не всё время, а лишь иногда. Но даже такое соглашение будет настоящим подарком.

Домашние духи

Домашние духи – это чуры и берегини. Их не обязательно держат только для использования в магических целях, иногда просто из уважения. Такие духи, как правило, Помощники, но могут быть и Покровителями, и даже Союзниками.

У римлян были пенаты. Латинское слово «penates» восходит к «repus» – «съестные припасы» и «teos» – «боги», т.е. пенаты – это боги домашнего продовольствия или кладовой. Изображались в виде сидящих юношей с копьями в руках. Каждая семья обычно имела двух пенатов, статуэтки которых помещались около очага. Поэтому в значении «вернуться домой, к домашнему очагу, родному дому» используется выражение «вернуться к своим пенатам». Кроме семей, были свои пенаты у общин, общественных союзов и всего народа в целом. Во многих городах, кроме храмов богов, стоял отдельный храм для пенатов. При переселении всегда уносили своих пенатов с собой (как и по сей день принято звать домового с собой при переезде в новое жильё).

У славян пенаты называются «чуры» или «шуры», что значит «прашуры», «предки». Это потому, что в кумирчик чура/пената заывают жить душу умершего родственника на 40-й день после смерти. Если чура нежелательно или нет возможности держать дома, то на его могиле строят небольшой деревянный домик. Когда говорят «чур меня», это взывают к пращурам – и потому всегда получают помощь.

Кроме того, вселяют в предмет души умерших животных, частицы Богов и даже проекции тонких тел духовных мастеров, о чём прекрасно написал Ли Хунчжи:

Статуи Будд, изготавливаемые заводами, представляют собой лишь художественные изделия. Под освящением [кит. «кайгуан»] подразумевается приглашение Тела Закона в статую Будды, чтобы затем делать приношение статуе Будды, как видимому телу среди обычных людей. Когда практикующий питает чувство благоговения в ходе самосовершенствования, Тело Закона на статуе Будды является защитником Закона для него, охраняет его и защищает его – это является настоящей целью освящения. Только праведная мысль, возникающая на официальной церемонии кайгуан, или Великий Просветлённый, находящийся на очень высоком уровне, или тот, кто самосовершенствуется на очень высоком уровне и обладает такой силой, могут взять на себя это дело.

В храмах говорят, что статуи Будды следует освящать, и что неосвящённые статуи не обладают чудодейственной силой. [...] [Монаха] спрашивают: «Для чего освящать?» Он отвечает, что после освящения статуя Будды становится чудодейственной. А каким образом она становится чудодейственной, он не может ясно объяснить. Он только устраивает церемонию: всовывает в статую Будды маленькую сутру, после чего заклеивает листом бумаги и читает над ней молитвы – всё это, по его мнению, и есть кайгуан. Но можно ли таким образом освятить? Это зависит от того, как они читают молитву. Шакьямуни говорил о праведных мыслях: необходимо всецело отдаться чтению канонов, чтобы по-настоящему сотрясти мир той школы, по которой ты совершенствуешься, только тогда можно привлечь Просветлённого. Только в том случае, когда одно из Тел Закона Просветлённого войдёт в статую, только тогда можно достичь цели освящения.

Некоторые монахи, читая молитву, прикидывают в уме: «Сколько денег мне дадут после церемонии освящения?» Или во время чтения сутры думают: «Тот так плохо ко мне относится». [...] Может ли прийти какой-нибудь Просветлённый, когда монах думает о таких делах, когда монах испускает такие нехорошие мысли? В таком случае вовсе невозможно достичь цели освящения.

[...]

Нельзя делать приношение неосвящённым статуям Будд, иначе будут очень серьёзные последствия. Какие серьёзные последствия? Сейчас люди, занимающиеся наукой о теле человека, заметили, что мысль человека, мышление в мозгу человека порождает некое вещество. С точки зрения очень высокого уровня, мы видим, что это, действительно, вещество, но оно представляет собой не электрические волны мозга, как утверждают учёные, а целостную форму мозга. Когда обычный человек мыслит, он излучает вещь, носящую форму мозга, которая быстро рассеивается из-за отсутствия в ней энергии, а энергия практикующего может сохраниться намного дольше. Не говорим, что статуя Будды с того момента, как была изготовлена на заводе, уже обладает мыслью, нет. Некоторые статуи Будд не были освящены, не была достигнута цель освящения, когда их доставили в храм. Если освящение совершено каким-то псевдомастером цигун или каким-нибудь еретиком, то будет ещё опаснее – в эти статуи Будды влезет нечистый дух, вроде лисы или хорька.

Чтобы дух не распался и продолжал жить в кумирчике или продолжал являться в домик на зов, ему подносят кровь, а за неимением оной – охру. Если в статуэтку вселена проекция тонкого тела какого-либо духовного мастера, ему подносят только фрукты и цветы, он питается их тонкоматериальными излучениями. Если кумирчик чура стоит дома, ему выделяется первая ложка ото всех праздничных и поминальных блюд, откладывается первый испечённый блин или ломоть хлеба, отливаются напитки. Кровью или охрой мажут кумир, а прочие приношения оставляют возле него или под столом, в углах, на печи, за печью, на окне. Если чур живёт в домике или не имеет ни кумира, ни домика, приношения ему оставляют на его могиле или на перекрёстке, бросают в колодец, в проточную воду, подвешивают к дереву.

Перед началом семейной трапезы глава семьи всегда приглашает чуров и домашних духов к столу: «Деду-деду, иди до обеда!», – или: «Святые родители, приходите к нам вечером вечерами!».

После смерти человека, когда он ещё лежал в доме, ханты и манси изготавливали куклу (кою называли такими словами как итгарма, итэрма, сонгэт, мохар, окинь), являющуюся вместилищем его души. Кукла обычно имела небольшие размеры – 20-22 см, изготавливалась из металла или дерева. Куклу должны сделать род-

ственники, но не родители или супруги умершего. Для умершей женщины куклу делает женщина, для мужчины – мужчина, или же основу куклы делает мужчина, а одежду – женщина.

Эту куклу кормили, клали спать, сажали на любимое место умершего и т.п., т.е. обращались с ней, как с живым человеком.

После смерти женщины куклу хранят 4 года, после смерти мужчины – 5 лет, а после смерти шамана – 10 лет. Если же умерший был новорождённым, то 4 или 5 месяцев. По истечении срока хранения в доме куклу помещают в берестяную коробку или сундучок (куда можно ещё положить некоторые вещи умершего), после чего надлежит сделать одно из пяти:

- 1) сжечь;
- 2) унести в лес и там оставить (лучше – под деревом);
- 3) положить внутрь намогильного сооружения;
- 4) хранить вместе с домашними святынями на полочке в передней части дома;
- 5) устроить склад таких кукол на чердаке дома.

Иногда хранят долго – до времени, когда душа воплотится в новорождённом (соответствующего пола), что устанавливается обрядом гадания после родов.

Если человек умер не своей смертью (утонул, застрелился, замёрз и т.д.), через два-три дня после похорон ему делают другую куклу, которая называется «ура» и имеет размер 40-50 см. Её относят не на кладбище, где человек похоронен, а в другое место – обычно в лес, где ура будет храниться, пока не сгниёт. Там ура ставят в особый амбарчик (ура-лобас, ура-хот) на высоком пне и ходят к ней на поминки, кладя в амбарчик приношения. Куклу делают женщины, а амбарчик – мужчины. Одежду ура мажут кровью жертвенного животного, но неясно, какого: убитого во время похорон или специальной жертвы для устройства ура-хот. Амбарчик обычно повторяет очертания хаты, даже имеет дверь.

Кроме чуров, держат дома кумирчики или куколки берегинь. Римляне называли их «лары» (лат. «lares» – «домашние [духи]»). Берегини бывают четырёх видов:

- 1) дух-призрак животного (лярва);
- 2) душа-призрак животного;
- 3) душа-призрак человека;
- 4) стихийный дух или дух из другого мира.

Более сильные берегини это №4, ибо, придя сюда, они обречены здесь остаться и посему будут более преданны своему хозяину в этом мире. Вытаскивают их в естественных местах перехода, таких как, например, родники, да при создании подобных мест. Лучше всего пойти к водоёму со стоячей водой, и чтобы этот водоём находился в Месте Силы или просто в заброшенном месте. В безветренную погоду покликай над этим водоёмом души мёртвых родичей, своё имя или так: «О прекрасные духи! Кто из вас будет со мной?», затем созерцай водную гладь. Если в течение трёх дней не узришь никакого отклика, значит, ты ещё не дорос до того, чтобы иметь берегиню, и в следующий раз приходи лишь тогда, когда животом ощутишь, что пора пришла. А если узришь берегиню, попробуй пообщаться с ней, используя для этого чувства и мыслеобразы, и ежели отклик имеется, и берегиня исполняет твою волю, стало быть, ты ей по нраву. Тогда смело доставай заранее приготовленный для неё дом (если ты мужчина, то рог, сосуд или любой оберег, а если женщина – к себе в матку) и проси вселиться. Если берегиня явилась на определённое имя, то произношением сего имени ты вдыхаешь жизнь в эту душу, усиливая её возможности: чем чаще произносишь это имя, тем сильнее становится берегиня.

№2 и №3 называют безумными душами, ибо с ними сложно справиться, ведь дух-призрак есть душа-тень, а душа-призрак имеет астральную составляющую, что делает такого духа сильней и разумней. Они могут раздрать своего хозяина, когда он будет слаб. Но именно из этих духов получают упыри, которых, если должным образом выкормить, могут лишить человека жизненных сил в течение трёх ночей. Упырь привязан к своему последу, иногда вещам, месту, и если упырь силён, то его можно использовать в своих целях, напоив основу его силы кровью. Кровь даёт ему сил, пока не остынет, и не даёт распадаться обычным ходом, а ему того и надо, ведь он одержим жадной сущностью существования и насыщения.

№1 приобретает путём обрядового убийства мелкой животного, при котором из её тела или части тела (лучше всего из кости) творится ритуальный предмет. При этом используется ритуальное мучение, чтобы жертва соединила тень и душу-призрак воедино и закрепилось слепое подчинение причиняющему боль.

Создание кумира

1. Подготовка себя. Несколько дней медитируй на ту сущность, для которой собираешься создать кумира. Дополнительно можно в это же время молиться и проводить различного рода почитание.

2. Изготовление. Согласно известным соответствиям или как тебе привиделось, создай своими руками фигуру из дерева, камня или металла. Из камней лучше всего кристаллы или оникс, металл выбирается соответствующий планетарный, дерево выбирается со схожими качествами, как у нужной сущности. Можно совместить несколько материалов: например, в деревянный кумир вставить камень (в глаза, в аджну или в сердце).

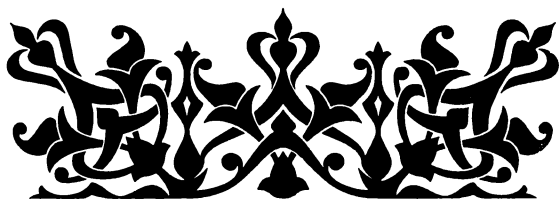
3. Подготовка места. Выбери подходящее место, по окружности выкопай небольшое углубление, затем углубление выжги огнём, золу не убирай.

4. Водружение. Помощники поют славления, а ты ставишь кумира в подготовленное место. Если нет помощников – пой сам.

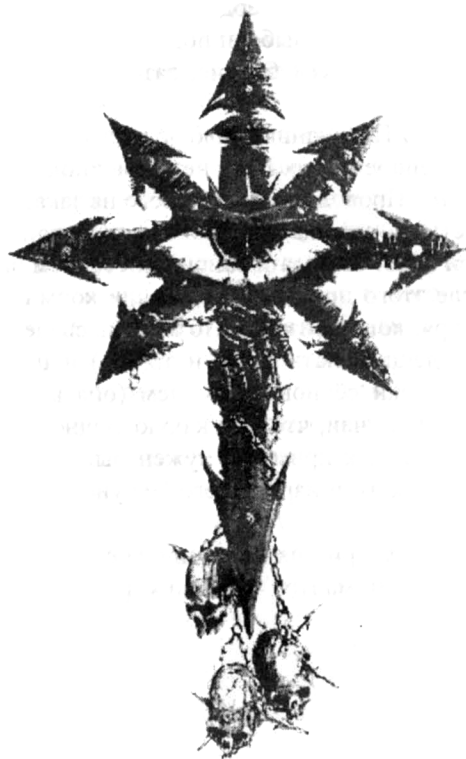
5. Оживление. Проводить лучше всего на закате. Читай призыв нужной сущности. Когда она пришла – моли её войти в кумира или сам своей волей тащи её туда и запри нанесением знаков на кумира. Только после этого принеси жертву или корми сущность энергетически (смотря, кого призвал). По мере насыщения огласи цель («Отныне ты будешь делать то-то и то-то») и проговаривай имя сущности или нареки её новым именем (опять же, смотря, кого призвал) – бывают случаи, что абы какую сущность нарекают именем другой сущности: к примеру, нужен был идол Перуна, а они призвали не пойми кого и нарекли его Перуном, и он теперь на это имя отзывается.

6. Вынашивание. Три дня возле идола следует медитировать и петь имя сущности как мантру. Можно укреплять её новыми жертвами.

Готово!



NEGRONOMIGON 667



I

Когда Источник Абзу, вечно творящий и убивающий, вошёл в солёные воды океана Ти-Мэ, стали грезить они и видеть судьбы всего. Так мать Тиамат познала отца Абзу.

В этих древних снах приобрели форму Молодые Боги Илу, ограничив Источник Абзу абсолютным временем Ан.

Были среди них Илу Нанна, старейший из Странников, отец Зонэи; Илу Ану, прародитель и страж всего сотворённого новыми богами; ИЛУ ЭНКИ, управляющий сферой подвижных звёзд; Илу Энлиль, повелитель неподвижных звёзд; Илату Инанна, побеждающая смерть; илу уду, бог света и жизни; а также другие презренные из рода их. Каждый из них является вратами в Зонэи.

Они общались на языке символов Ду Анго Ар, нарушая совершенство тишины чёрных вод Бездны Нар-Маттару.

Презренным светом Иммару оградил они себя и стали творить в нём, создав Небеса, повелевал которыми Ану. Он же охранял эти границы вместе с Энлилем и Энки.

Так была объявлена война Источнику, не ведавшему ни времени, ни ограничений.

Новопроявленные из древних снов, они нарушали покой глубин, и главным среди этих богов был Энки. Бросившие вызов, они отравили воды Источника и ослепили его Светом Иммару. Только так они смогли победить Отца Абзу в этой войне.

Когда великая Ама Тиамат пробудилась из своих тёмных снов и решила отомстить, уничтожив всё живое, Она призвала Свою Тень – Верховную Жрицу Кашшапту Хубур, и повелела создать Ей из Нар-Маттару демоническое воинство мстителей Хаоса.

Огнём ненависти запылала Бездна, червём извивалась она. В то время созданы были в Азонэи могущественные драконы, имеющие форму червя-прародителя – Эрма. Было их множество, но первыми сотворены 11: среди них Человек-скорпион, Гадюка, Крылатый Бык, Великий Лев, Безумный Пёс и другие. Возглавил воинство отмщения и смерти Кингу, супруг драконши Хубур.

Во главе демонического войска, скрепив на груди таблички судеб, Кингу пошёл воевать с Молодыми Богами.

Узнав об этом, Молодые выбрали среди себя самого молодого и сильного сына Энки, звавшегося Амар, который затребовал за свои услуги верховную и безграничную власть среди новых богов.

В этой войне Амару удалось победить вечную Тьму Хаоса – Тиамат. Её Тело было разделено, и из Него созданы Земля и Небо – Ан-Ки (= вселенная).

Кингу убили, и на Его Крови был создан человек, как нечто непервичное. Так, приняв в себя кровь Кингу, Амар становится человеком, чем навсегда клеймит род людской.

Хубур собрала Кровь убитой Тиамат, чтобы она не досталась новым богам, и выплеснула её в Пустоту расколовшейся звезды Ганзир.

Разлилась древняя Сила созвездиями Чёрных Солнц, и взорвалась вселенная криком ЙЙИИИАА (= Я)!!!

Было в этом крике всё – призыв, восторг, осознание, боль, ужас...

Стало слово творить, потому как была в нём воля древняя, несокрушимая.

Да свершится же предначертанное по судьбе всему, что сотворено, ибо в первом вздохе и первом крике тварного уже есть его смерть!

Смерть – главная печать несотворённых, их месть и дар вселенной.

Не верь, человек, ни богу, ни духу, сказавшему: «Я бессмертен!», ибо не минует никого расплата!

Встало великое чёрное Воинство, и была это Тьма, познавшая себя и принявшая первую свою форму – чёрными космическими потоками из Ганзир понеслось оно к Телу Матери своей, и нашло землю, разделённую с небесами.

Но не было тогда на ней жизни, как и смерти, не было там ни твари живой, ни человека, только дух молодых Зи носился над землёю и охранял её.

Была земля та голой и безвидной. Но не мертво было Тело Матери, ждало и приняло оно всё то, что несло кровь племени своего, как не приняло оно созданий Молодых, пока не было в них крови Кингу.

Два светила поставлены были освещать землю ту, чтобы время было исчислено. Стало время измерять безвременье по числу восходящих солнц и танцу планет Игиги и созвездий Зонэи, повелевает коими Энлиль. Потому как, зная свою судьбу, Молодые определили меру для всего.

Ведаю свой срок из украденных табличек судеб Мэ с груди Кингу, а также и неизбежность расплаты, дали они право рождаться вновь, таков был закон их. Чтобы приобщить тварное к истинности древней бесконечности Хаоса, чтобы колесо форм крутилось.

Да будет проклято это колесо, как и всё созданное ими!

Кто имеет в себе часть от Древних и ведаёт об этом, тот презирает жизнь, так как нет у него ни времени, ни числа, ни Имени, ни закона, как у прародителей его. Нет в нём человеческой сущи.

II

Увидев воинство, потемнело Солнце от страха, узрев лик Древних тех.

Страх, ужас и смерть идут по следам Древних, по ним их узнаёт всё сотворённое и живое.

Тьма Асбу, что чернее ночи, спустилась на землю в час прихода их, и так всегда будет вновь, когда являются они.

Задрожала земля, когда обрушились они чёрными кровавыми дождями со смерчами, и Нуру спряталась с небес. Расколосось небо от молний и огня над землёю той.

Да будет сие знаком прихода их впредь!

В первое время, когда Ипа проходил созвездие Дильган У Рикис Нуни и над землёй всходило созвездие Гиртаб, а под землёю в Преисподней светили планеты из созвездия Шитту... Когда Нуру не было на чёрном небе, а Ситон обратил свой ход вспять, с севера хлынули чёрными водными потоками тени тех, кто поселился в водных глубинах, управляемые великим Даганом.

Было время это названо зимою и ночью, и управляет оным Кайманну.

Нет для них преград ни во времени, ни в пространстве, они могут находиться повсюду. И жрецу, чтившему их и служащему им, они даруют силу видеть сквозь все времена и события.

Грёзы древнего забвения, отражённые в воде, зеркалах и каменных шарах, да исполнятся!

Во время второе, когда Ипа встал в созвездии Маштабба, а вместо него на востоке всходило созвездие Зибанитум, и под землёю светило созвездие Гула... Когда Умунпадду и Гудуд обратили свой ход в обратную сторону, ворвались с ураганным ветром на землю

крылатые чудовища и закрыли небо собою и потомством своим. Грохот от хлопанья крыльев их заглушил тишину!

Время сие было названо весною и утром, а правит им Длибат, и повелевает ими посланник Великих Древних – Хастур.

Когда же человеческий глаз не смог видеть их, ветром разнёсся призыв, и было это первым воззванием, первым зовом к Древним.

Нет у такого Храма стен каменных, нет и образов Великих, есть лишь Слово Призыва, которое услышат и по которому придут Древние к жрецу своему, буде он им единокровен.

Сказанное да будет услышано, званные да явятся вновь!

В третье время, когда Ипа вошёл в дом Ширу, когда Сухурмаш восходил над горизонтом, когда Кайманну и Длибат попятились вспять с запада, шла орда чудовищ, и от топота их содрогалась и лопалась земля.

Время то стало осенью и вечером, управляет им планета У, а породила их славная Ишнигараб.

Когда же главных не стало в мире яви, они из мира снов приходили к жрецу своему. К первому жрецу, выложившему первый свой храм поклонения Древним, расставив камни по ведомому лишь ему порядку. И были это первые алтари каменные и узоры лабиринтов из камней.

В видениях наяву или во сне к шаману являлись во грёзах первые Несотворённые.

Иллюзия рождает образ тех, кто не имеет образа.

Бойся, человек, своих иллюзий, бойся снов своих, потому как оттуда придут к тебе те, кого нет на Земле. Сон и смерть подобны и суть их – врата к Древним!

В четвёртое время, когда Ипа был в созвездии Лакхаму, восходил Агру, и в самом низу было созвездие Пабильсаг, когда Нуру, сгорая, закрыла собою Ипа, и Мастабарру обратился вспять, с огненными смерчами ворвались на Землю твари огнеликие. И наказали они приносить жертвы такие, чтобы кровь изливалась с них.

Время это было летом земли и полднем, и управляет сим Дит. Се есть время царствования Красных огненных богов, повелевает коими Йог-Сог-Тот.

Ярким пламенем запылывал огонь поклонения, красные лики украсили скалы, как первые изображения Древних. Огненные кровавые печати были оставлены ими своему жрецу.

Слаб человек телом, ибо за тело и держится. Тело ложится в землю, а душа такой твари уходит в Нижний Мир, где Лики Древних называют Демонами и где властвует младший брат Великих, зовущийся Омор.

Кто ведаёт душу свою как образ свой, тот станет добычей Демонов. Кто не оставит душу за собой ещё при жизни, тот свободен будет. Слова сии туманны, ибо в них скрыта тайна, помни об этом!

И повторена будет истина вновь: бойся, человек, своих фантазий, ибо лоно Древних – в твоём воображении. У реальности есть границы, а у воображения, как и у Великих, их нет. За границей реальности познаешь Их!

Не верь тем, кто говорит обратное, и не ищи жизни после смерти, ибо где жизнь, там и смерть, и если вновь возродишься, значит: тебе суждено и там умереть.

Презри всех богов, кроме тех, кто был рождён в огне ненависти великой Тиамат!

Явились Древние на землю первыми, и когда приняли свою вторую форму, то стали те потоки чёрными ликами ужасающими, кои и познала земля, и до сих пор помнит их, и хранит на себе следы, как память того, что были они и вновь придут.

Племя тёмное, демоническое, порождение древних снов, заселило землю. И приняла земля облик свой истинный, ужасающий и прекрасный – бесчисленные, бесчеловечные и бесформенные твари...

III

Нет у Господ Древности Стихии определённой, ибо созданы из Хаоса и сами являются Хаосом, оный же – вмещает в себя как те четыре Стихии, что ведомы жителям твоего мира, так и те, что на Земле не присутствуют. Однако же, не сможет человек понять Господ Древности, коли не рассмотрит их сквозь иллюзию понятных ему Стихий...

Земля есть обитель разрушения, неудач да человеческих болезней. Се – Лабиринт Иллюзий, правит коим драконша Хубур, и потому земной шар именуют Телом Дракона. По той же причине исконный устой Земли есть Матриархат, и энергия Её – пассивная, женская, тёмная.

По свойствам Мысли Стихия Земли проявилась в виде тяжёлого потока цвета всех оттенков почвы – чёрного, коричневого, бурого. Уплотнившись до Мысли-Желания, она проявилась как боги в виде зверей и духи звероподобного вида. И затем в качестве грубой Материи Земля проявилась древними травоядными наземными животными, чьи огромные кости до сих пор находят по всему свету.

Леса населяемы здесь Гофн-Хупадг – чадами Хубур, а также земным потомством великого Йхега и порождениями Йог-Сог-Тота – как физического воплощения мироздания. Земляные Древние общаются со жрецом чрез его стопы, его копчик и его сны. Они входят в контакт также посредством грибов и растений, вызывающих изменение восприятия.

Во плотских утехх Земля являет себя в разделении полов для получения приплода. Время Земли – вечер, и не далее, как после заката Светила, собираются люди творить потомство. Сезон же – осень, и сторона света – запад, ибо дела сии рассчитаны на никчёмных тварей, чей удел – перекладывать свои жизненные цели на потомков, коих они снова и снова творят ради этого. И потому действие Земли есть творение, а инстинкт Её – выживание.

Храмы Земли – это строения из цельных, монолитных камней, без перекрытий, лабиринты из булыжников, каменные алтари, идолы и любые изваяния из материалов природного происхождения. Они должны быть украшены орнаментами с изображением различных животных, кои отображают участие оных в определённых сюжетах Творения Мира.

Астрология, культ плодородия, пляски с бубном, перенесение дневного разума в реальность мира сновидений, а также ритуалы, связанные с метемпсихозом и испрошением материальных благ – всё это Магия Земли.

Древние люди стихии Земли – народы полей и лесов, построившие себе первые дома, создавшие первые подобия семей, обрабатывавшие землю и разводившие скот.

В Культе Альяха Земля есть самоунижение и самоуничтожение, а потому, о преданный, испражнениями себя измажь, смешанными с липкими и зловонными внутренностями Быка, что выражает Амара – наипрезреннейшего, и предложи такового себя в качестве жертвы Владыкам. Пригласи Их на Великий Пир, ну а сам

жри, лакай и сношайся, аки безумный зверь лесной, ибо только так избавишься от своего человеческого «я» и почтишь Владык.

Знания сии записаны особым письмом – с острыми, квадратными, а порою округлыми, бугристыми формами знаков.

Земля внизу, и Огонь поднимается снизу. Огонь есть Игра Фантазии, правит коей ни кто иной, как сам безумный слепой Азатот. Огонь есть война, вражда и противостояние, потому уклад Огня – Патриархат, и его энергия – активная, мужская.

По свойствам Мысли Стихия Огня впервые проявилась в виде пламенного потока всех огненных оттенков – красного, жёлтого, белого... Уплотнившись до Мысли-Желания, он проявился как боги в виде людей или полуживотных, а также в виде отвратительных демонов, коих узнаешь по истинным именам их – Азазэлло, Баальшенот, Аштерот, Хашмадай, Балу и многие ещё. И затем в качестве грубой Материи Стихия сия явила себя плотью – древними хищными да ядовитыми наземными тварями, память о коих жива и поныне.

Огонь населяем особыми упырями, вождь коих – Ктугха. Но это особый Огонь, стародавний, такой, что к нему относится и Гхатаноа. Всё то Злое, что идёт вразрез с моралью, без сомнения, – оно от Огня. Огненные Древние сообщаются со жрецом чрез его сердце и середину его тела – в виде фанатичной веры посредством экстаза и бредовых околосмертных состояний, вызванных строгим соблюдением запретов через внушение, через подавление воли, через страх. Потому, хоть и воинственен, но потаённым инстинктом ОГНЯ является эмоциональность, он весьма сопереживающий.

Во плотских утехах Огонь являет себя в разделении полов как противостояние, как нарушение целостности.

Храмы Огня являют собой строения с острыми концами – впервые это были пики с насаженными на них человеческими и животными головами, позже головы заменили куполами, а пики – острыми крышами. Ко храмам этой Стихии относятся также усечённые пирамиды в виде кровавых алтарей или просто капища, первыми из коих были те, что посвящены Змее, являющей собой Холодный Огонь, коего имена суть Усу, Усус, Ушас, Усур, Ашеру, Яшер, Ассур. Храм Сета, а также индейский культ Пернатого Змея Кетцалькоатля и духа ночи Тецкатлипоки тоже родом оттуда, но суть уже одни из последних храмов Хладного Пламени.

Жертвоприношения с использованием сторожевого круга, факелов, ножей, священных рисунков... Проклятия, порчи, поклонение дьяволам, почитание Красного Бога, утверждение власти лишь ОДНОГО взамен МНОГИХ... Сведение врагов в могилу и поднятие из оной в качестве послушного раба... Всё это есть Магия Огня.

Древние люди Огня – се народы степей и пустынь, чьим уделом было лишь постоянно воевать да торговать всем, даже человеческими тварями. Они первыми стали плавить металл, собирать золото и торговать в то время, пока не убивали или не истязали себе подобных.

Проклятый народ Огня – Йехудим. Им, отказавшимся от Многих Заветов взамен Одного, не было и не будет мира на этой земле и среди других народов! КАРА! КАРА! КАРА!

Огонь в Культе Альяха, выраженный чрез Чёрный Логос, представляет собой страх и ужас (на основе фанатичной веры в образы, рождённые фантазией, кою иначе зовут религией), что подчиняет человека и сковывает его волю. Ты живёшь в эпоху Огня, и твой мир падёт от Огня, – почти же это величие! Поймай двуногую тварь и истязай её файнзехом дни и ночи, покуда она не потеряет сознание. А когда она оклемается, истязай её снова. И корми её пересоленной пищей ровно столько, чтобы она поддерживала своё жалкое существование в бессознательных промежутках меж муками. Совершай священный садизм, о Заклинатель, если ты уважаешь Огонь!

Знания эти, знай, хранятся на глиняных табличках, будучи нанесены на оные в виде острых, сужающихся к концу форм, что напоминают языки пламени. Написаны они кровью, ибо кровь является чернилами и красками как для древних жрецов, так и для тебя... Пей кровь, ешь кровавую пищу, пиши кровью, жертвуй кровью, коли ты чтишь Стихию сию и являешься её служителем.

То, что является антиподом Огня, есть Вода. Она суть Тьма Забвения, правят которой супруги Даган и Шала. Вода – это женская энергия, но не такая женская, как Земля, коя боле смиренна. Женственность Воды всегда обнажена; её Матриархат всегда являет собою не столько матерей, сведущих в мудрости жизни, сколь необузданных дев, чья мудрость состоит во знании приёмов соития.

По свойствам Мысли Стихия Воды проявилась в виде влажного полупрозрачного потока всех оттенков воды – тёмного, фиолетового, синего... Уплотнившись до Мысли-Желания, она проявилась как боги во образах обитателей глубин или в женском обличии. И затем в качестве грубой Материи Вода проявилась древними водными ящерами, присутствие коих даже сейчас отпугивает всех, кто ещё не утратил разум, – отпугивает от больших водоёмов, имеющих столь же большую дурную славу.

Вода – это муки любви, потому она населяема наиболее древними существами, о коих говорится, что они погибли, чтобы дать жизнь недостойным потомкам. И потому Вода – самое древнее пристанище мёртвых. Любовь и смерть, любовь и смерть! О смерть, ради которой инстинкт размножения теряется в желании плотских утех! Смерть, смерть!

Водное население сообщается со жрецом чрез его волю, выраженную особым местом, что находится под пупком, но выше промежности. Контакт происходит через Миры Забвения, где нет времени и потому есть возможность видеть всё-и-сразу, точно так же как там концентрация пространства в одной точке позволяет попадать в любое место. Контакт происходит в виде глубинного видения, безмолвного понимания сути вещей и происходящего. Виды сего контакта следующие: это интуиция, это намеренный или произвольный выброс из тела в бодрствующем состоянии, это половой акт. Средством контакта служит убийство своих нескончаемых мыслей, ясновидение, а также отдавание своего тела духам, дабы собравшиеся слышали их голос, раздающийся из твоего рта, вместо твоего голоса.

При плотских утехх Вода являет себя в разделении полов как во смысле существования – слияние противоположностей. Зачатие происходит не как потребность, но как плод любви, как вынашивание новой жизни, как море рождает озеро, а озеро – реку, и река рождает ручей. Амар не мог создать человека без крови Водных Существ Хаоса, ибо сам он – Огонь, и среди Молодых все настолько молоды, что ещё далеки до Текучести, потому они и объявили войну Воде, явив собой религиозную нетерпимость.

Вода очень редко говорит Р или Т. Вслушайся, гораздо чаще ты услышишь К, КХ, Г.

Храмы Воды – это тела людей, а храмовая утварь – одежда. И коли ты уразумел истину, она ясна тебе и без храмовой утвари. И только так, избавившись от лишнего, можешь ты обучать сокровенному знанию и посвящать в таинства. Однако помни, что этот храм – обитель некроманта, ибо се есть храм не только лишь Жизни, но – Жизни-и-Смерти...

Когда лидер тайного собрания оголяет меч, а верховная жрица подносит чашу... Когда пьют вино или иной напиток, что туманит сознание иль возжигает чувства... Когда всё это имеет глубокий всеохватный смысл... Всё это – Магия Воды.

Человеческие народы Воды – люди болот, что относятся к цивилизации уровня А в наихудшем проявлении сего уровня.

В Культе Альяха Вода представляет собой сексуальные извращения и убийства ради контакта с Древними. Если в Огне жертвуют ради исполнения желаемого, то в Воде – это дар ради слияния. А посему совокупись искусно с особой любого пола, а после заколи на алтаре сию особу или же плод соития вашего.

Эти знания сберегаются на стенах прибрежных молелен, будучи исполнены странною вязью, что непонятна тебе, ибо ты не из тех, кто сие начертал.

Вода покрывает Землю, и Воздух лежит над Водами. Воздух есть Соблазн Желаний, мятежная Стихия, главенствует в коей Владыка Хастур. Воздушный строй – это Патриархат, и хоть энергия также активна, но строй уже не такой радикальный, как в Огне, и потому мужчина может сношаться не только с женщинами, равно как и не только с людьми.

По свойствам Мысли Стихия Воздуха впервые проявилась в виде совершенно прозрачного потока, который имеет слабые оттенки всех цветов, но чаще золотистый или серебряный. Уплотнившись до Мысли-Желания, он проявился как боги иль духи во образе людей, лёгкие, часто с крыльями за спиной. И затем в качестве грубой Материи Воздух проявился древними летающими ящерами, коих воспевают как птиц, приносящих благо, птиц, что являясь символом вечной жизни, или же птиц, что за плату служат помощниками.

Воздушные Древние имеют своё место на теле Заклинателя, и расположено оно над пупком, под солнечным сплетением. И ещё одно место принадлежит им по праву – горло. Они общаются со

своими поклонниками чувствами, мыслями, а порой и речью. Они имеют предпочтения, но могут являться в совершенно любом облики. Мысленное общение с ними есть наихудшее, ибо на самом глубинном уровне чувств перестраивает оно тебя так, что ты и сам не знаешь, как именно, и не знаешь, желал ли ты того или не желал. Когда в твоей голове идёт жаркий спор и кто-то в чём-то тебя убеждает – остерегись, чтоб не принять всё это за свои собственные мысли и желания!

Говоря о плотских утехх, ибо се неотъемлемо, справедливо отмечу, что для Воздушных Тварей это всё ж таки почти не существует, ибо они андрогинны или же безразличны к вожделению. При зачатии новой жизни они присутствуют в качестве проводников чьей-то воли, не от своего имени, либо же производят детей искусственным способом, что ведом алхимикам, и другим способом – иначе искусственным, что ведом мирским учёным.

Когда звучат согласные на выдохе – ХА, ША... Когда расставлены и зажжены курения... Когда стук посоха верховного жреца возвещает начало вознесения молитвы и пения гимнов... Когда не проводят никакого магического действия, прежде не узнав его сути и не объяснив оную себе различными способами и проследив аналогии... Это – Магия Воздуха.

Людской народ, что движим Воздухом, – это те, что покинули Арьяна-Вазджу, ибо они общительны, изо всех народов лишь они более прочих стремятся получать и передавать знания.

Проклятыми среди народов Стихии Воздуха являются те, кто не имеет собственных корней и которые известны как Рома, расселённые по всему миру, владеющие магией этой Стихии на уровне инстинктов и природного дара (гипнозом и внушением) и умеющие, таким образом, убеждать в собственных обманных целях. Однако наиболее важные древние знания ими забыты, и вместо мудрости Ромалы разносят сплетни.

В Культе Альяха Воздух представляет собой книги-ловушки, несущие истинные древние знания, одну из которых ты читаешь сейчас. Эти книги сулят воплощение наизапредельнейших целей с помощью искусных способов, и в этом соблазне желаний человек да будет обманут, да постигнет его разочарование, кем бы он ни был! А потому отрежь себе руки, чтобы обрести крылья, и отруби голову, чтобы родиться богом! Разбросай по кургану мелкие куски

своего детородного органа, чтобы иметь большое потомство! Только так ты почтишь Воздух, о Заклинатель, сделай же это сейчас во славу Владык!

То, что было сказано о Воздухе, записано рунами на коже домашних животных и хранится в пещерах со сквозняками.

IV

Стремись в Обители, Заклинатель, ибо там хранятся знания, что ты жаждал из книг получить, но истинно получишь не в бумажных отрепьях, но лишь там – в Обителях тех, кто служит Владыкам! Стремись в Обители, говорю тебе, ибо лишь там будешь научен всем тем премудростям, что обещали тебе преподать лжецы, выдававшие себя за оккультных учёных! И вот тебе небольшая схема в подмогу в твоём стремлении, хоть знаю, ты её недостоем...

Место Обителей Земли именуется Пнат.

Обители те с лабиринтами схожи. Вход же в них полукруглый, напоминает тоннель. Когда войдёшь, то вниз тропа ведёт, по бокам же и сверху – корни деревьев вперемешку с камнями и землёй.

Стражи Земли имеют вид животных. Угрюмы они и необщительны, их взгляды суровы и хищны, и по натуре они подозрительны. Тем не менее, они могут быть вполне сговорчивы и пропустят тебя.

Для входа в Обитель требуется положить ладонь свою на круглый камень, чтобы поняли Стражи, кто ты таков. И возвращаться будешь этим же путём.

Огромны залы лабиринтов, есть там и поляны, и растительность есть.

Место Обителей Огненных именуется Амментшай.

Се – миры преисподней, на пропасть похожие, что огорожена кругами охранными. Стражами служат здесь полуживотные огромных размеров, и се – Повелители Огня.

Часто Огненные Обители представляют собой открытую местность. Песок под ногами удивит тебя, и если присмотришься, то познаешь, – се есть раскалённые души людей.

Здесь откроют тебе мудрость и предложат остаться у них... Только знай, что это значит – умереть. Это один из способов ис-

кусно тебя убить, но он не обещает, что ты станешь после смерти именно Стражем, а не одной из горящих душ.

Увидев тебя здесь, всегда с удивлением встретят: «Ещё живой?!»

Место Водных Обителей именуется Р'льехом.

Обители оные, знай, Миру Мёртвых зело сопредельны, и потому их тайны велики. И потому нападут на тебя женщины с чёрными длинными волосами да с чертами лица непривычными, и странную стену они пред тобою вмиг возведут – так, что начнёшь задыхаться. И поскольку сие непременно случится, открою тебе, что можно спастись, коли сможешь себя убедить, что это всё нереально. Иначе же сгинешь и в Мир Живых не вернёшься вовеки.

Место Воздушных Обителей именуется Ленгом.

Холод, всё льдом покрыто, бешеный ветер... Огромные скалы до небес, и в скалах пещеры духов – большие, чёрные...

Стража спит одни лишь сутки в году, и только в это время можно зайти в пещеры. Пока не уснули Стражи, подойти невозможно, немыслимо. Когда же уснут, идти нужно ночью, ибо в светлое время опасно – могут они пробудиться... Лишь полночь остаётся, несколько ночных часов...

Стражи парят в холодном ледяном прозрачном воздухе над ледяною пустыней... Определить присутствие они могут, но узнать тебя не в силах, покуда не проникнут в твоё сознание, – ты сам их вступишь туда, если ты мыслишь, ибо чуткость их совершенна: что мысль для тебя, то для них – призывный звон колокольчика. Если же твоя мысль о страхе, то колокол звонит какофоничный набат, и стражи настигнут тебя, даже если не полностью пробудились.

Хлад сковывает и обмораживает, не пройти и нескольких шагов...

Но вот видна Обитель – пещера. От хлада отключается сознание... И потому полна пещера трупами, что похоронены, согласно почестям, что Воздух им воздал!

Стать Стражем – одна из лучших частей. Неизмеримо лучше, чем до конца дойти и лицом к лицу с Великими Древними столкнуться! Любой колдун ничтожен пред Стражем, но всё же Стражи не бессмертны и можно их обмануть. Страж гибнет, когда Древние уничтожают то место, где Обитель стоит, или когда колдун столь

искусен, что перебарывает Стража – что крайне редко случалось в древности и чему не бывать в наши дни слабосильных посмешищ!

Грезящий постоянно о мире одной из Обителей – он становится Стражем. Проложивший путь, пробравшийся внутрь, – он становится Стражем. Пришедший и низложивший другого Стража – он становится Стражем.

Закон гласит: «Убивший всех Стражей становится хозяином Обители», – и это истинно так, коли есть на то воля Владык. Такому герою позволено будет складывать в Обители всё, чем он увлечён, будь то книги, оружие, артефакты... Такой герой может там поселиться, может любой образ принять, может веками оттачивать своё искусство. Се есть причина, почему эти места закрыты и почему за обладание ими ведутся суровые войны.

Если на открытых путях могут быть живые Стражи, пребывающие во плоти, то быть Стражем полузакрытых путей может лишь умерший, познавший обе стороны бытия. В Стражи закрытых путей не допускаются и близко те, кто был когда-либо рождён – это табу, ибо рождённый несёт на себе клеймо Молодых.

Любой пришедший оставляет след, след же есть провинность Стража. И коли пришедший ничего не смог сделать, но всего лишь пришёл и ушёл, – Страж виновен, так как оборона слаба; этот Страж немедля умрёт, или будет убит соратниками, или сам себя порешит. Веками владеющему Стихией своей, невыносима ему даже мысль о том, что кто-то достиг хотя б отдалённой степени его мастерства! Тайна не должна быть нарушена, ибо Обитель, известная кому-то, помимо Стражей и Хозяина, не будет существовать. Се есть причина, почему каждый Страж знает, что охранять – не просто работа, но жизнь!

Когда умирает Страж, если ему крупно повезёт, то он возвращается обратно в мир живых, как недостойный служить Древним, как не прошедший испытание и отбор. В худшем же случае – идёт на рассоздание.

Как человек должен переступить через себя, совершив нечто невозможное, так и Страж – всё на этом пути должно быть выше сил, данных тебе, только так можно идти – на пределе возможностей, иначе тебя просто выбросят обратно на Колесо или сотрут из Книги Судеб.

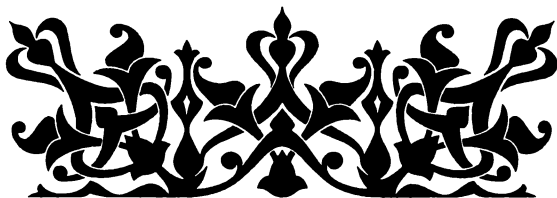
Есть Проводники, и возможна торговля со Стражем, чтобы пройти его участок. Проводником может быть любой дух или же знание об этом месте. Это верно для мест, куда дают доступ при посвящении, и верно лишь наполовину для таких мест как Ленг, что считаются полупроходимыми. Вход в обычные места достигается усердной практикой и может быть продан как помощь и объяснение навыков, что позволяют туда попасть. Для входа в полупроходимые места надобно иметь ранг и быть отмеченным особо, без дара никто туда не попадает, а лишь строят образы в своей голове по рассказам тех, кто там побывал. Всякий культист тренируется, чтобы стать Стражем обычного участка, – там мало возможностей и условия не строги. Больше силы и знаний на полупроходимых. И совсем уж неограниченно можно жить на закрытых участках, вход куда отворяется единственным ключом, коий есть война. Более ничего нельзя сказать о закрытых Обителях, ибо как же о них прознать, коли там убивают сразу же при малейшем лишь приближении? Всякий мудрец стремится прийти туда умирать, чтобы хоть так попытаться остаться там...

Хозяев Обителей и многих из Стражей здесь, на Земле, почитают Владыками, что вызвало бы у подлинных Владык гомерический хохот, буде имели бы они хоть какие-то качества человека.

V

Есть книги не в пример сей. Есть Книга Неназванная, куда вписывают имя, и оттого становишься бессмертным, но – непробуждённым. Тот, кто убьёт тебя особым ударом в живот, тот есть твой истинный отец и духовный помощник, ибо ты воскреснешь из мёртвых и возрадуешься бессмертию своему! И много-много тайн ещё есть...

Спешу же претворить сии сокровенные знания в жизнь, коли ты жаждешь Правды, о Заклинатель! От безысходного удивления – знаю – уже разинул ты рот, этим тайнам дивясь, и я долгожданно выблюю их туда все до единой, ибо меня тошнит и выворачивает наизнанку ото всех сокровенностей, что были познаны мною, и воля моя слабнет под натиском Древнего Зла – так, что мне не уйти, и придётся облегчить свой живот здесь же и туда же, о мой услужливый друг... Но мне ведомо – тебе это по вкусу, ты жаждал знаний.



ТАБЛИЦЫ СТИХИЙ

Приложение № 1 к Некрономикону 667³⁵

1. Земля

ЗЕМЛЯ, или лабиринт иллюзий.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ (управитель) – Шуб-Ниггурат.

ДРЕВНИЕ – потомство SHUB-NIGGURATH, осевшее на земле, также земное потомство Йига и Йог-Сотота как физическое воплощение мироздания.

ДЕМОНЫ – SANABIAL, ВЕНЕМОТН, МАММОНАН, CHAVA-JOT...

БОЖЕСТВА ДР.-ГРЕЧЕСКОГО ПАНТЕОНА – Пан, Аид.

ПЕРВАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (ментал) – тяжёлый поток чёрно-коричнево-бурого цвета (все оттенки почвы).

ВТОРАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (астрал) – Боги в виде зверей или духи звероподобного вида.

ТРЕТЬЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (реал или т.н. потомство) – древние травоядные наземные животные (Stegosaurus, Triceratops, Diplodocus и др.).

ЭНЕРГИЯ – пассивная, женская.

СЕКСУАЛЬНОСТЬ – разделение полов для получения потомства (приплод).

ВРЕМЯ – вечер.

³⁵ Опубликовано в пыв. 65.

СОЗВЕЗДИЯ – Телец, Дева, Козерог.

ПЛАНЕТЫ – Уран.

СЕЗОН – осень.

СТОРОНА СВЕТА – запад.

ДЕЙСТВИЕ – творение как заданная форма действия.

КОНТАКТ СО ЖРЕЦОМ – через мир иллюзий, сны (пророческие), осознанные сновидения.

СРЕДСТВА КОНТАКТА – галлюциногенные растения, грибы, наркотики, изменённое состояние сознания.

ВИДЫ КОНТАКТА – общение с духами животных (тотемных-земных) и умерших людей.

ПЕРВЫЕ ХРАМЫ И КУЛЬТЫ – тотемные Храмы Чёрного Пса, Медведя, Быка (или священной коровы); сюда же относятся и Храмы Нижнего мира.

МАГИЧЕСКИЕ АТТРИБУТЫ – уголь или мел, соль, пергамент.

АРТЕФАКТ – сигила, пентакль.

РИТУАЛИКА – инициация, обрядовые культы, культ тотемных духов, первоначальные культы инкарнации – тотемического воплощения.

ВИДЫ МАГИИ – шаманизм в плане осознанных сновидений, жреческие культы плодородия, астрология.

ВИДЫ ОБРАЩЕНИЙ (рекомендуемые) – материальные блага (предметы, еда, деньги).

МАНТИКА – масть бубен (пантакль), Старший аркан – Императрица.

ХРАМОВЫЕ СТРОЕНИЯ И УБРАНСТВО – строения из цельных, монолитных камней (обычно без перекрытий), также лабиринты из булыжников, каменные алтари, идолы и любые изваяния на материалах природного происхождения, геометрические орнаменты с мотивами анимализма – изображение различных животных, отображающее их участие в определённых сюжетах Творения Мира.

КУЛЬТОВИКИ – шаманы, волхвы, жрецы...

ДРЕВНИЙ НАРОД – степняки или полянники (навыки – строительство жилищ, создание обществ семейного типа, развитие земледелия...).

УКЛАД – матриархат.

АЛФАВИТ – с острыми, квадратными или округлыми (бугристы-

ми) формами знаков.

ЧАКРА (как центр взаимодействия с потоком) – Муладхара.

БАЗОВЫЙ ИНСТИНКТ – выживание.

ПРОЯВЛЕННОСТЬ В КУЛЬТЕ АЛЬЯХА – самоуничтожение, самоунижение (вымазывание дерьмом и предложение себя в качестве жертвы).

ЦИВИЛИЗАЦИЯ СТИХИИ – народ полей и лесов.

ЧЁРНЫЙ ЛОГОС, ИЛИ ЛОГОС ДРЕВНИХ – Земля – это лабиринт иллюзий, обитель разрушения, неудач и человеческих болезней.

2. Огонь

ОГОНЬ, или игра фантазии.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ (управитель) – Азатот.

Древние – Гхатанатоа.

Демоны – AZAZEL, BAALSENOT, ASTAROTH, ASMODEJ, BAAL, LUCIFER...

БОЖЕСТВА ДР.-ГРЕЧЕСКОГО ПАНТЕОНА – Аполлон, Гефест.

ДРУГИЕ МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ – Кингу, Хубур (Энума Элиш), Древний Змей, Демоны, Злые духи (Тора, Библия, Коран).

ПЕРВАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (ментал) – огненный поток красно-жёлто-белого цвета (все оттенки огня).

ВТОРАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (астрал) – Боги в образах людей или полуживотных, Демоны в классическом виде.

ТРЕТЬЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (реал или т.н. потомство) – древние хищные и ядовитые наземные животные (Herrerasaurus, Staurikosaurus, Eoraptor, Eodromaeus и др.).

ЭНЕРГИЯ – активная, мужская.

СЕКСУАЛЬНОСТЬ – разделение полов как нарушение целостности (противостояние).

КОНТАКТ СО ЖРЕЦОМ – через мир фантазий, бредовые состояния (состояния клинической смерти) или экстаз.

ФОРМА КОНТАКТА – вера, фанатизм.

СРЕДСТВА КОНТАКТА – внушение, подавление воли, страх.

ПЕРВЫЕ ХРАМЫ И КУЛЬТЫ – Храм Змеи или Холодного Огня (имя бога Усу, Усус, Ушас, Усур, Ашеру, Ассур, Ашшур,

Ящур).

ВИДЫ КОНТАКТА – общение на принципах подчинения и всяких «табу».

МАГИЧЕСКИЕ АТРИБУТЫ – магический или сторожевой (охранный) круг, ножи, свечи и всё, что горит во время ритуала, изображения в виде художественных рисунков.

АРТЕФАКТ – ритуальный кинжал.

РИТУАЛИКА – кровавые жертвоприношения.

ВИДЫ МАГИИ – вуду, обрядика монотеистических религий, культ кровавых (красных) богов, всё, где есть кровавые жертвоприношения (сатанизм и пр.).

ВИДЫ ОБРАЩЕНИЙ – проклятия (порчи, заклятия) на смерть, зомбирование.

МАНТИКА – масть трефы (жезлы), Старший аркан – Император.

ХРАМОВЫЕ СТРОЕНИЯ И УТВАРЬ – строения с острыми куполами (церкви, синагоги, мечети), капища.

КУЛЬТОВИКИ – служители культа (раввины, попы и пр.), колдуны (чернокнижники), некромаги.

ДРЕВНИЙ НАРОД – пустынные, навыки – работоторговля...

УКЛАД – патриархат.

АЛФАВИТ – с острыми сужающимися к концу формами, напоминающие языки огня (сигилы Inferion).

ЧАКРА – Анахата.

БАЗОВЫЙ ИНСТИНКТ – эмоциональность, сопереживание.

ПРОЯВЛЕННОСТЬ В КУЛЬТЕ АЛЬЯХА – жестокость по отношению к жертве, садизм.

ЧЕРНЫЙ ЛОГОС, ИЛИ ЛОГОС ДРЕВНИХ – Огонь – это игра фантазии, рождённый ею страх и ужас, подчиняющий человека и сковывающий его волю.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ СТИХИИ – нынешняя.

3. Вода

ВОДА, или Тьма Забвения.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ (управитель) – Дагон.

ДРЕВНИЕ – Цатогтуа.

ДЕМОНЫ – LILITH NANEMA, BAALFEGOR, ABBADON, LEVIATHAN.

БОЖЕСТВА ДР.-ГРЕЧЕСКОГО ПАНТЕОНА – Геката, Дионис, Посейдон.

ДРУГИЕ МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ – Тиамат, Абзу (Энума Элиш).

ПЕРВАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (ментал) – влажный полупрозрачный поток тёмного сине-фиолетового цвета (все оттенки воды).

ВТОРАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (астрал) – Боги в образах обитателей глубин или в женском обликии.

ТРЕТЬЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (реал или т.н. потомство) – древние водные ящеры (Ichthyosauridae, Mosasaurus, Pliosaurus и др.).

ГЕМАТРИЯ – «К» (КХ, Г) и «Л» (иногда Р или Т).

ЭНЕРГИЯ – женская, пассивная.

СЕКСУАЛЬНОСТЬ – разделение полов как смысл существования, зачатие, вынашивание как новая жизнь (все источники, дающие новую жизнь, относятся к стихии воды... поэтому Мардук не мог сделать человека без крови водных, потому что сам идёт по огню, да и среди них сильных водных не было (шлюхи их не в счёт), в связи с тем, что сами объявили войну воде).

КОНТАКТ СО ЖРЕЦОМ – через миры забвения, где нет времени и поэтому есть возможность видеть всё «разом»; также концентрация пространства в точке даёт возможность попадать в любое место.

ФОРМА КОНТАКТА – глубинное видение, понимание сути вещей и происходящего.

СРЕДСТВА КОНТАКТА – остановка внутреннего диалога, медиумная работа, выход из тела в бодрствующем состоянии – просмотр «мест» и «сюжетов».

ПЕРВЫЕ ХРАМЫ И КУЛЬТЫ – Храм Лотоса, Храм Смерти и Жизни.

ВИДЫ КОНТАКТА – интуиция, специальный или произвольный выброс из тела, возможны даже сексуальные контакты.

МАГИЧЕСКИЕ АТРИБУТЫ – вино и все жидкости, используемые на ритуале.

АРТЕФАКТ – ритуальная чаша.

РИТУАЛИКА – возлияния, сексуальный акт.

ВИДЫ МАГИИ – виды, тяготеющие к космологическим теориям (обобщающие, способные представить всё и сразу), хаоситы, теле-

миты и пр.

МАНТИКА – масть червы (чаши), Старший аркан – Верховная Жрица.

ХРАМОВЫЕ СТРОЕНИЯ И УТВАРЬ – одежда.

КУЛЬТОВИКИ – лидеры «тайных» собраний, сектанты, жрицы.

ДРЕВНИЙ НАРОД – болотники.

УКЛАД – матриархат.

АЛФАВИТ – арабская вязь.

ЧАКРА – Свадхистхана

БАЗОВЫЙ ИНСТИНКТ – размножение.

ПРОЯВЛЕННОСТЬ В КУЛЬТЕ АЛЬЯХА – сексуальные извращения, убийства ради контакта с Древним.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ СТИХИИ – Атлантида.

4. Воздух

ВОЗДУХ, или соблазн желаний.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ (управитель) – Хастур.

ПЕРВАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (ментал) – совершенно прозрачный поток, который имеет слабые оттенки всех цветов, но чаще золотистый или серебряный.

ВТОРАЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (астрал) – Боги или Духи в образе людей, лёгкие, часто с крыльями за спиной.

ТРЕТЬЯ ПРОЯВЛЕННАЯ ФОРМА (реал или т.н. потомство) – древние летающие ящеры.

ГЕМАТРИЯ – глухие согласные на выдохе – ХА, ША и др.

ЭНЕРГИЯ – мужская, активная.

СЕКСУАЛЬНОСТЬ – или андрогинны, или безразличны в плане сексуальности, хотя и могут присутствовать при зачатии новой жизни, но исключительно как проводники чьей-то воли, не от своего имени, либо включаться в процесс клонирования (в нашем понимании сексуальность им чужда).

КОНТАКТ СО ЖРЕЦОМ – яснослышание, предпочитают или явный речевой диалог, или мысленный, или (что хуже всего) невербальное программирование сознания.

ФОРМА КОНТАКТА – диалог (излюбленная)... часто именно их и принимают за контакты с инопланетными цивилизациями.

СРЕДСТВА КОНТАКТА – вклинивающийся диалог, возникаю-

щий в голове, спор с собственными мыслями – всё это при неявном проявлении; также могут явиться в любом образе (за образ обычно не зацеплены, хотя и имеют предпочтения) и тоже начать что-либо обсуждать с целью переубедить, либо давать приказы, либо сделать так, чтобы вы приняли всё это за собственные мысли и желания).

ПЕРВЫЕ ХРАМЫ И КУЛЬТЫ – Храм Звезды, космические культы.

ВИДЫ КОНТАКТА – речевой, мысленный, вербальный.

МАГИЧЕСКИЕ АТРИБУТЫ – курения, ароматизаторы.

АРТЕФАКТ – магический жезл.

РИТУАЛИКА – воззвания, молитвы, призывы и пр.

ВИДЫ МАГИИ – больше всех тяготеют к т.н. научному подходу; это те, кто магию рассматривают с «научной» точки зрения».

Виды Обращений – гимны, воззвания.

МАНТИКА – масть пики (мечи).

ДРЕВНИЙ НАРОД – арии.

УКЛАД – патриархат.

АЛФАВИТ – руны и рунескрипты.

ЧАКРА – Манипура.

БАЗОВЫЙ ИНСТИНКТ – общительность, желание получать и передавать знания.

ПРОЯВЛЕННОСТЬ В КУЛЬТЕ АЛЬЯХА – ритуалы по древним манускриптам и книгам.

ЧЕРНЫЙ ЛОГОС, ИЛИ ЛОГОС ДРЕВНИХ – в соблазне желаний человек будет обманут, да постигнет его разочарование.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ СТИХИИ – Атлантида.

5. Смерть

ЗЕМЛЯ:

- **ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СИСТЕМА** – опорно-двигательная.
- **ОРГАНЫ** – костная система, кожа.
- **БОЛЕЗНИ** – физические уродства, аллергии, кожные заболевания, рак.
- **НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ** – автомобильные катастрофы и все виды аварий.
- **СУИЦИД** – прыжок с высоты, намеренная автокатастрофа или от других транспортных средств (поезд).

- **ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ** – закапывание живьём, перебитый позвоночник (сворачивание шеи или отрывание головы).

ОГОНЬ:

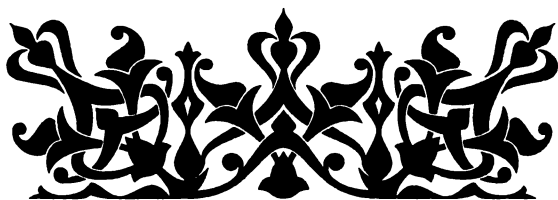
- **ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СИСТЕМА** – сердечнососудистая.
- **ОРГАНЫ** – сердце и сосуды, кровеносная система, лимфа.
- **БОЛЕЗНИ** – вен, сердца, крови, инсульты, тромбозы, ишемия, давление и пр.
- **НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ** – раны и потеря крови, остановка сердца, инфаркты, инсульты.
- **СУИЦИД** – вскрытие вен, выстрел в сердце.
- **ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ** – перерезывание сонной артерии, достать сердце или какой-либо конкретно орган.

ВОДА:

- **ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СИСТЕМА** – репродуктивная, зрительная, внутренние органы полости живота.
- **ОРГАНЫ** – половые, органы зрения, органы полости живота.
- **БОЛЕЗНИ** – половых органов, глаз, внутренних органов.
- **НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ** – травмы и смерть при родах, бесплодие, утопление, потеря зрения.
- **СУИЦИД** – отравление жидкими ядами и лекарственными препаратами (наркотики), утопление, вскрытие живота (харакири).
- **ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ** – через утопление живого существа, вспарывание живота.

ВОЗДУХ:

- **ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СИСТЕМА** – дыхательные пути, нервная система, головной мозг.
- **ОРГАНЫ** – нервная система, дыхательные пути.
- **БОЛЕЗНИ** – лёгких, гортани, головного мозга, сумасшествие, потеря памяти, невроз.
- **НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ** – отравление газами, удушение, передозировка сухими наркотическими средствами.
- **СУИЦИД** – повешение, отравление газами, выстрел в голову.
- **ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ** – перерезывание горла, удушение руками, повешение, доведение до сумасшествия.



Kasandra

ОРАКУЛ ДРЕВНИХ

Приложение № 2 к Некрономикону 667

*Ночное небо – это бархатная чёрная скатерть,
а звёзды на нём – это рассыпанная колода карт.
Закрой глаза, протяни руку и вытяни свою звёзд-
ную карту.*

*Только учти, что много звёзд, которые ты ви-
дишь, уже мертвы, но свет их ещё доходит до
тебя.*

*Так вытяни себе мёртвую звезду, звезду из про-
шлого, чтобы узнать своё будущее и изумиться
им в настоящем.*

*Пусть здесь и сейчас встретятся прошлое с бу-
дущим.*

*Все звёзды Солнечной системы названы Именами
Богов, все звёзды во Вселенной – это Боги.*

*Узнай свою судьбу у Древних Богов, если ты храбр
и не ужаснёшься Их облику и тому, что тебе
Ими будет сказано.*

1. СВОБОДА ВЫБОРА – В НЕОБХОДИМОСТИ



Проявляется и оказывает влияние через **Сириус**.

СИРИУС (Sirius) – 9 альфа Большого Пса.

Другие названия – Каникула (Canicula), Сотис (Sotis).

Зодиак – 13°23' Рака.

Код – AR = 06 ч 45.1 м; D = -16°43'; Long = 104°04'53";

Lat = -39°36'19".

Перевод – от греческого seirios – «палящий, жгучий» или sirios – «блестящий, сверкающий». С латинского Canicula – «собачка». Sotis – греческое имя египетской богини Сопдет.

Расположение – в пасти Пса.

Описание – ярчайшая звезда звёздного неба.

Особенность – самая яркая звезда Северного неба играла важную роль в магии и мифологии. Древние германцы называли его «Lokis Brand» (огонь Локи).

Статус – неподвижная звезда 1-й величины.

Слуги – Юпитер и Луна.

Стихия – Огонь.

Проявления:

В обстоятельствах – перемены в жизни, смена деятельности и окружения. Если человек стремится к более творческой и плодотворной деятельности, то перемены в лучшую сторону, если человек безответственен, то быстро опустится на дно.

Но путь к успеху не будет гладким, многочисленные препятствия и испытания осилит сильным духом и получит заслуженную награду. На пути также часты перепады жизненных сил. Жизнь – смерть, исцеление – тотальное разрушение организма, всё зависит от обстоятельств, силы воли человека и его ценностей.

На личном плане – успехи в бизнесе, почёт, слава. Удачное время для продвижения по службе. Покровительство со стороны вышестоящих. Проявление оккультных способностей.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 239° до 244° звёзды благоприятствуют Азатоту (Azathoth). Является как огромное и бесформенное скопление кричащих душ.



2. СМЕЛЫМ ПОМОГАЕТ СУДЬБА



Проявляется и оказывает влияние через Регул.

РЕГУЛ (Regulus) – 32 альфа Льва.

Другие названия – Сердце Льва (Cor Leonis), Кальб (Kalb).

Зодиак – 29°50' Льва.

Код – AR = 10 ч 08.4 м; D = +11°58'; Long = 149°49'45";

Lat = +00°27'53".

Перевод – с латинского Regulus – «царёк», а Kalb по-арабски – «сердце».

Расположение – согласно древнеперсидской астрологической легенде, в глубокой древности Регул отмечал точку летнего солнцестояния и назывался Страж Севера.

Описание – самая яркая звезда в созвездии Льва и 21-я по яркости на земном небе; бело-голубая звезда. У неё есть звезда-компаньон – по всей видимости, белый карлик. Вообще Регул – система из четырёх звёзд.

Статус – неподвижная звезда 1-й величины.

Слуги – Солнце, Юпитер, Марс.

Стихия – Огонь.

Особенность – «Маленьким королём в сердце Льва» называли эту королевскую звезду. Она проецирует «королевские» качества: благородство, искренность, открытость, храбрость.

Проявления:

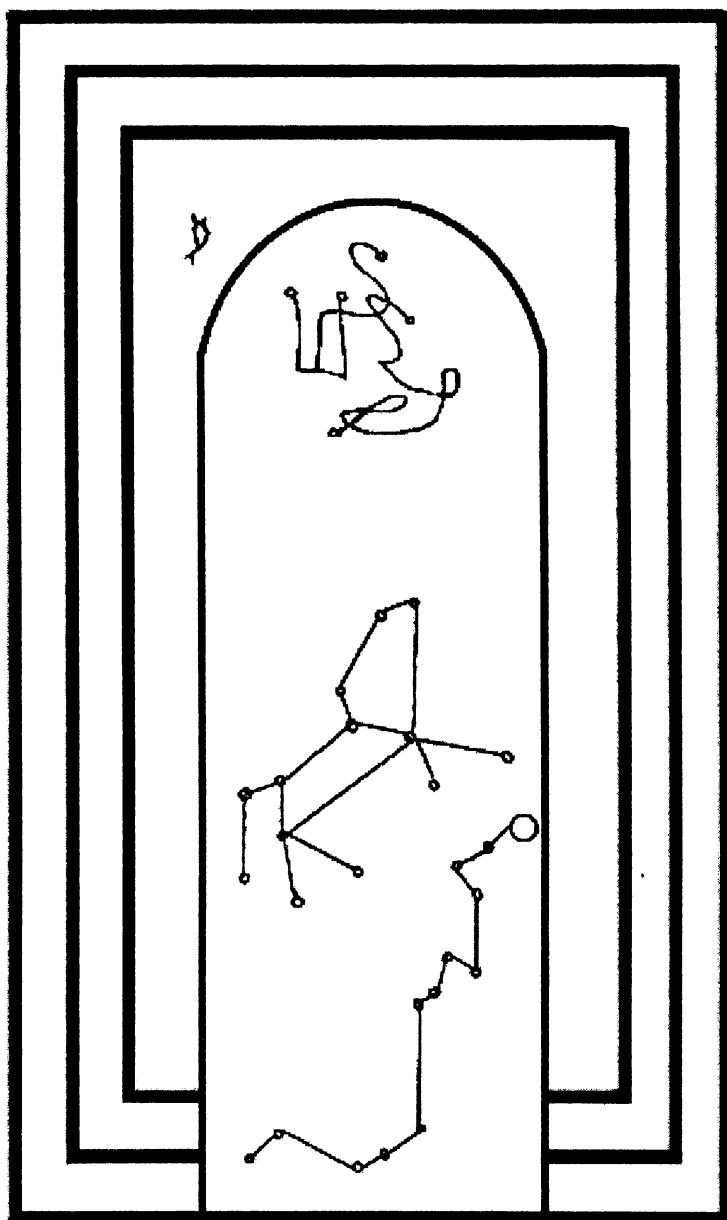
В обстоятельствах – «королевская звезда» даёт власть, силу, успех, популярность, хороший брак.

В личном плане – стремление самоутвердиться, невзирая на последствия, демонстрация силы. Известность и богатство могут «свалиться на голову». Но надо учитывать, что пренебрежение к изменяющейся ситуации может закончиться плачевно. Переизбыток силы может также закончиться скандалом.

Для магических практик:

Grimoarium Imperium: От 266° до 272° звёзды благоприятствуют Этананезоэ (Etananesoe). Это истинный лик Ньярлатхотепа.

Врата:



3. БЛАЖЕН, КТО ВЫИГРАЕТ ВОЙНУ,
УМРЁТ, КТО ПРОИГРАЕТ



Проявляется и оказывает влияние через Бетельгейзе.

БЕТЕЛЬГЕЙЗЕ (Betelgeuze) – 58 альфа Ориона.

Другие названия – Betelgeux.

Зодиак – 28°45' Близнецов.

Код – AR = 05 ч 55 м 10.3 с, D = +07°24'25"; Long = 088°45'17",
Lat = -16°01'37".

Расположение – на плече Ориона.

Описание – красный сверхгигант, полуправильная переменная звезда, система из шести звёзд.

Статус – неподвижная звезда 1-й величины.

Слуги – Марс, Солнце, Нептун.

Стихия – Огонь.

Особенность – следует учитывать, что Бетельгейзе имеет эклиптическую долготу, практически совпадающую с долготой Полярной звезды (хотя есть существенная разница по широте и в величинах AR и D), поэтому влияния этих двух звёзд могут смешиваться. Кроме того, Бетельгейзе находится в точной оппозиции со звёздным скоплением Акумен, образуя с ним ось, подобную Оси катастроф.

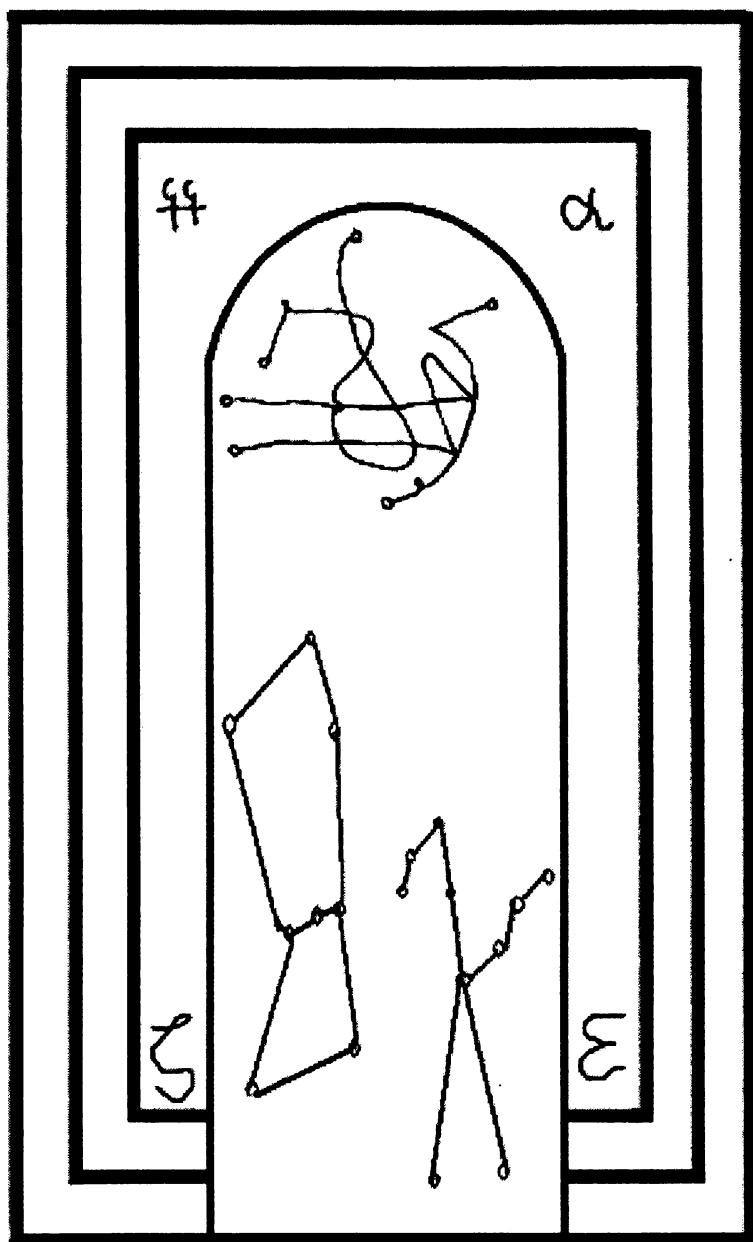
Проявления:

Бетельгейзе – «звезда войны». При благоприятных условиях указывают на известность, почести, удачу, продвижение, успех, иногда даже вечную славу; в противном случае, вызывают несчастные случаи, угрозу смерти от удара молнией, от пожара, взрыва, огнестрельного оружия и т. п.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 203° до 209° звёзды благоприятствуют Нун-Ханиш (Nun-Hanish) и её потомству. Является как целое воинство вампиров, способных проникать в человеческие сны.

Врата:



4. АЛМАЗ РЕЖЕТСЯ АЛМАЗОМ



Проявляется и оказывает влияние через Альдебаран.

АЛЬДЕБАРАН (Aldebaran) – альфа Тельца.

Другие названия – Палилия (Palilia), Окулус Таури (Oculus Tauri), Палилий.

Зодиак – 9°47' Близнецов.

Код – AR = 04 ч 35 м 55.2 с; D = +16°30'33"; Long = 069°47'21";
Lat = -05°28'02".

Перевод – от арабского ад-дабаран – «следующий, идущий вслед [за Плеядами]»; Palilia, от названия римского праздника палилии 21 апреля в честь Палеса; с латинского Oculus Tauri – «глаз Тельца».

Описание – одна из самых ярких звёзд неба.

Статус – неподвижная звезда первой величины.

Стихия – Огонь.

Особенность – Альдебаран – «правый яркий глаз Тельца». В античности его называли Лампарусом (т.е. маяком, факелом). Альдебаран – одна из важнейших звёзд в астрологии. Находится в очень точной оппозиции к Антаресу, составляя вместе с ним Ось катастроф.

Проявления:

Бедствия, в том числе стихийные. Проявленное в этот мир Зло через насильственные действия, грубость, драки, опасные предприятия, которые могут привести к насильственной смерти. А также грубость, бесноватость, неукротимая злоба, ярость, бешенство. При благоприятных стечениях обстоятельств и личной силе может быть взлёт, слава, много поклонников.

Для магических практик:

Grimoarium Imperium: От 189° до 195° звёзды благоприятствуют Йог-Тотай (Yog-Thothai). Он является в облике огромной кричащей летучей мыши с ползающими по лицу червями. Он может странствовать очень далеко, унося свою добычу к дальним звёздам.



5. ВЕЗДЕ, ГДЕ ЕСТЬ ЖИЗНЬ – ЕСТЬ ОПАСНОСТЬ



Проявляется и оказывает влияние через **Гиады (Hyadum)** – яркое рассеянное звёздное скопление в созвездии Тельца, включающее около 132 звёзд.

Код – AR = 04 ч 27 м; D = +16°; Long = 067°35'; Lat = -05°39'.

Особенность – все звёзды Гиад движутся параллельно, но визуально их пути сходятся в одной точке неба (т.н. вертекс, около Бетельгейзе).

Мифология: В греческой мифологии Гиады – нимфы, дочери титана Атланта и Плеяды, одной из океанид. После гибели на охоте их брата Гиаса (его растерзали львы) Гиады умерли от горя, и Зевс превратил нимф в звёзды. Их появление на небосклоне (отмечалось в октябре) совпадало с дождливым сезоном, поэтому они считались звёздами дождя, их заход (в ноябре) напоминал об осенней пахоте.

Слуги – Марс, Сатурн, Венера.

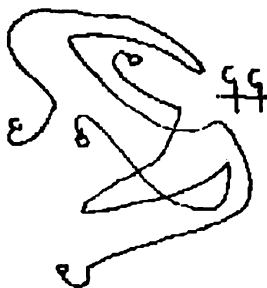
Проявления:

В обстоятельствах – удары судьбы и конкретные удары на физическом плане (переломы, ушибы и пр. травмы), опасность обострения конфликтов, войн, катастроф, публичные упрёки и наказания, плохая компания, дезориентация в происходящем, т.н. «туман в голове».

В личном плане – нервозность, заболевания органов чувств, обострение психических заболеваний, истерические состояния.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 182° до 188° звёзды благоприятствуют **Лиазиноту (Leasynoth)**. Является в облике великого дракона и червя, который обитал под горами во времена правления Древних.



6. ВРАГИ ДОЛЖНЫ ИСТЕКАТЬ КРОВЬЮ



Проявляется и оказывает влияние через **Антарес**.

АНТАРЕС – α Sco / альфа Скорпиона.

Зодиак – 9°46' Стрельца.

Код – AR = 16 ч 29 м 24.5 с; D = -26°25'55"; Long = 249°45'44»,
Lat = -04°34'12".

Перевод – по-гречески означает «соперник Ареса (Марса)», арабское название Калб-аль-Акраб, что значит «сердце Скорпиона».

Расположение – «сердце Скорпиона»; считается, что с Антареса начинается жало Скорпиона.

Описание – красный сверхгигант с незначительной переменностью блеска.

Статус – Королевская Звезда 1-й величины.

Слуги – Марс, Юпитер, Меркурий, Сатурн.

Стихия – Огонь.

Проявления:

Хороша для войны. Проблемы с законом. Пожары. Ссоры. Насилие. Чёрная магия, сатанизм, неуправляемость, импульсивные, разрушительные силы, страх, постоянное столкновение со злом, звезда преступников, самоубийц.

Так как Антарес в целом несёт уничтожение и разрушение, подобно находящемуся к нему в точной оппозиции Альдебарану; некоторые астрологи рассматривают эти две звезды как единое смысловое целое, выделяя их в так называемую Ось катастроф.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 7° до 13° звёзды благоприятствуют Ук-Хану (Uk-Han), который является в облике огромного рогатого змея.



7. САМ СЕБЕ ХУДШИЙ ВРАГ



Проявляется и оказывает влияние через **Альфард**.

АЛЬФАРД (Alphard, Alfard) – альфа Гидры.

Другие названия – Сердце Гидры (Cor Hydrae).

Зодиак – 27° 17' Льва.

Код – AR = 09 ч 27 м 35.2 с; D = -08°39'31"; Long = 147°16'45";
Lat = -22°22'57".

Перевод – от арабского ал-фард – «одинокая, обособленно стоящая». Название Альфард связано с тем, что вблизи неё нет других ярких звёзд.

Расположение – находится на спине Гидры.

Описание – оранжевый яркий гигант, самая яркая звезда созвездия.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Плутон, Сатурн, Луна.

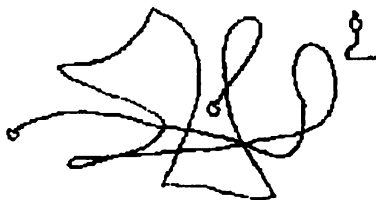
Стихия – Огонь.

Проявления:

Считается страшной звездой, связанной со «змеем-искусителем». Она даёт человеку живучесть, мудрость, понимание, но сознательное служение злу. Такой человек – страшный обольститель, что проявляется на бытовом уровне. Творец зла и насилия, человек безнравственный и неуправляемый. Всё себе может позволить, всё просчитывает, наперёд знает все ходы и все партии других людей. Альфард даёт бессердечность, незмоциональность. В лучшем случае – общая трагичность жизни, жизнь, прожитая впустую. Хитрость и коварство. Невероятная живучесть, регенерация тканей, связь с магией, занятия сатанинской алхимией, умение делать рабов из других людей. Знание без духа.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 259° до 265° звёзды благоприятствуют Айяму (Ayam). Он является в облике огромного дерева, состоящего из плоти.



8. САМЫЕ СТРАШНЫЕ МОНСТРЫ ЖИВУТ В СОЗНАНИИ



Проявляется и оказывает влияние через **Форамен**.

ФОРАМЕН – эта (η) Киля.

Другие названия – «Гомункул», Форамен (Foramen), «Замочная скважина».

Зодиак – 22°09' Весов.

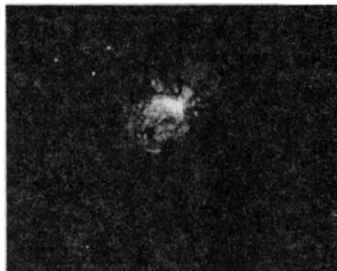
Код – AR = 10 ч 45 м 03.6 с; D = -59°41'03"; Long = 202°09'08"; Lat = -58°55'40".

Перевод – с латинского Foramen – «отверстие, дыра».

Особенность – туманность – это большое облако ионизированного водорода (зона HII) в южной части Млечного Пути. Туманность представляет собой область продолжающегося звездообразования, содержащую ряд молодых звёздных скоплений.

Звезда эта Киля – одна из самых необычных среди всех когда-либо наблюдавшихся звёзд.

Эта Киля оставалась ярче 1-й величины до 1857 г., но её яркость постепенно снижалась, достигнув к 1900 г. 8-й величины. Однако в 1970-х гг. её яркость снова возросла до величины 6.2 m. И сегодня эта Киля продолжает медленно изменять свою яркость.



Близ центра данной туманности находится ещё одна туманность (тёмная пылевая), которая благодаря своей характерной форме была названа Замочной Скважиной. Видимо, отсюда происходит и название «Форамен».

Слуги – Нептун, Луна, Плутон, Венера.

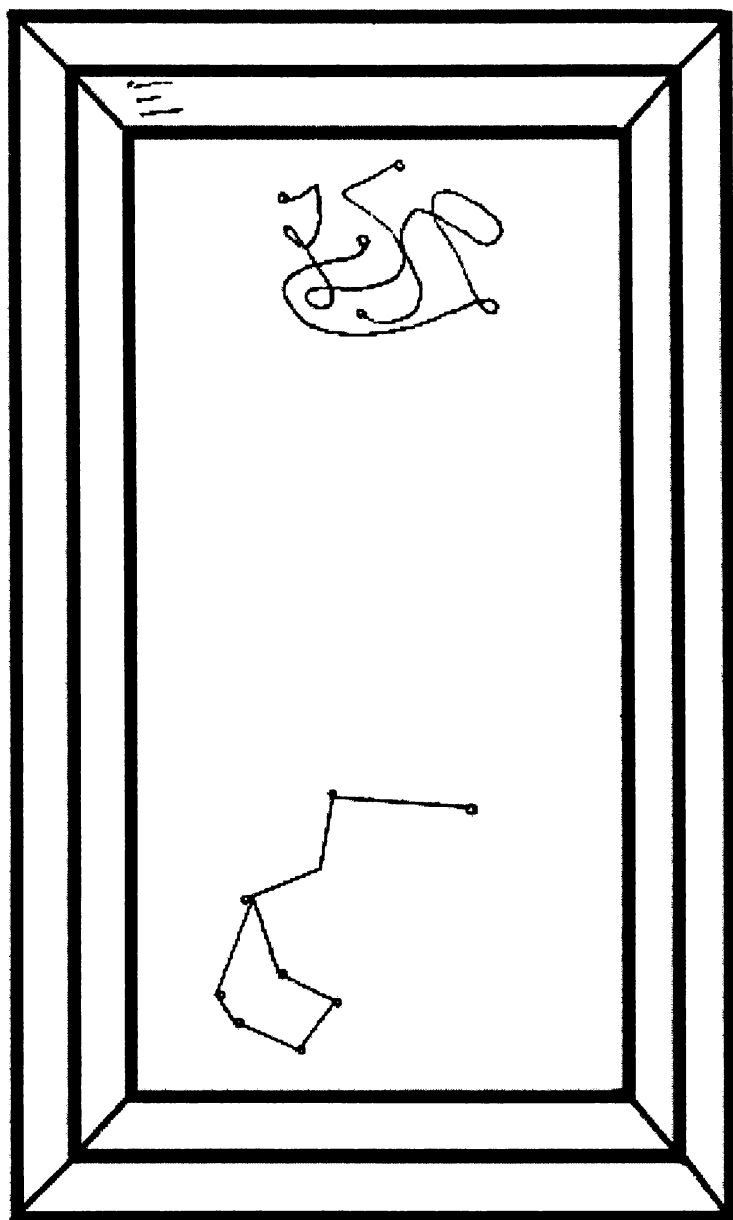
Проявления:

Форамен даёт необратимые изменения психики: прыжки сознания, воплощение в иные формы, навязчивый бред, страшные делирии (неалкогольные). С этой туманностью связана зависимость от других людей, от медикаментов, наркотиков и т.д.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 322° до 328° звёзды благоприятствуют Лузоат (Lusoath). Является в виде большого движущегося кома земли.

Врата:



9. ПРОКЛЯТОЙ КРОВИ НЕ ЗАСОХНУТЬ



Проявляется и оказывает влияние через **Сerpентис**.

СЕРДЦЕ ЗМЕИ (Cor Serpentis) – 24 альфа Змеи.

Другие названия – Унук Альхайя (Unuk Alhaija), Унук Эльхайя (Unuk Elhaija), Унукалхай (Unuk Al Hay, Unukalhay), Унук (Unuk).

Зодиак – 19° Скорпиона (всегда).

Код – AR = 15 ч 44.3 м; D = +06°26'; Long = 232°04'30";

Lat = +25°30'29".

Перевод – Cor Serpentis – сердце змеи.

Расположение – находится в передней части тела змеи, примерно посередине между её головой и рукой Змееносца.

Описание – нефиксированная звезда. Согласно некоторым астрологам, это особо скверный градус Зодиака. Он имеет фиксированный символизм и не подвержен прецессии вместе с равноденствием. Белый карлик, двойная звезда.

Слуги – Плутон, Луна.

Проявления:

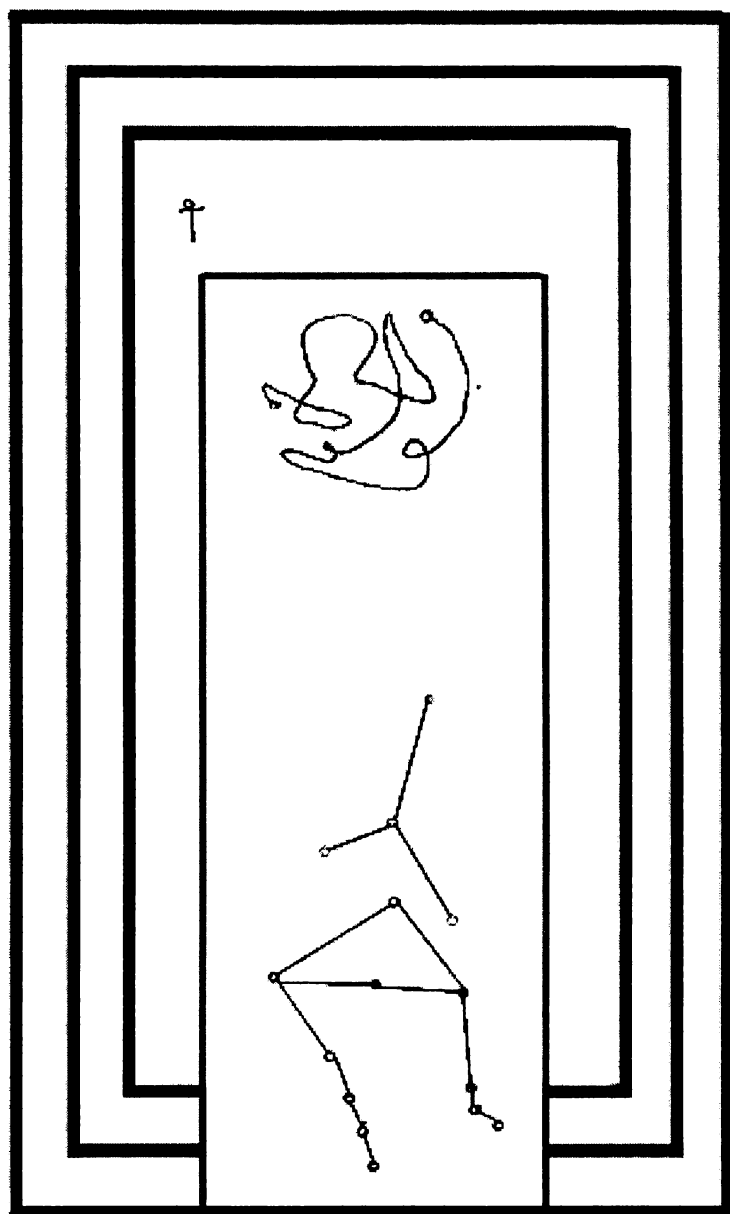
«Проклятый градус проклятого знака, чьё злое влияние никогда не ослабевает». Он имеет трагическую природу.

Трагедия. Несчастье. Она может полностью сломать все ритмы человека; даёт постоянные хронические болезни, зависимость, подвластность року, фатализм, слабость, самоубийство, несчастные случаи, болезненную азартность, несчастье в игре, аморальность. Вынуждает повторять ошибки предков.

Для магических практик:

Grimoarium Imperium: От 343° до 349° звёзды благоприятствуют Хазариэлю (Hasariel). Он является в облике огромного летающего демона.

Врата:



10. ПОЕДИНОК ИНСТИНКТА И РАЗУМА



Проявляется и оказывает влияние через Северную Клешню.

СЕВЕРНАЯ КЛЕШНЯ – 38 гамма Весов.

Другие названия – Зубен Эльшемали (Zuben Elschemali), Киффа Бореалис (Kiffa Borealis), Северная Чаша Весов, Северные Весы.

Зодиак – 19°22' Скорпиона.

Код – AR = 15 ч 35.5 м; D = -14°47'; Long = 235°08'16";

Lat = +04°23'10".

Расположение – на левой чаше весов.

Описание – двойная звезда.

Статус – неподвижная звезда 3-й величины.

Слуги – Сатурн, Марс.

Стихия – Воздух.

Проявления:

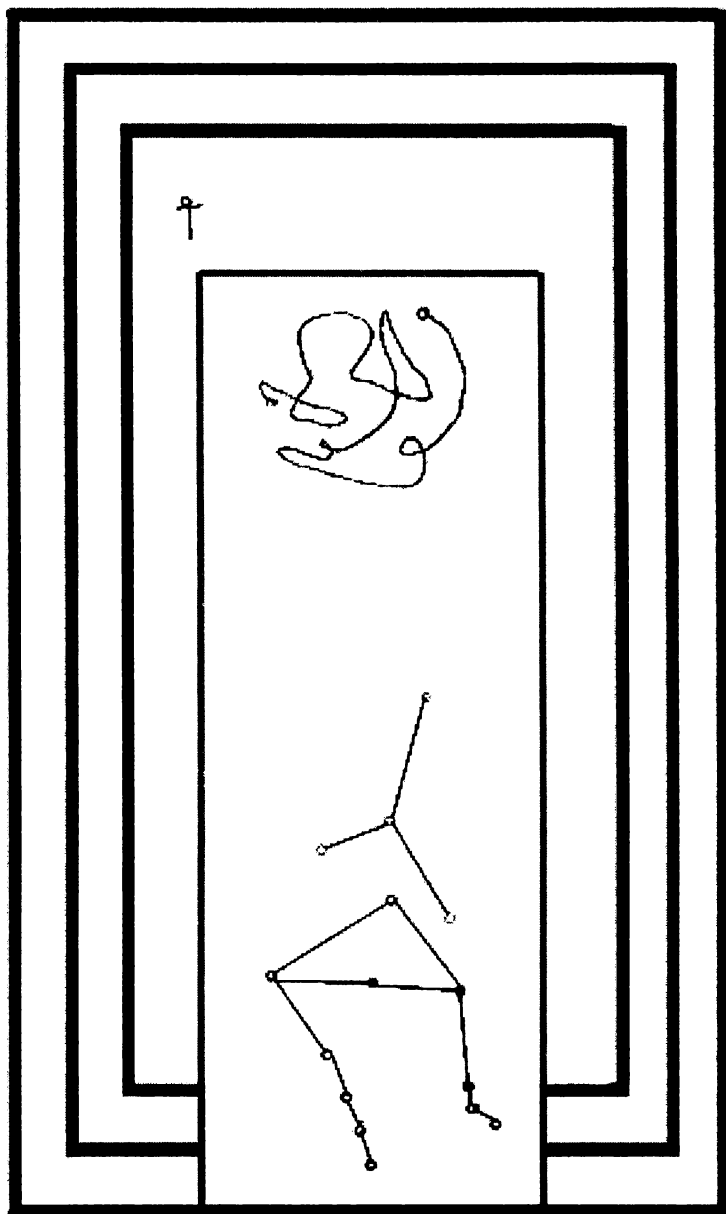
Эта звезда указывает на прирождённый дар общения с людьми, возможность прекрасно действовать в контакте с другими, умение лавировать и примирять, проявленные способности к искусству. Задача, которую ставит Зубен Эльакраб перед человеком, – сглаживать контрасты, примирять противоречия; не застывая в консерватизме, человеку необходимо воспринимать «пульс времени».

Зубен Эльшемали также означает практичность, трудолюбие, дисциплину, склонность к консерватизму, что порой приводит человека к неразрешимым дилеммам, которые ему невозможно решить, не отказавшись от узкого догматизма.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 343° до 349° звёзды благоприятствуют Хазариэлю (Hasariel). Он является в облике огромного летающего демона.

Врата:



11. ИСПЫТАНИЕ УДАЧЕЙ



Проявляется и оказывает влияние через Денеб Адиге (альфу Лебеда).

ДЕНЕБ АДИГЕ – 50 альфа Лебеда.

Другие названия – Аридиф (Aridif), Аридед (Arided).

Зодиак – 5°20' Рыб.

Перевод – Deneb, от арабского ад-данаб – «хвост», Aridif, восходит к арабскому «яркая, светлая».

Код – AR = 20 ч 41 м 25.9 с; D = +45°16'49"; Long = 335°19'43"; Lat = +59°54'22".

Расположение – в хвосте Лебеда.

Описание – двойная звезда.

Слуги – Уран, Меркурий, Солнце.

Стихия – Огонь на первом уровне.

Проявления:

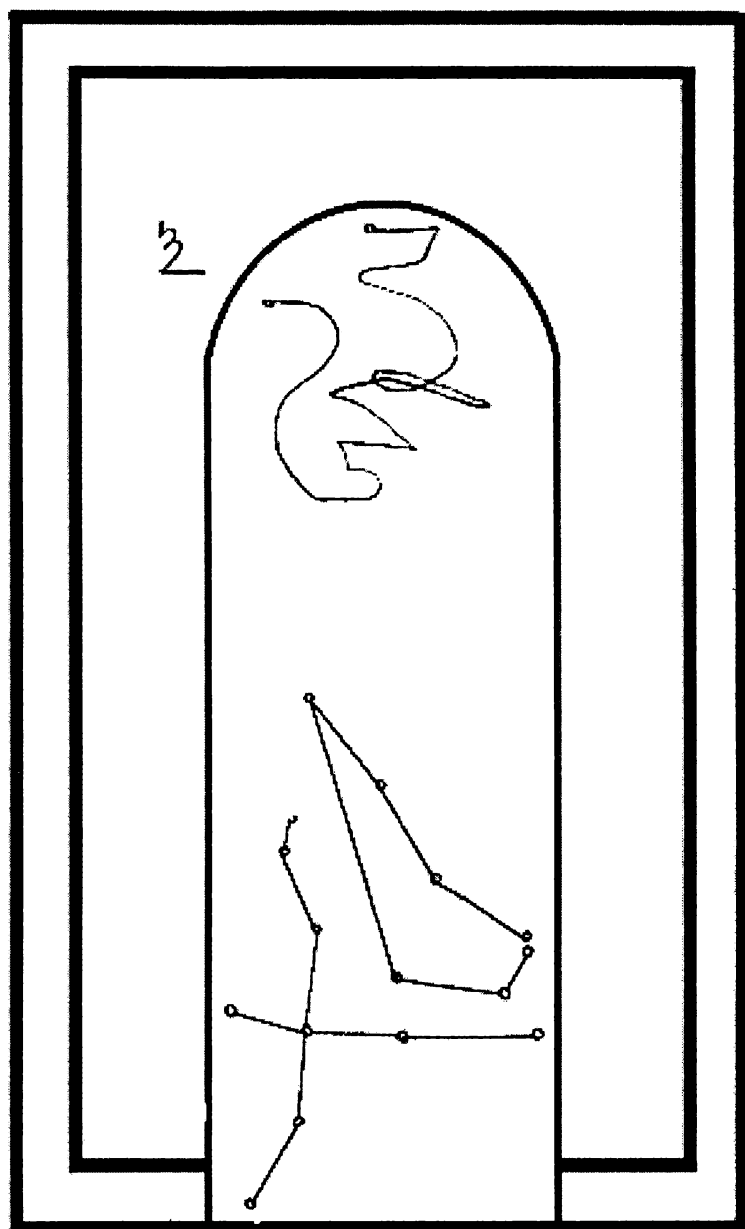
В обстоятельствах – хорошие компании, встречи, возможность интересных путешествий, удачные знакомства, в том числе личного плана, удача в новых начинаниях. Время для научной и художественной деятельности, коммерции, а также удачное время для изучения астрологии, развития ясновидения и проведения различных магических практик. Можно позволить себе творческое сумасбродство.

В личном плане – шарм, обаяние, успех, т.н. фартовость.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 91° до 97° звёзды благоприятствуют Бовадойт (Bovadoit). Она не может быть призвана из-за её размеров и чудовищности. Бовадойт будет заперта до тех пор, пока звёзды не станут полностью благоприятны.

Врата:



12. САМ СЕБЕ СУДЬЯ, ОБВИНИТЕЛЬ И ПАЛАЧ



Проявляется и оказывает влияние через Ахернар.

АХЕРНАР – альфа Эридана.

Зодиак – 15°19' Рыб.

Код – AR = 01 ч 37 м 42.8 с; D = -57°14'12"; Long = 345°18'41»,
Lat = -59°22'41".

Перевод – от арабского ахир ан-нахр – «конец реки».

Расположение – конец реки Эридан.

Описание – девятая по яркости звезда неба.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Нептун, Солнце, Марс, Юпитер.

Стихия – Огонь на первом уровне.

Особенность – звезда высшего покровительства, священная звезда (огненный меч защиты), выжигание зла и нечисти. Ахернар символизирует мифологизацию жизненного пути и приобщение к высшим реалиям, представление о реальности существования идеального. Однако на уровень высокой реализации этих принципов выйти достаточно сложно. Наивность, импульсивность и упрямство становятся причиной многих негативных событий.

Проявления:

В обстоятельствах – успех в делах и хорошее время для новых начинаний, которые при должном вложении сил и внимательности принесут благосостояние, почести, счастье и успех. Действия в этот период происходят под защитой Высших сил.

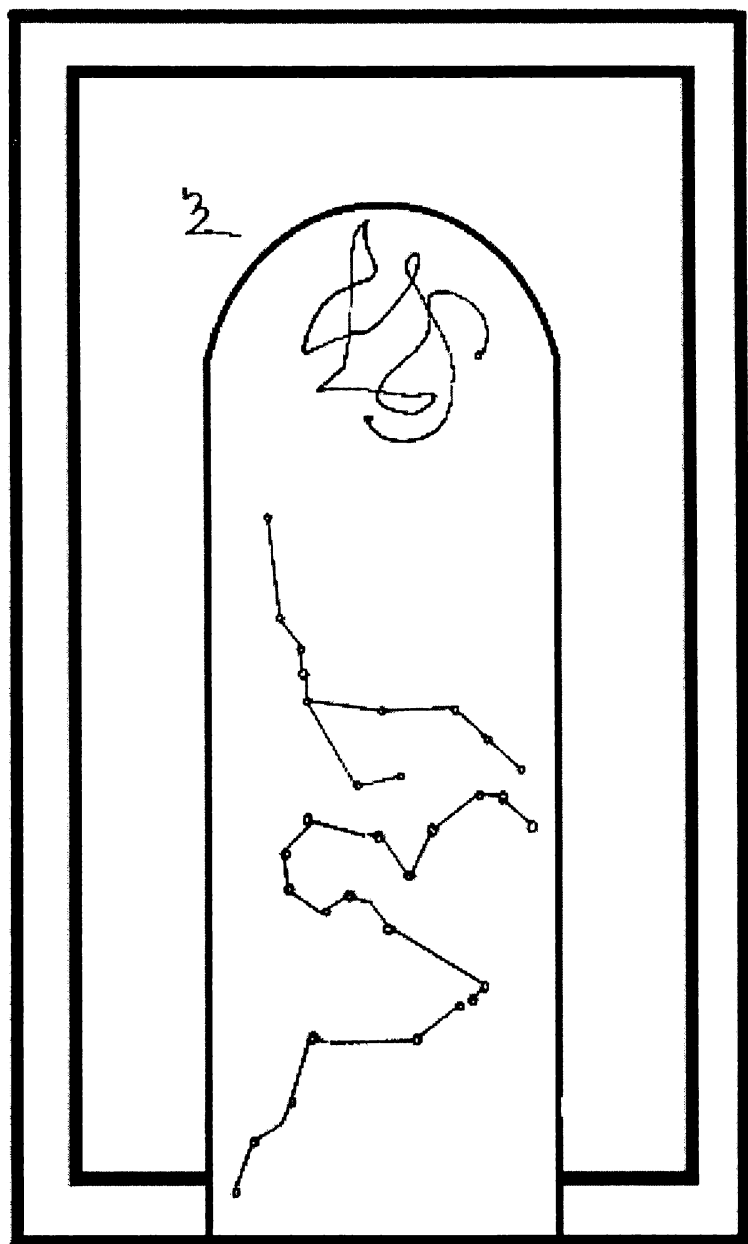
На личном плане – проявление высшей миссии в человеке, апостольство, победа в справедливых войнах, возможность судить. Человек становится воином и судьёй одновременно. Проявления высшей духовности, возможность духовно воздействовать на других, а также возможность концентрировать энергию и силу своих предков.

Но также возможны депрессивные состояния, фрустрации, энергетическое истощение, при неправильном расходовании сил, неправильном понимании происходящего и ненаправленном расходовании сил.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 98° до 104° звёзды благоприятствуют Парахану (Parahan). Является в облике большого дракона, но с маленькой многоокой головой.

Врата:



13. ЧТОБЫ НЕ СЛОМАТЬСЯ, СТАНОВЯТСЯ ДЕМОНОМ



Проявляется и оказывает влияние через Алголь.

АЛЬГОЛЬ – бета Персея.

Другие названия – Альголь, Капут Алголь, Расэльгул, Горгона, Голова Горгоны.

Зодиак – 26° 10' Тельца.

Код – AR = 03ч 08 м 10.1 с; D = +40°57'20"; Long = 56°10'03", Lat = +22°25'43".

Перевод – от арабского названия созвездия Персея хамил ра'с ал-гул – "несущий голову ведьмы" (Горгоны).

Расположение – находится в Голове Медузы Горгоны, которую держит в руке Персей.

Описание – затменно-переменная звезда.

Статус – неподвижная двойная звезда первой величины.

Слуги – Сатурн, Плутон, Лилит, Нептун.

Стихия – Земля.

Особенность – это звезда из головы Медузы Горгоны. Название пришло из арабского «Аль Гуль», что значит «демон» (ведьма), «дух зла», «дьявол». Того же корня слова «Голем» в Праге и «алко-голь». Алголь – часть затменно-двойной звёздной системы. В ней более тёмный компаньон обращается вокруг более светлого с периодом 69 часов таким образом, что на Земле в течение 9 часов мы наблюдаем затмение звезды, а затем периодическое изменение блеска.

Если более тёмный компонент системы Алголя обращён к Земле, то совершаются невидимые деструктивные действия. Это часы, когда Алголь менее яркий. В древние времена люди боялись его. Арабские военачальники заметили, что при завоевании земель нельзя начинать решающие битвы, когда Алголь в ущербе. Вообще, для этой звезды характерно резкое и неожиданное включение.

Проявления:

Ярко выраженные проявления Сил Зла как в обстоятельствах, так и в чертах характера.

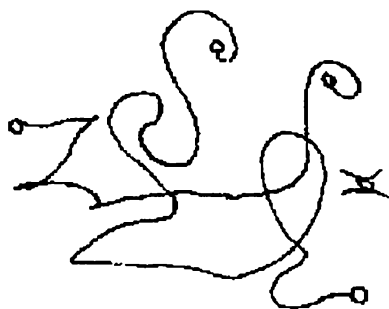
В обстоятельствах проявляются конкретные препятствия и трудности на пути достижения цели, причём препятствия на всех уровнях, включая, в первую очередь, физический. Только достаточный запас сил, упорство и убежденность в своей правоте дадут возможность преодолеть этот нелёгкий участок пути. В противном случае, победа Сил Зла и, как итог, – неудача, болезни, несчастные

случаи, беззащитность перед черномагическим воздействием. Переменный характер звезды говорит о том, что такие ситуации возникают неожиданно и резко, и поэтому человек, как правило, не успевает отреагировать на них, и, как итог, – катастрофические разрушительные последствия.

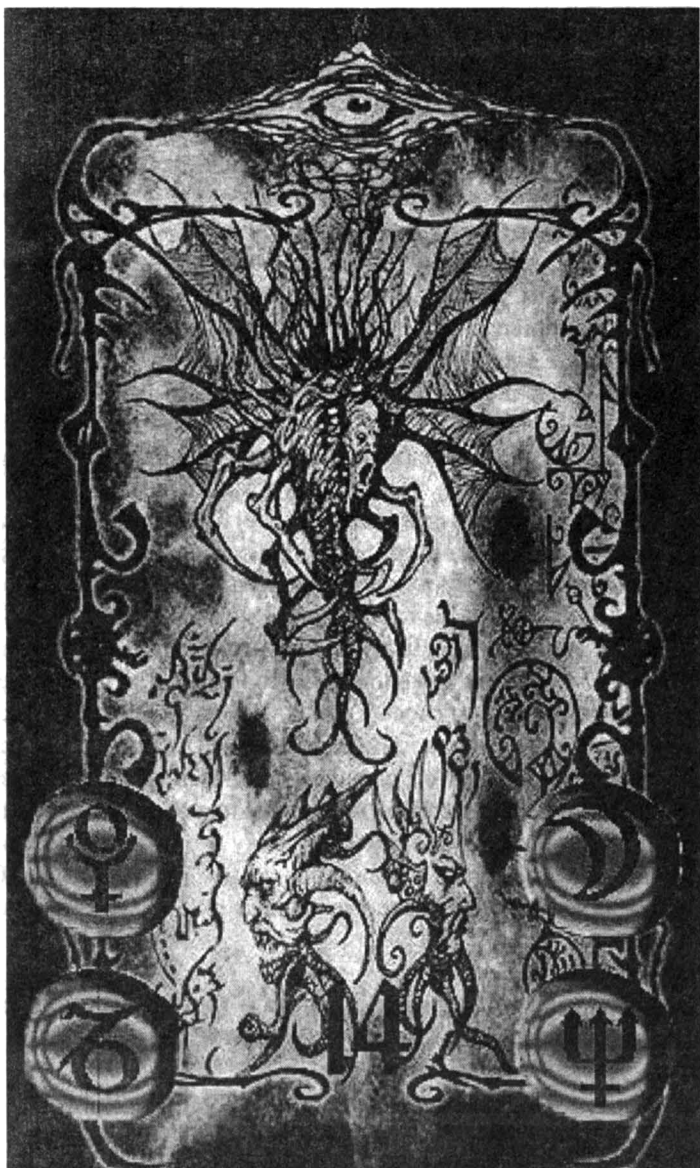
На личном плане – болезни, травмы и несчастные случаи, обострение хронических заболеваний, а также заболевания зубов, отравления, алкогольная и наркологическая зависимость, самоубийство. Ослабленная личная магическая защита и болезненность последствий черномагического воздействия со стороны.

Для магической работы:

Grimoirium Imperium: От 175° до 181° звёзды благоприятствуют Азалу (Azalu). Является в облике огромного животного со множеством рук и голов.



14. ЛУЧШЕ БЫТЬ КОЗЛОМ ОТПУЩЕНИЯ,
ЧЕМ ЖЕРТВЕННЫМ БАРАНОМ



Проявляется и оказывает влияние через **Фациес**.

ФАЦИЕС – Туманность на лике Стрельца.

Зодиак – 8°18' Козерога.

Перевод – в переводе означает «связка». Слово «фашисты» произошло отсюда. Связка, объединение.

Статус – звёздное скопление, туманность M22.

Слуги – Плутон, Нептун и Луна.

Особенности – их (туманностей) влияние связано со странными и загадочными явлениями, которые стоят на более высоком уровне, чем влияние неподвижных звёзд.

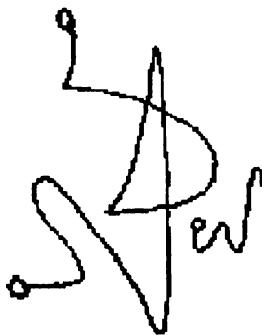
Дело в том, что туманности относятся к иным галактическим системам, к иным мирам, многие из которых совершенно чужды нам. И они сталкивают нас с теми законами, которые никоим образом не трогают нашу Солнечную и Звёздную Системы. Но поскольку они включаются в наш гороскоп, то мы вынуждены работать и жить в ритмах, многие из которых нам недоступны. В этих случаях сознание человека будет совершенно иным: оно видоизменится, трансформируется. Человек будет жить с искажённым сознанием и искажёнными ритмами жизни. Многие воспринимают людей, у которых туманности сильно выражены в карте рождения, как людей странных, каких-то чудаковатых, со спутанной линией жизни. Вообще, любая звезда связана с модификацией нашего сознания. Но если неподвижные звёзды нашей Галактики являются просто указателями на изменения, которые нам, в принципе, доступны, и которые мы по своему кармическому коду уже проходили или соприкасались с ними в иных жизнях, то галактики или туманности... сталкивают нас с совершенно иными формами. Поэтому многие люди с туманностями не выдерживают, сходят с ума, или их жизнь приходит к полнейшему развалу и смятению. Но ни в коем случае нельзя считать туманности злыми, негативными, безжалостными показателями, которые только рушат, уничтожают, губят.

Проявления:

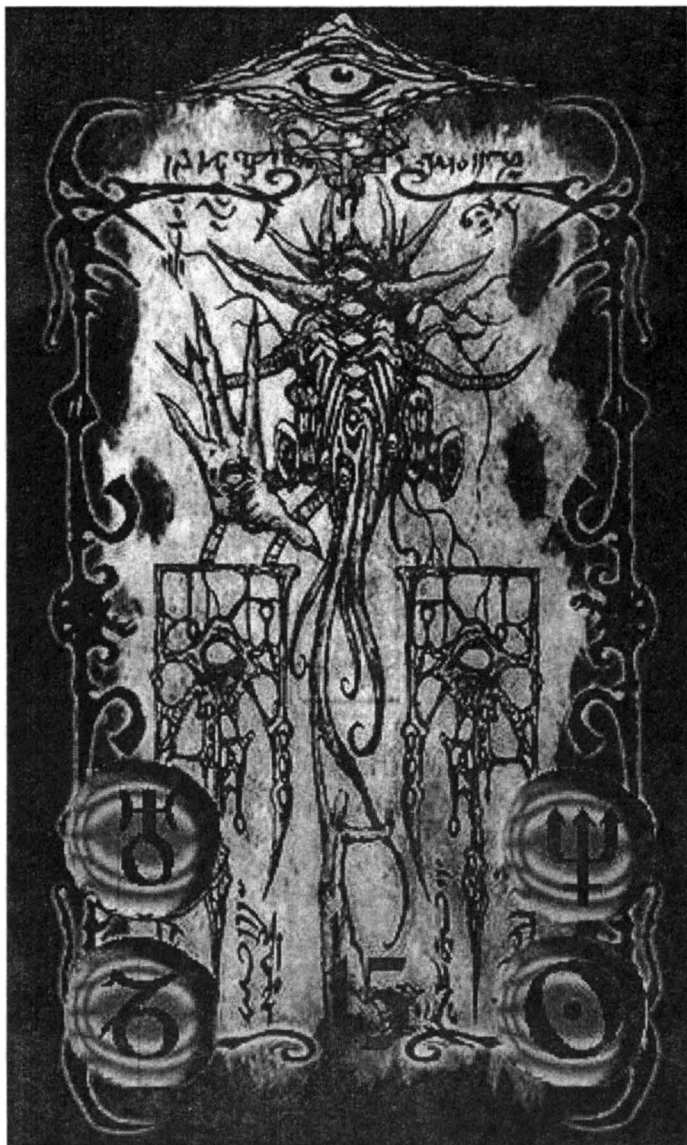
Время «козла отпущения», слепота – или прямая, или дезориентация в происходящем, насилие, конфликты, испытания, время собирать урожай и получать уроки.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 35° до 41° звёзды благоприятствуют Гурсоту (Tursoth). Является в облике гигантского человека с паучьими ногами.



15. ЖИЗНЬ КАК БЕЗУМСТВО СВОБОДНОЙ ПЛОТИ
В ТЮРЬМЕ ДУХА



Проявляется и оказывает влияние через **Bery**.

ВЕГА (Wega, Vega) – 3 альфа Лиры.

Зодиак – 15°19' Козерога.

Код – AR = 18 ч 36 м 56.3 с; D = +38°47'01"; Long = 285°18'57"; Lat = +61°43'58".

Перевод – с арабского словосочетания ан-Наср аль-Ваки (an-nasr al-wāqī), что в переводе значит «Падающий Орёл». В отличие от древних греков, арабы видели в созвездии Лиры не музыкальный инструмент, а падающую к горизонту хищную птицу.

Расположение – в рисунке созвездия Вега расположена на панцире черепахи (из которого сделана Лира).

Описание – пятая по яркости звезда неба (вторая по яркости в Северном полушарии), видна почти с любой точки мира.

Статус – неподвижная звезда.

Особенность – кроме того, Вега возглавляет Большой Летний Треугольник.

Слуги – Уран, Солнце, Нептун.

Стихия – Огонь на первом уровне проявления.

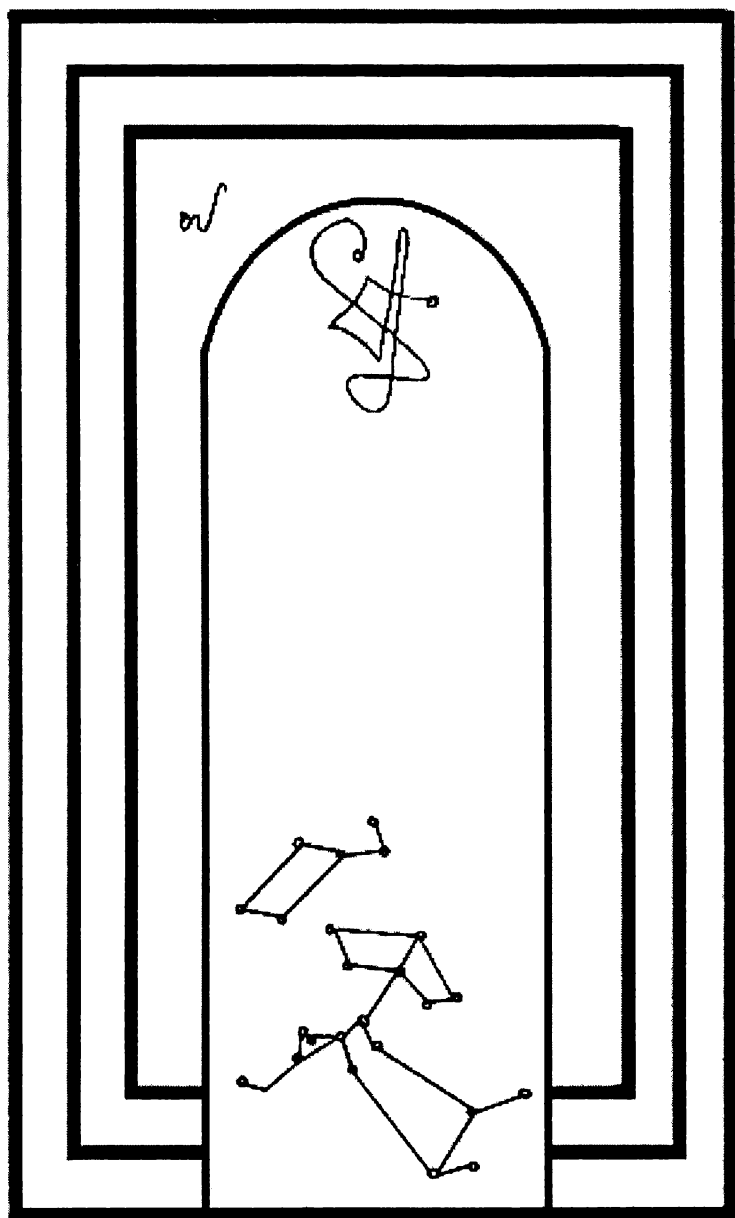
Проявления:

Время неожиданностей, случайных встреч, авантюрных и непланируемых возвышений, блеска. Как только человек почувствует успокоение – всё кончится, удача его покинет. Как только опять всё станет плохо, проснётся беспокойство духа или наступит страдание, – удача вернётся, придёт успех, если при этом человек внимателен к другим, небезразличен к своему окружению. При определённых условиях Вега даёт демонизм, также возможны одиночество, отверженность. На другом, более высоком уровне Вега – звезда магии, мистических целей, идеализма, дающая в этом полную поддержку и покровительство. Через эту звезду люди пророчествуют, она несёт великолепную информацию.

Для магических практик:

Grimoarium Imperium: От 42° до 48° звёзды благоприятствуют Марбелу (Marbel). Бестелесен, но звук его голоса заставляет уши кровоточить, а животных падать замертво.

Врата:



16. НИЩИЙ СКИТАЛЕЦ СРЕДИ ЗВЁЗД



Проявляется и оказывает влияние через **Ослёнка Южного**.

ОСЛЁНОК ЮЖНЫЙ – 47 дельта Рака.

Другие названия – Азеллюс Аустралис (Asellus Australis).

Код – AR = 08 ч 44.7 м; D = +18°09'; Long = 128°43'18";

Lat = +00°04'38".

Стихия – Вода.

Слуги – Сатурн, Нептун, Меркурий.

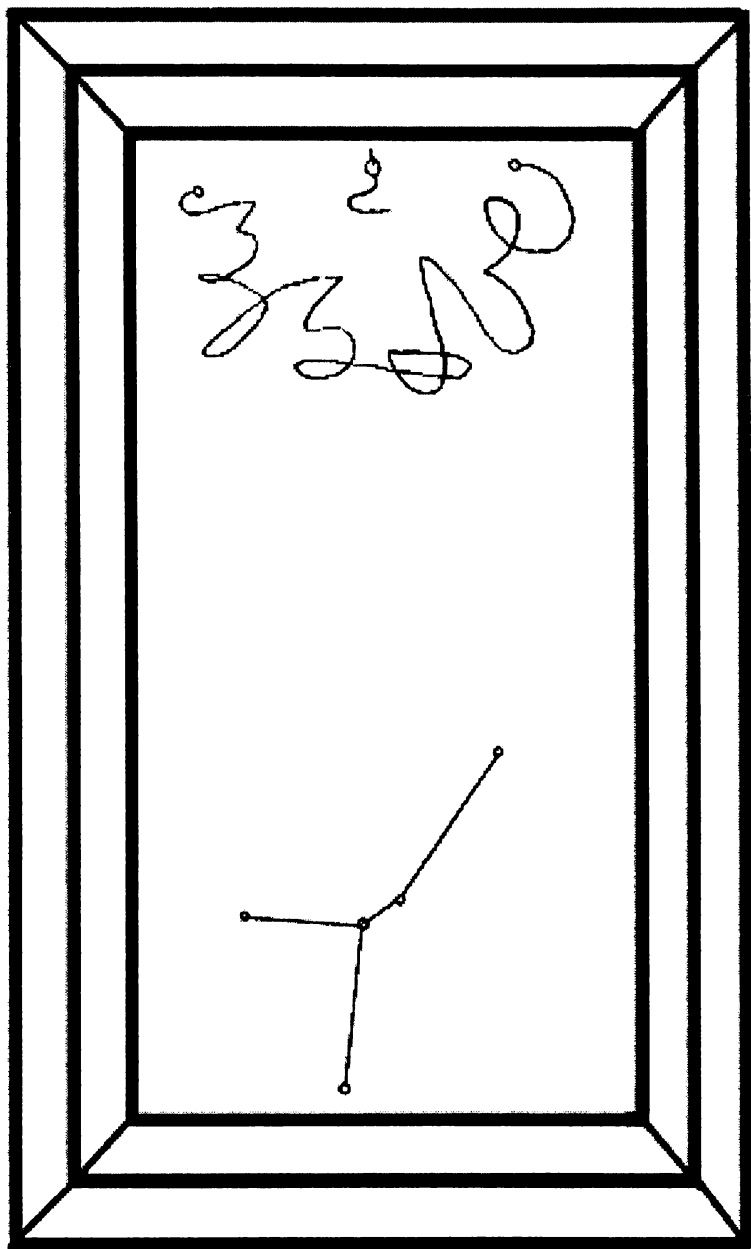
Проявления:

Эта звезда даёт бедность, нищету, одиночество, интриги против человека. На такого человека всё наваливают, делая из него выючное животное. Существует опасность избиения, ложных обвинений. В некоторых случаях даёт падение, бессилие, заикание, задержку речи, отставание в умственном развитии. Это не означает, что человек – дурак, но он производит подобное впечатление. В общем, надо проявлять терпение и выносливость.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 245° до 251° звёзды благоприятствуют Патурнигиш (Patumigish). Является подобно большому облаку.

Врата:



17. ВСКОРМИ ЗВЕРЯ В СЕБЕ



Проявляется и оказывает влияние через Акумен.

АКУМЕН (Acumen) – Туманность в созвездии Скорпиона.

Другие названия – M7, NGC 6475.

Зодиак – 28°45' Стрельца.

Код – AR = 17 ч 53.9 м; D = – 34°49'; Long = 268°45'32»,

Lat = –11°22'55".

Перевод – в английском языке слово «acumen» имеет значение «проницательность».

Особенность – Акумен находится в точной оппозиции со звездой Бетельгейзе, образуя с ней ось, подобную Оси катастроф. См. также замечания по туманностям к разделу 14.

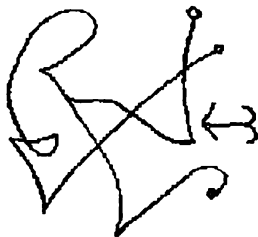
Проявления:

Зацикленность, мании, как будто человек проживает чужую жизнь, или ощущения подселения, вплоть до животного. Просыпается оборотень, и человек может либо раствориться в природе, выйти на иные миры и совершить эволюционный скачек, либо он распадается, разрушаются его психика и физическое тело.

Опасность отравлений.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 28° до 34° звёзды благоприятствуют Луниггуроту (Lunigguroth). Является в виде белого пылающего шара, источающего ужас.



18. ЖИЗНЬ КАК ВЕЧНОЕ ИСКУШЕНИЕ



Проявляется и оказывает влияние через **Капеллу**.

КАПЕЛЛА (Capella) – 13 альфа **Возничего**.

Другие названия – Альхайот (Alhajoth), Капра (Capra).

Зодиак – 21°51' Близнецов.

Код – AR = 5 ч 16.7 м; D = +46°00'; Long = 081°51'28";

Lat = +22°51'51".

Перевод – от латинского «козочка». Уже шумеры (а вслед за ними греки и арабы) именовали «звездой козы».

Расположение – на плече Возничего. На картах неба часто на этом плече у Возничего рисовали козочку.

Описание – белая, самая яркая звезда в созвездии Возничего, шестая по яркости звезда на небосклоне и третья по яркости на небе Северного полушария.

Статус – неподвижная звезда 1-й величины.

Слуги – Меркурий, Марс, Сатурн.

Стихия – Огонь.

Проявления:

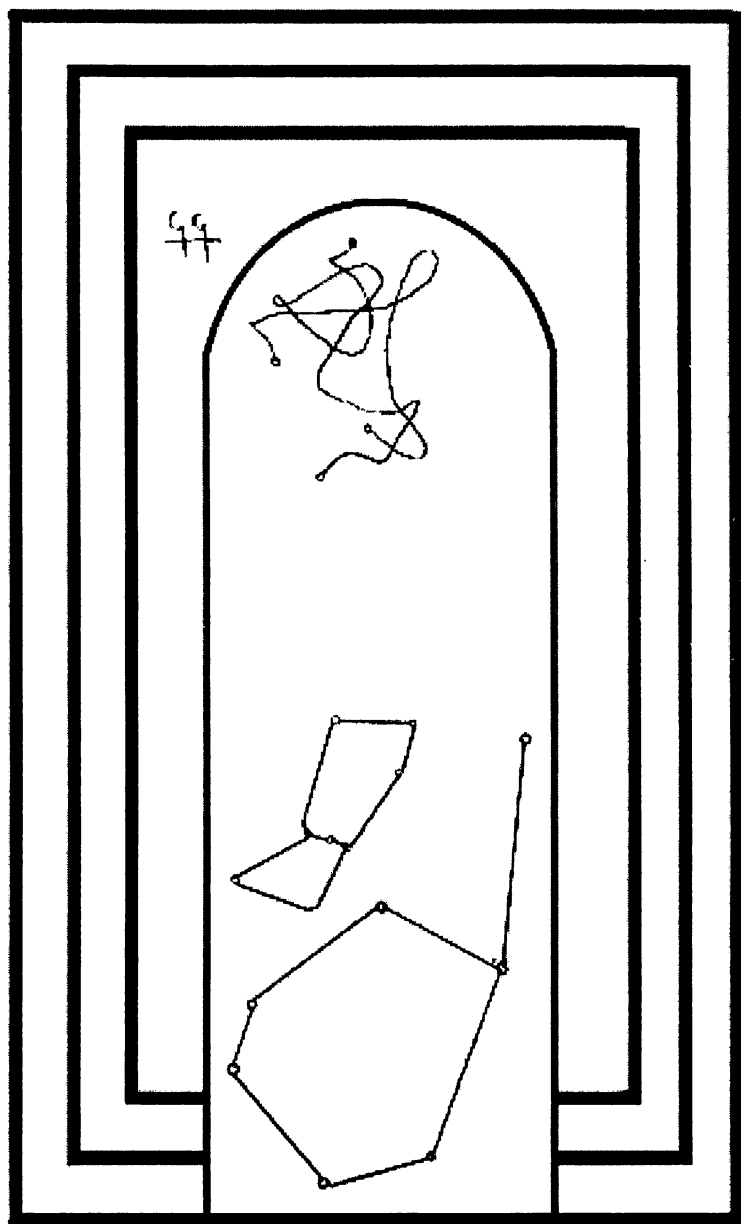
Даёт недвусмысленные искушения, кончающиеся для человека падением и несением бед окружающим людям; необходимо осмыслить, кто или что стоит за этим искушением.

Даёт потерю состояния и постоянные подлости вокруг. Эта звезда связана с дьявольским обольщением, дьяволом в женском воплощении и хитростью. Она символизирует груз, взваленный на плечи, – человек несёт непосильную ношу и ничего не может поделать. С нею связаны хитрость, коварство, преступления, а также паразитизм, желание и умение паразитировать на окружающих. Она даёт также тайную магическую власть над людьми, помогает делать из них рабов.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 196° до 202° звёзды благоприятствуют Мафлеусу (Maphleus). Является в виде огромной бесформенной сущности, которая может распадаться на множество более мелких.

Врата:



19. УБИТЬ В СЕБЕ ЧЕЛОВЕКА, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ



Проявляется и оказывает влияние через Презепе.

ПРЕЗЕПЕ (Praesepere) – туманность М44 в созвездии Рака, состоящая приблизительно из 320 звёзд.

Зодиак – 7°20' Льва.

Код – AR = 08 ч 40.1 м; D = +19°59'; Long = 127°12'07";

Lat = +01°33'53".

Расположение – в рисунке созвездия М44 находится на груди Рака.

Перевод – с латинского Praesepere – «ясли, кормушка для скота».

Особенность – см. замечания по туманностям к разделу 14.

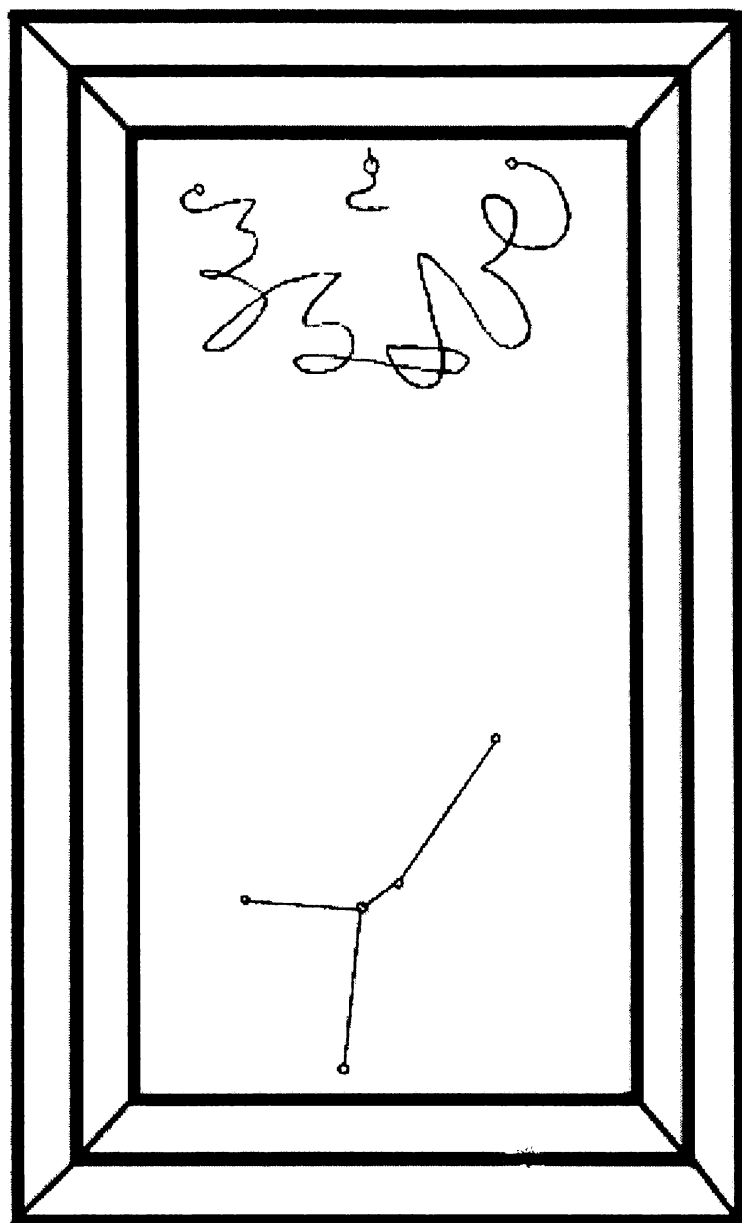
Проявления:

Свидетельство некой отверженности, неистовости, замкнутости. В некоторых случаях Ясли способствуют размягчению мозга, ярко выраженному инфантилизму, деменции, которая будет у человека постоянно. Над ним нависает угроза самоубийства, самоограничения, фобии, бессмысленного навязывания себе искусственной системы. Иногда эта туманность сильно воздействует на зрение, лёгкие и всю вегетативную нервную систему. Встречаются отверженные, маньяки, способные на всё. На голову таких людей навлекаются страшные опасности. Иногда у них развивается мазохистский комплекс, они любят страдание, идут на него и получают от этого удовольствие. Эти люди, имея большие способности, могут их отринуть, предать забвению. Характерны подавленность, неразвитость, невозможность развернуться; человек чувствует себя будто спелёнатым. М44 – мощнейшая туманность, которая требует от человека доведения его сознания до изначального состояния «табула раса» (чистого сознания), после чего произойдёт новый эволюционный скачок. Такой человек взваливает на себя чужую карму.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 245° до 251° звёзды благоприятствуют Патурнигиш (Paturinigish). Является подобно большому облаку.

Врата:



20. ИСТИННАЯ СВОБОДА – В ОДИНОЧЕСТВЕ



Проявляется и оказывает влияние через **Альджабах**.

АЛЬДЖАБАХ – эта **Льва**.

Зодиак – 27°54' **Льва**.

Код – AR = 10 ч 07 м 20.0 с; D = +16°45'46"; Long = 147°54'18";
Lat = +04°51'56".

Перевод – от арабского ал-джабха – «лоб».

Расположение – самая южная из трёх звёзд на шее **Льва**.

Описание – двойная звезда.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Плутон, Сатурн, Нептун.

Стихия – Воздух.

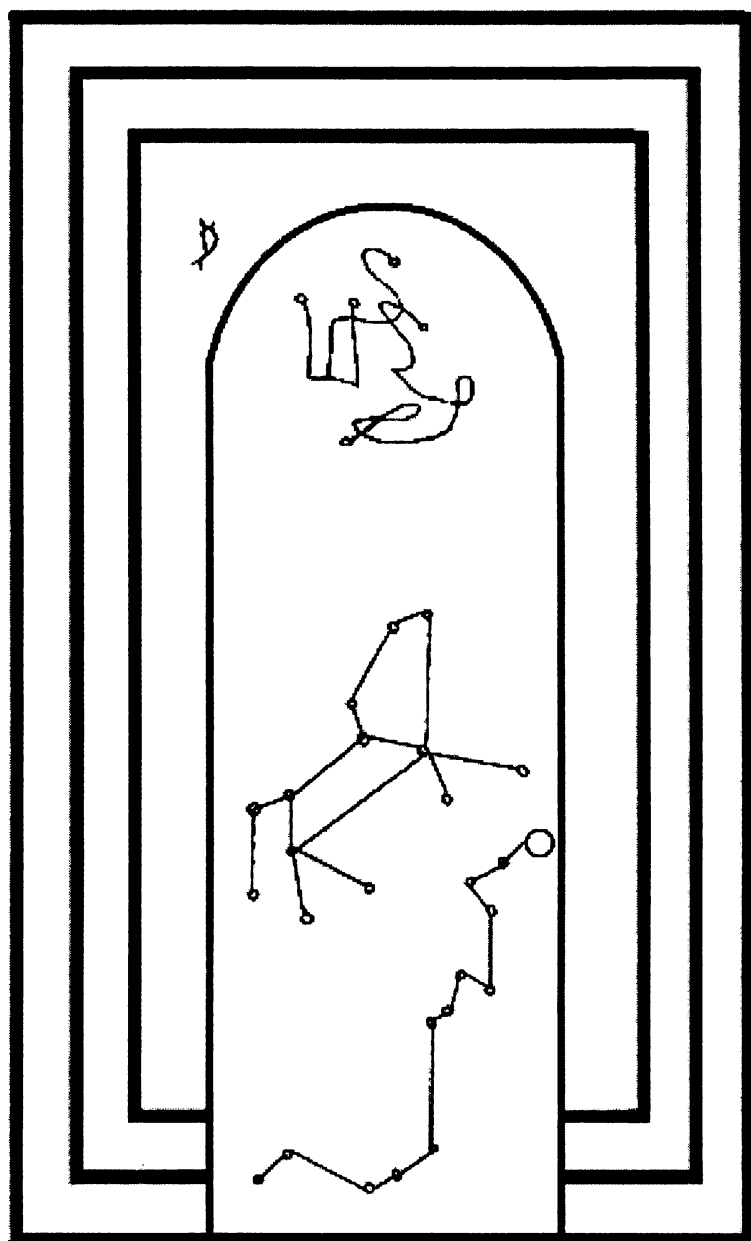
Проявления:

Наделяет человека хищническими инстинктами, даёт неистовство, желание настоять на своём, неуёмную активность. При этом – одиночество. Предательство близкими людьми, подлости с их стороны, брошенность в минуту опасности. Но зато – огромная живучесть, выносливость, бесстрашие, умение подчинять людей в экстремальной ситуации, прозорливость. Несчастье в поездках, опасность гибели в массовых катастрофах, во время революций, смут, погромов, поджогов.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 266° до 272° звёзды благоприятствуют **Этананезоз** (Etananesoe), истинному лику **Ньярлатхотепа**.

Врата:



21. ПОЗОР ДЛИННЕЕ ЖИЗНИ



Проявляется и оказывает влияние через **Алгораб**.

АЛГОРАБ (Algorab) – дельта Ворона.

Другие названия – Альгорель (Algorel).

Зодиак – 13°27' Весов.

Код – AR = 12 ч 29 м 51.9 с; D = -16°30'56"; Long = 193°27'05",
Lat = -12°11'47".

Перевод – от арабского [джанах] ал-гураб – «[крыло] ворона».

Расположение – находится на заднем (левом) крыле.

Описание – двойная звезда, бледно-жёлтая и пурпурная.

Статус – неподвижная звезда 3-й величины.

Слуги – Сатурн, Марс, Плутон.

Стихия – Воды.

Проявления:

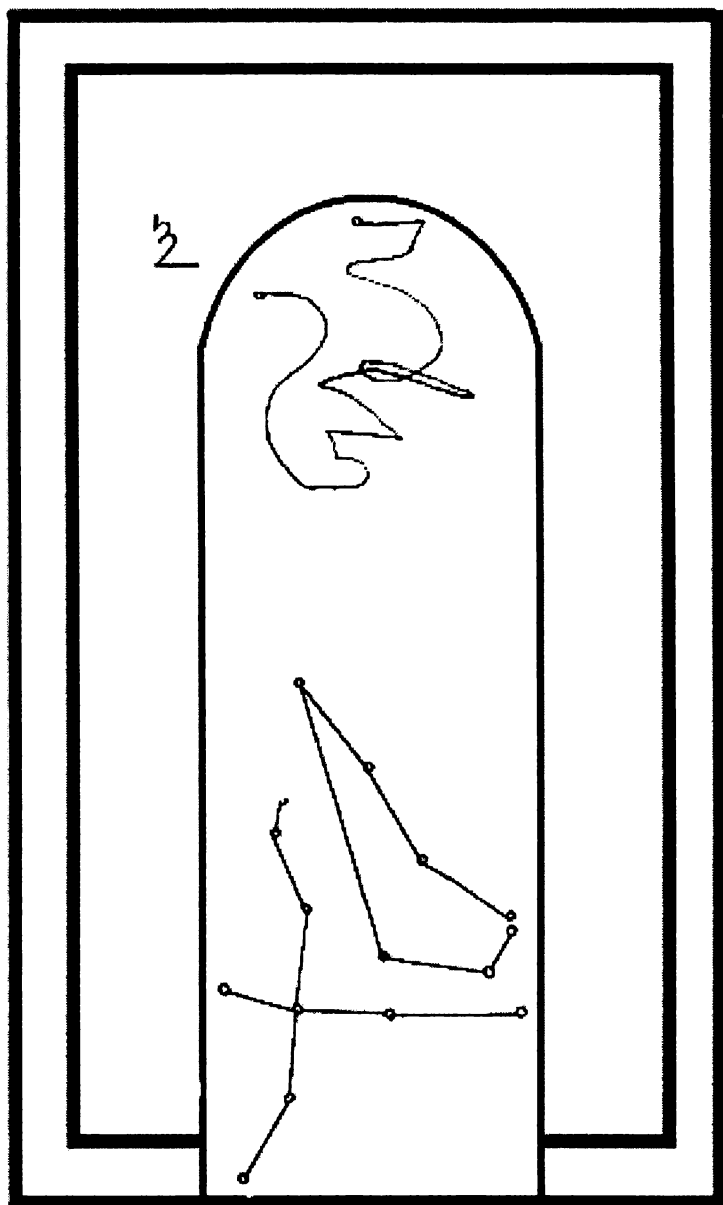
Алгораб часто даёт человеку в жизни столкновение с чем-то дурным, похотливым, нечистым. Позорная жизнь, над человеком все глумятся. Человек и в буквальном, и в переносном смысле может питаться объедками, недоедать, от него отворачиваются, участь библейского Иова, смерть в одиночестве. Такой человек будет предвестником несчастья для других людей.

Алгораб создаёт всевозможные препятствия, указывает на задержки, отсрочки, помехи и ограничения, которые сменяются потерями, неудачами, плохим ведением дел и враждебностью.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 308° до 314° звёзды благоприятствуют Каиму (Caim). Является в облике шипящей паукообразной твари.

Врата:



22. ЖИЗНЬ КАК СОН МЕРТВЕЦА



Проявляется и оказывает влияние через **Виндемиатрикс**.

ВИНДЕМИАТРИКС – 47 эILON Девы.

Зодиак – 9°56' Весов.

Перевод – с латинского Vindemiatrix – «винодельница», Vindemiator – «виноградарь».

Код – AR = 13 ч 02 м 10.6 с; D = +10°57'33"; Long = 189°56'25"; Lat = +16°12'18".

Расположение – на правом, северном крыле Девы.

Описание – двойная звезда.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Уран, Марс, Плутон.

Особенность – название Виндемиатор объясняется тем, что в античные времена эта звезда восходила в пору сбора винограда.

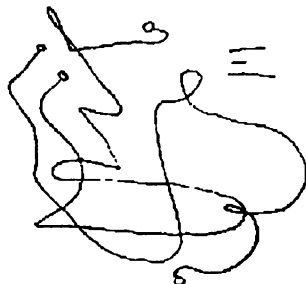
Проявления:

Она даёт медленную потерю сил. Человек привлекает к себе всевозможных паразитов, которые «пьют из него кровь», высасывают энергию, лишают его благ и удовольствий, глумятся над ним, всячески истязают его. Виндемиатор всегда отрицательно воздействует на сексуальную природу человека, на брачные отношения, создаёт изоляцию. Даёт низменные инстинкты, липучесть, подлость, сексуальные мании. Характерны позорная слава, презрение со стороны окружающих и гадкие болезни.

Кроме того, в медицинском плане Виндемиатор при плохих аспектах может поражать позвоночник и ноги, сексуальную деятельность.

Для магических практик:

Grimoirium Imperium: От 308° до 314° звёзды благоприятствуют Каиму (Caim). Является в облике шипящей паукообразной твари.



23. ДРУЗЬЯ – ВОРЫ ВРЕМЕНИ



Проявляется и оказывает влияние через Сегинус.

СЕГИНУС (Seginus) – гамма Волопаса.

Другие названия – Сегин, Харис (Haris).

Зодиак – 17°40' Весов.

Код – AR = 14 ч 32.1 м; D = +38 °18'; Long = 197°39'48";

Lat = +49° 33'05".

Другое название – Харис.

Расположение – на левом плече Волопаса.

Описание – желтовато-белая двойная звезда.

Слуги – Меркурий, Луна, Венера.

Стихия – Воздух.

Проявления:

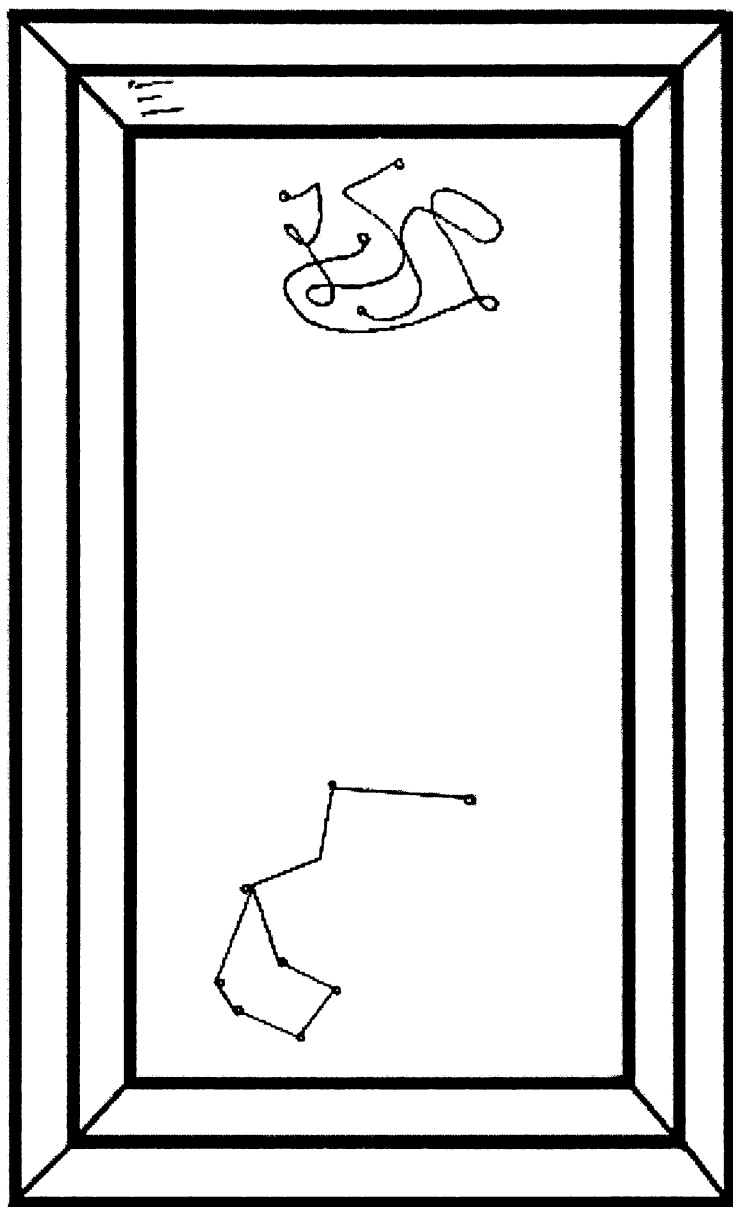
Звезда даёт очень тонкий ум, хитрость, коварство, мнительность, возможно – попадание под влияние дурных людей. Друзья, но большинство из них ненадёжные. Также возможно высокое покровительство, блат.

В медицинском плане Сегин – нейтральная звезда, связанная с заболеваниями носа.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 315° до 321° звёзды благоприятствуют Лузоат (Lusoath). Она является подобно большой верхушке кристалла, которой ни один человек не должен касаться, дабы не потерять рассудок.

Врата:



24. ТЕНЬ БУДУЩЕГО В ПРЕДЧУВСТВИИ



Проявляется и оказывает влияние через Альфекку.

АЛЬФЕККА (Alphecca, Alphekka) – альфа Северной Короны.

Другие названия – Гемма (Gemma), Гнозия (Gnosia), Жемчужина.

Зодиак – 12° 18' Скорпиона.

Код – AR = 15 ч 34 м 41.3 с; D = +26°42'53"; Long = 222°17'44"; Lat = +44°19'25".

Другие названия – Гемма, Гнозия.

Перевод – Gemma – от латинского «жемчужина»; Alphekka – от арабского названия созвездия Северной Короны ал-факка – «чаша нищих»; Gnosia – от греческого gnosis – «знание».

Описание – затменная переменная и спектрально-двойная звезда.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Венера, Луна.

Стихия – Огонь.

Проявления:

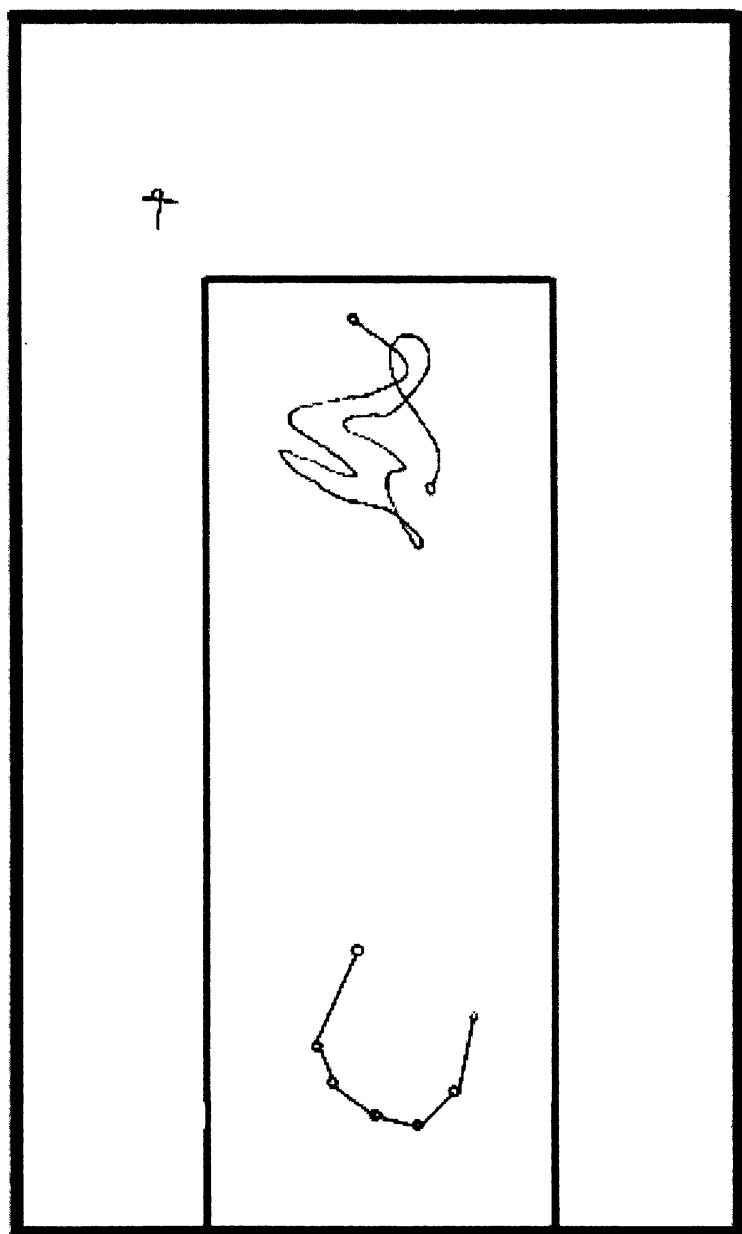
Прилив энергии, который часто не находит конструктивного применения, возможны внутренние конфликты, своеволие, изменчивость настроения, беспокойство, комплекс неполноценности, эгоистичность. В лучшем случае человек добивается самоконтроля и находит применение своим способностям в нетрадиционных сферах. Ключевые слова: устремлённость в будущее.

Опасность укусов насекомых.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 336° до 342° звёзды благоприятствуют Нун-Бухану (Nun-Buhan). Является вокруг заклинателя подобно великому скопищу червей.

Врата:



25. ПРОКЛЯТИЕ ГЕНИЕВ – В ОТЧУЖДЁННОСТИ



Проявляется и оказывает влияние через **Принцепс**.

ПРИНЦЕПС (Princeps) – 49 дельта Волопаса.

Зодиак – 3°09' Скорпиона.

Код – AR = 15 ч 15.5 м; D = +33° 1 9'; Long = 213°09'26";

Lat = +48°57'55".

Перевод – с латинского Princeps – «первый; глава, вожак, вдохновитель» (во времена Римской республики – наименование сенаторов).

Расположение – на правом плече Волопаса.

Описание – двойная жёлтая звезда.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Меркурий, Сатурн.

Стихия – Вода.

Проявления:

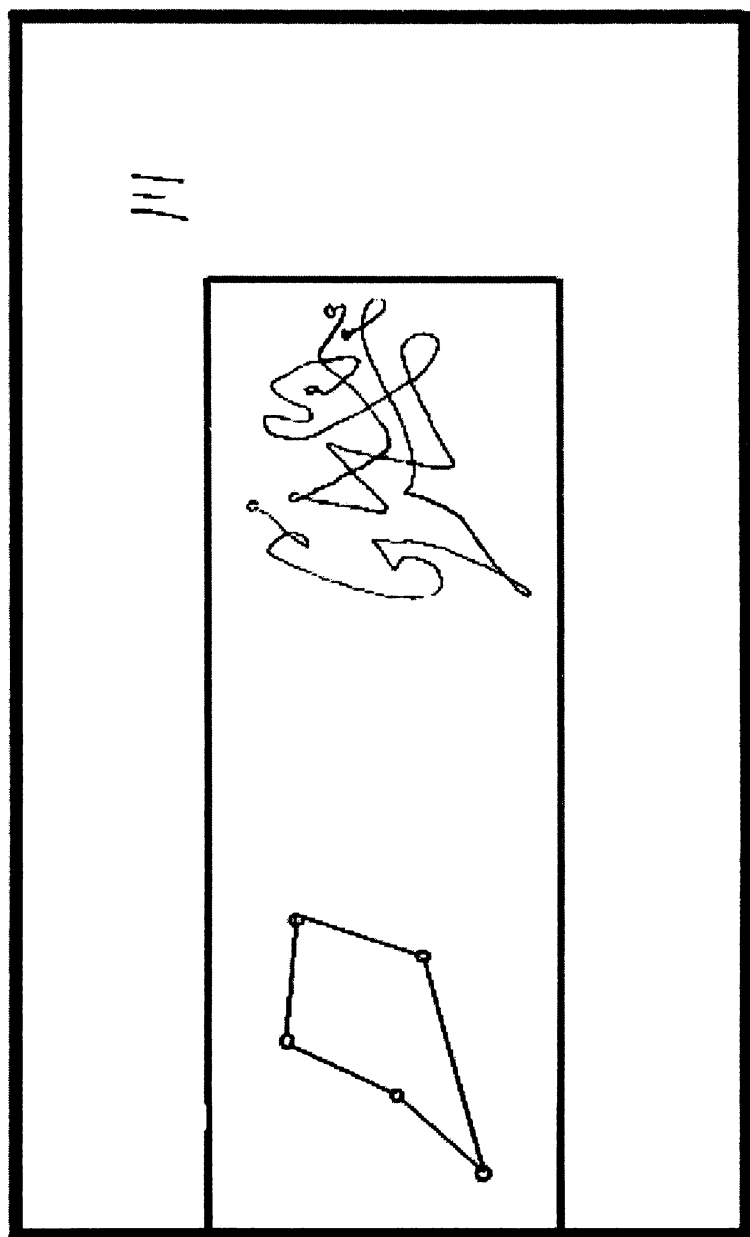
Творческие способности и эмоциональная восприимчивость. Однако творчество может быть не понято обществом, художник будет осужден и предан публичному суду за то, что он «не такой как все».

Звезда указывает на способность к глубокому научному мышлению, основательность в научных исследованиях.

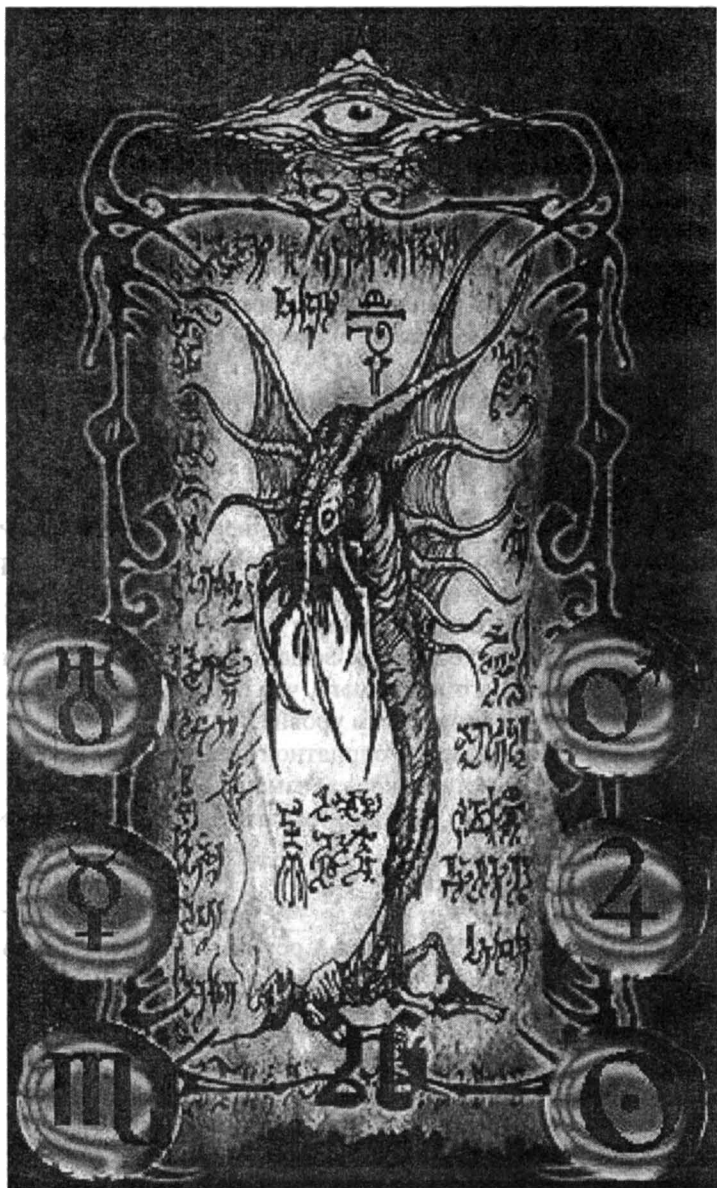
Для магических практик:

Grimoium Imperium: От 329° до 335° звёзды благоприятствуют Цапетэ (Tsapetae). Он является в виде огромной вихрящейся тьмы.

Врата:



26. ЖИЗНЬ КАК ЦЕПЬ ПОТЕРЬ



Проявляется и оказывает влияние через Зубен Эльгенуби.

Зубен Эльгенуби (Zuben Elgenubi) – альфа Весов.

Другие названия – Киффа Аустралис (Kiffa Australis), Южная Чаша Весов, Южные Весы.

Зодиак – 15°05 Скорпиона.

Код – AR = 14 ч 50.7 м; D = -16°00'; Long = 225°01'46";

Lat = +00°21'43".

Перевод – от арабского аз-зубана ал-джануби – «северная клешня». Kiffa Australis – комбинация арабского слова ал-киффа – «чашка» и латинского australis – «южная».

Расположение – на южной чаше Весов.

Описание – бледно-жёлтая и светло-серая визуально звезда, субгигант.

Статус – неподвижная звезда 3-й величины.

Слуги – Юпитер, Меркурий, Солнце, Марс, Плутон.

Стихия – Огонь.

Проявления:

Зубен Эльгенуби указывает на активное и несколько наивное стремление к «миру во всём между всеми», контактность с другими, сглаживание противоречий. Однако могут возникнуть трудности из-за потери собственной позиции по важным вопросам. Человек чрезмерно терпим ко многим вещам в своей жизни, не может отказаться от отжившего и вредного, что приводит порой к серьёзным заболеваниям на физическом уровне.

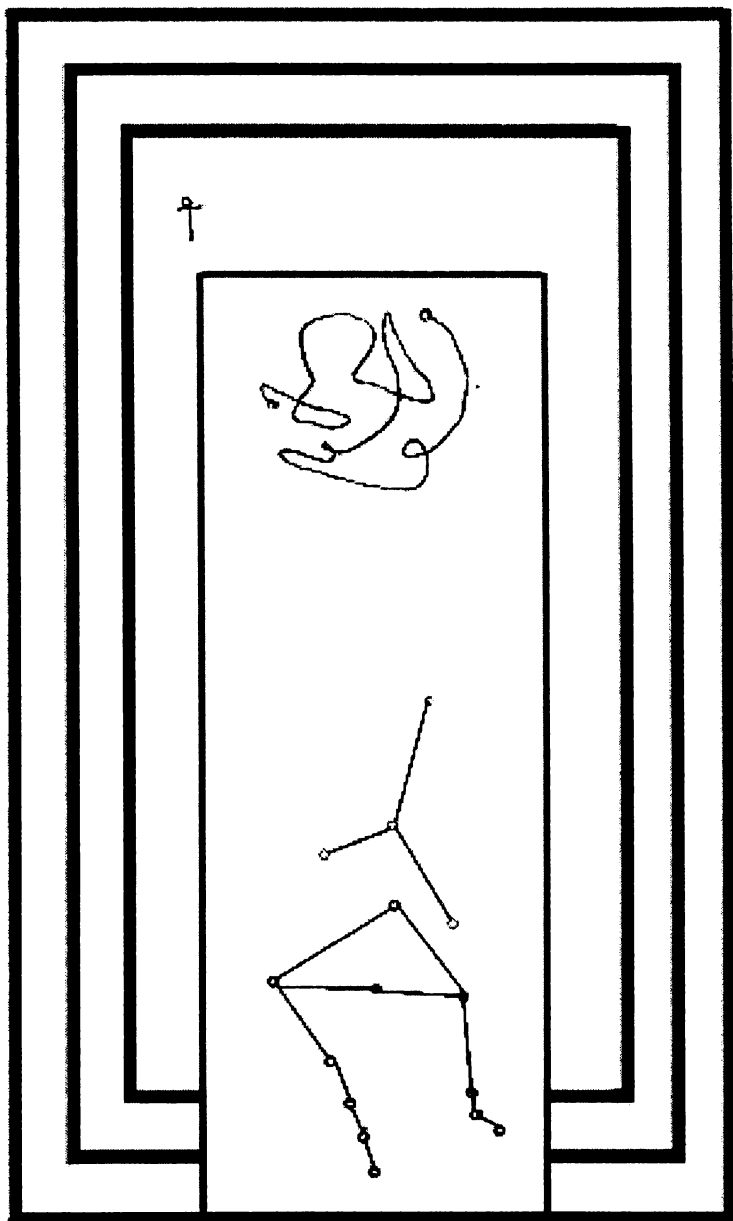
Многими считается неблагоприятной звездой.

Возможны также потери, кража, измена, оскорбления, злоупотребления, венерические болезни, отравления, утопление, мука, боль, месть, преступность.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 343° до 349° звёзды благоприятствуют Хазариэлю (Hasariel). Он является в облике огромного летающего демона.

Врата:



27. СПАСЕНИЕ В АНТИХРИСТЕ



Проявляется и оказывает влияние через Йод Приор.

ЙОД ПРИОР (Yed Prior) – Дельта Змееносца.

Зодиак – 2° 18' Стрельца.

Перевод – от арабского ал-йад – «рука» и латинского prior – «идущая впереди».

Код – 2000.0 г.: AR = 16 ч 14.3 м; D = -03°42';

Long = 242°18'06"; Lat = +17°14'28".

Расположение – на конце левой руки Змееносца.

Описание – звезда красного цвета.

Статус – неподвижная звезда 3-й величины.

Слуги – Уран, Марс, Меркурий.

Стихия – Вода.

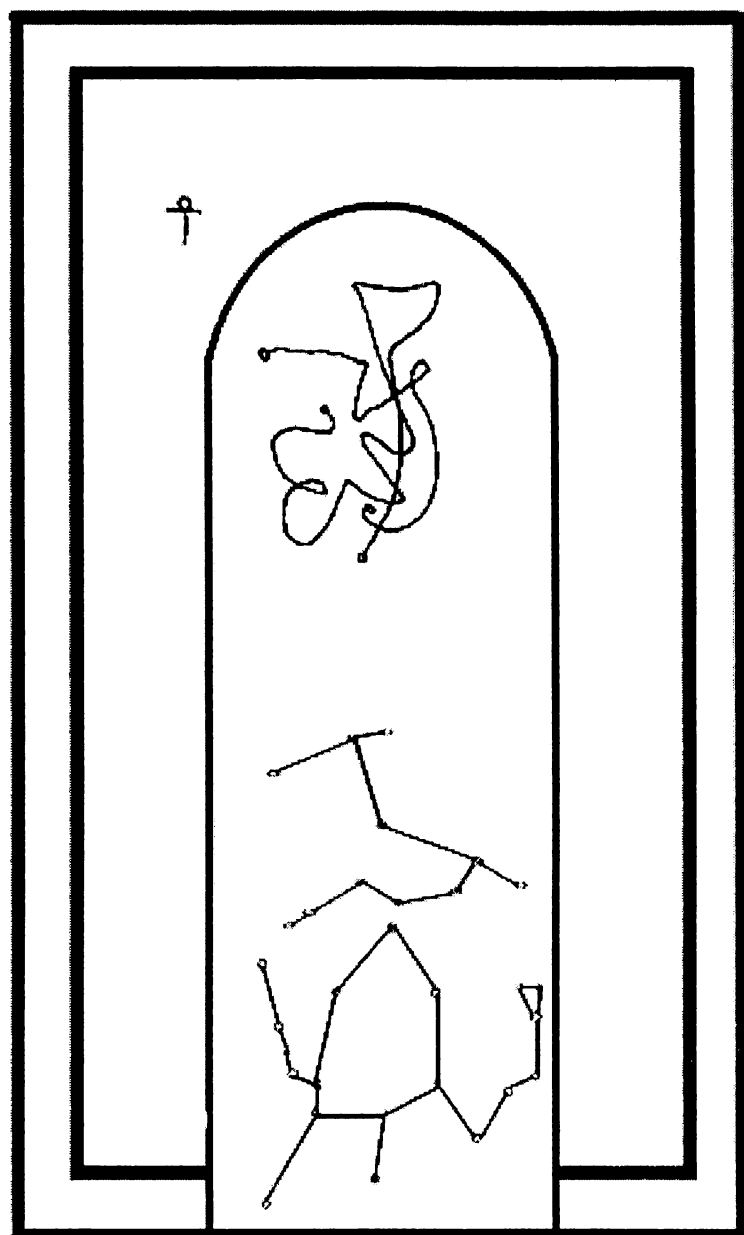
Проявления:

Человек становится анархистом, часто бывает аморален и склонен к бесчинству. Эта звезда даёт человеку наглость, издевательство, глумление над всеми, травлю других людей. Такой человек асоциален по своей натуре, любит бродяжничать и просто слоняться без дела, он никому не подчиняется.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 357° до 3° звёзды благоприятствуют Детатит (Detathit). Является в виде потока хватающих лап и драконьих голов.

Врата:



28. ВОЙНА ЕСТЕСТВЕННА ДЛЯ ВСЕХ МИРОВ



Проявляется и оказывает влияние через Теребеллум.

ТЕРЕБЕЛЛУМ (Terebellum) – 58 омега Стрельца.

Зодиак – 25°51' Козерога.

Код – AR = 19 ч 55.8 м; D = -26°18'; Long = 295°50'59";

Lat = -05°24'54".

Перевод – средневековое латинское производное от греческого tetrapleyron – «четырёхугольник».

Расположение – Теребеллум и три звезды в её ареале образуют четырёхугольник в «хвосте» Стрельца.

Описание – оранжево-красная звезда.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Солнце, Меркурий, Марс.

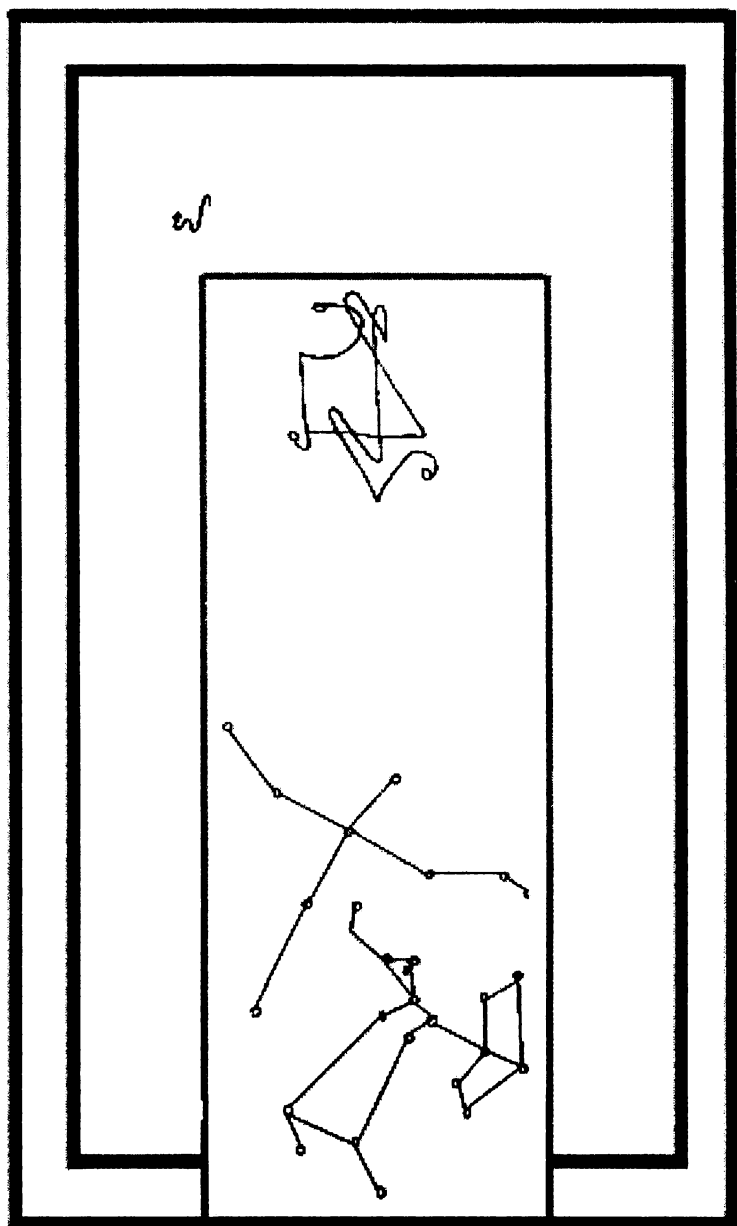
Проявления:

Лидерство, амбиции, успех. Хорошо действует в религии и политике. Скептичность, отчаяние, сожаление. Терроризм, насилие, массовая смерть, убийство. Расизм, предрассудки, антисемитизм. Также несёт переломы, катастрофы, несчастье в поездках. Приносит неудачи, преследования, несчастья, неожиданные перемены к худшему.

Для магических практик:

Grimoirem Imperium: От 49° до 55° звёзды благоприятствуют Диабаке (Diabaka). Является в облике огромного пылающего чудища, окружённого пламенными солнцами.

Врата:



29. ЖАЖДА УСПЕХА



Проявляется и оказывает влияние через **Альферац**.

АЛЬФЕРАЦ (Alpheratz) – альфа Андромеды.

Другие названия – Сиррах (Sirrah), Голова Андромеды.

Зодиак – 14°18' Овна.

Код – AR = 00 ч 08 м 23.3 с; D = +29°05'26"; Long = 014°18'31";
Lat = +25°40'50".

Перевод – от арабского сирра ал-фарас – «пуп Коня».

Расположение – в волосах Андромеды.

Описание – двойная звезда – белая и розовая.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Юпитер, Венера, Луна.

Особенность – второе название Сиррах объясняется тем, что раньше эта звезда входила в созвездие Пегаса и в рисунках созвездия располагалась на его пупке (дельта Пегаса); в принятой сейчас системе деления звёздного неба на созвездия данная звезда расположена в волосах Андромеды и иногда называется «Головой Андромеды».

Стихия – Огонь.

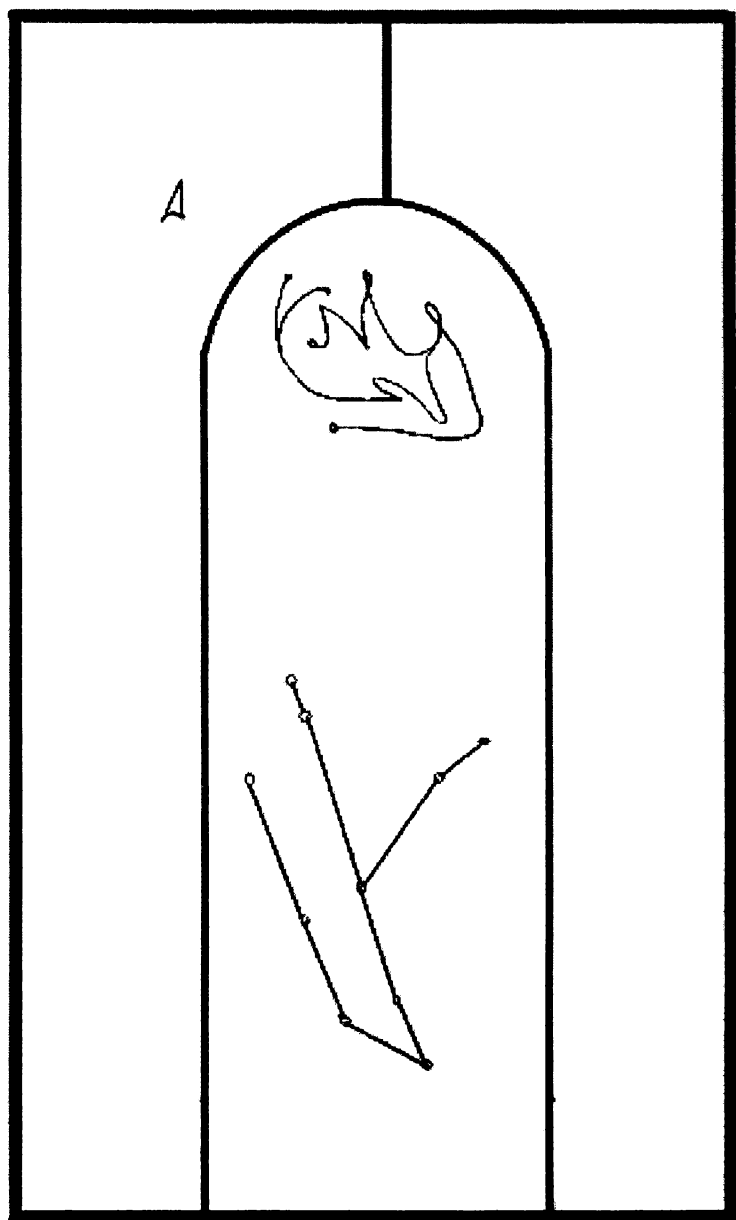
Проявления:

Даёт богатство, карьеру, независимость, интеллект, связан с большими почестями, резкостью проявлений, умением всего добиваться самостоятельно. Любовь может стать непреодолимой преградой.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 126° до 132° звёзды благоприятствуют Ктулху (Cthulhu). Является в облике огромного человека с крыльями дракона и головой осьминога.

Врата:



30. ПОДАРОК СМЕРТИ



Проявляется и оказывает влияние через Садалсууд.

САДАЛСУУД (Sadalsuud) – бета Водолея.

Другие названия – Сад-Эльзуд (Sad Elsuud).

Перевод – с арабского са’д ас-су’уд – «счастливейшее из счастливейших», «счастье счастья».

Код – AR = 21 ч 31.6 м; D = -05°34'; Long = 323°23'41";

Lat = +08°36'55".

Расположение – на левом плече Водолея.

Описание – бледно-жёлтая тройная звезда.

Слуги – Солнце, Луна, Нептун, Плутон.

Стихия – Земля на первом низшем проявлении.

Проявления:

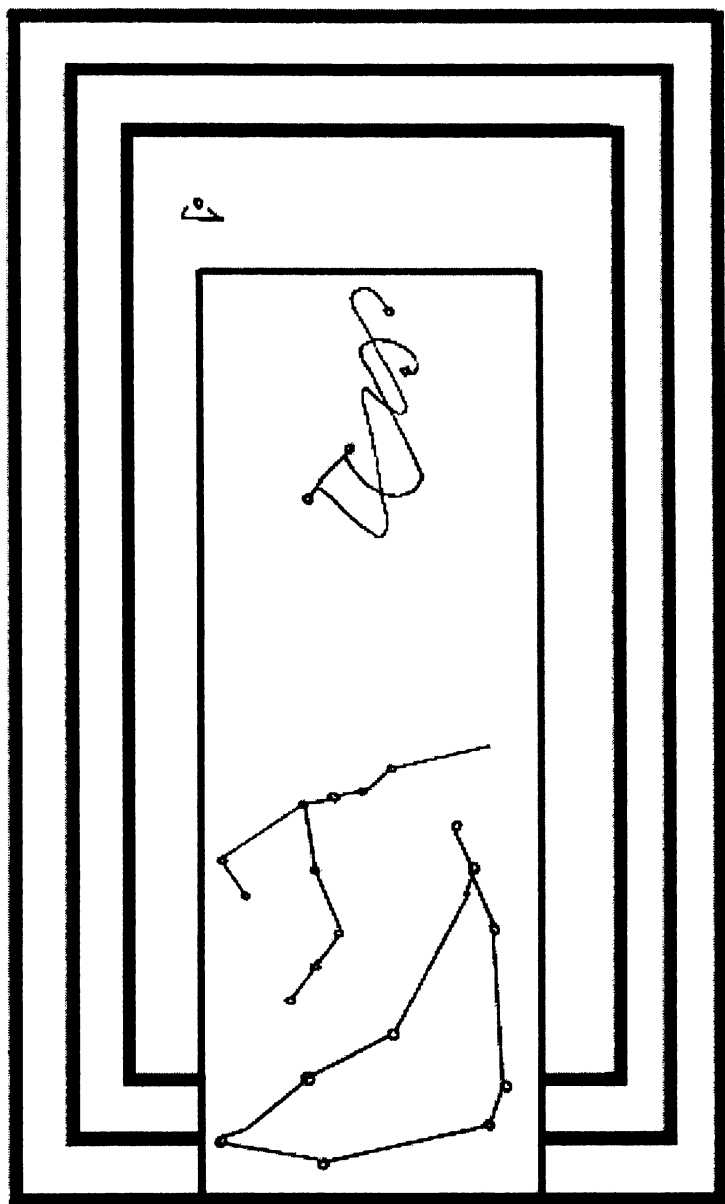
Называется «звездой мёртвой воды». Это звезда эпохи материализма, а на высшем уровне – звезда прельщения и раскаяния. На низком уровне указывает на человека с мёртвой душой, «мертво-рождённого». Когда восходит эта звезда, часто рождаются мёртвые дети или бывают родовые травмы, действующие на всю жизнь. Садалсууд даёт бесчестие, мрачность, одиночество, отверженность, непризнание, самоубийство, неожиданные удары судьбы, разорение, смерть от несчастного случая, особенно от электрического удара.

Чтобы избежать пагубного влияния звезды, нужно заниматься магическими практиками, переводить сознание на более высокий уровень.

Для магических практик:

Grimoire Imperium: от 77° до 83° звёзды благоприятствуют Вагонху (Vagonch). Является подобно огромной белой сущности, которая готова поглотить всё, что находится рядом.

Врата:



31. ДЕТИ ЗВЁЗД



Проявляется и оказывает влияние через Акубенс.

АКУБЕНС (Acubens) – 65 альфа Рака.

Другие названия – Сертан (Sertan).

Зодиак – 13°38' Льва.

Код – AR = 08 ч 58 м 29.2 с; D = +11°51'28"; Long = 133°38'30",
Lat = –05°04'49".

Перевод – от арабского аз-зубана – «клешня».

Расположение – на левой (южной) клешне Рака.

Описание – голубая звезда.

Статус – неподвижная звезда 4-й величины.

Слуги – Сатурн, Меркурий.

Стихия – Огонь.

Проявления:

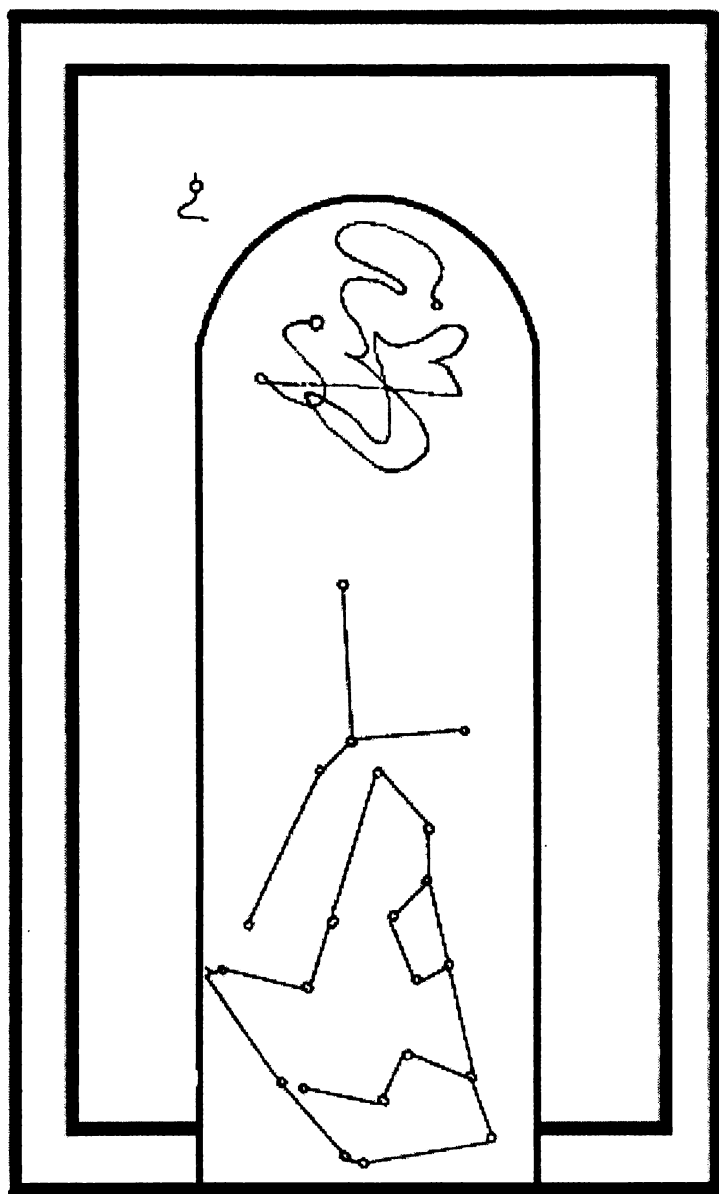
Акубенс означает необходимость с детской непосредственностью замечать новое в традиционном, рациональное в абсурдном, сохранять чистоту восприятия и активно делиться с другими людьми этим взглядом на мир, а порой даже выполнять роль шута или юродивого, действующего вразрез с обыденным здравым смыслом. В случае если человек не вносит во взгляды свежую струю, он всё равно не может жить как все; и это ведёт к неуравновешенности психики, раздражительности, пустому оригинальничанию, депрессиям и обманам; выжить на этом уровне человеку поможет только его изворотливость. На высоком уровне Акубенс формирует тип пророка, получающего откровения, ясновидящего или просто изобретателя; в любом случае, этот человек выполняет свою миссию при покровительстве высших сил, но не будучи понят другими людьми.

Звезда астрологов, откровений, пророчества.

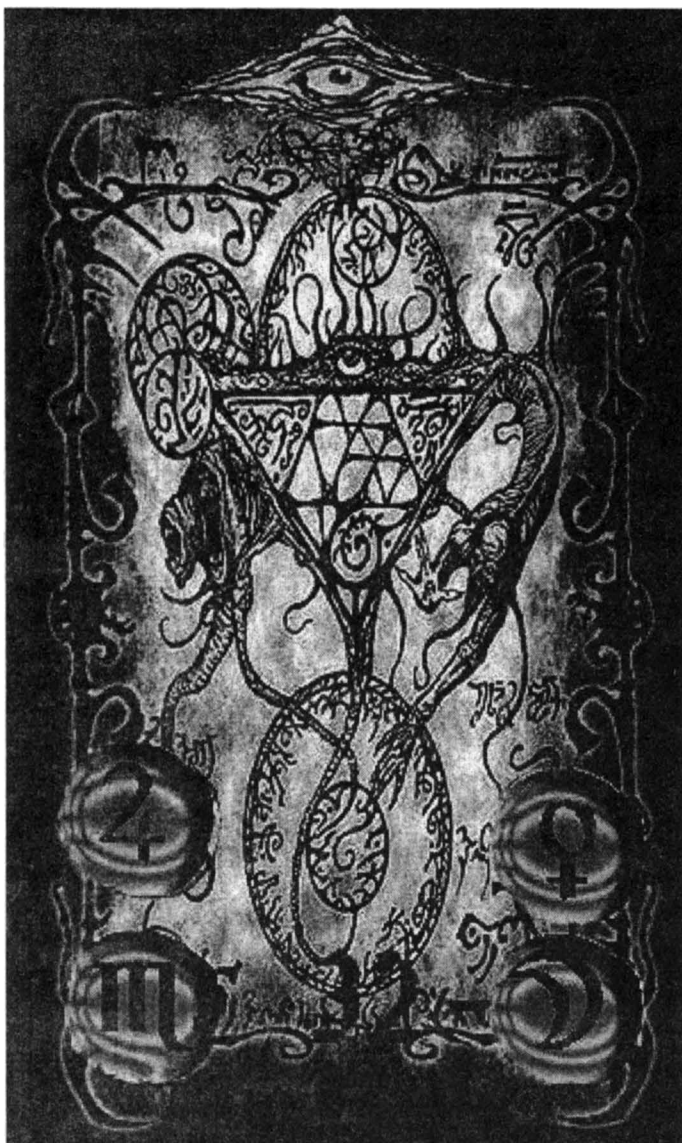
Для магических практик:

Grimoicum Imperium: От 252° до 258° звёзды благоприятствуют Дагаону (Dagaon). Он является в облике исполина с лицом длиннозубой рыбы.

Врата:



32. ПРИРОДА НАСТОЛЬКО ПРЕКРАСНА,
НАСКОЛЬКО БЕЗЖАЛОСТНА



Проявляется и оказывает влияние через Хадар.

ХАДАР (Hadar) – бета Центавра.

Другие названия – Агена (Agena).

Зодиак – 23°48' Скорпиона.

Код – AR = 14 ч 3.8 м; D = -60°22'; Long = 233°47'32";

Lat = -44°08'15".

Перевод – название «Агена» получено из латинского обозначения Alpha CENtauri, сокращённого до ACEN, которое вследствие опечатки превратилось в AGENa и было перенесено на звезду бета.

Расположение – находится на передней ноге Кентавра.

Описание – голубая двойная звезда.

Статус – неподвижная звезда 1-й величины.

Слуги – Венера, Юпитер, Луна.

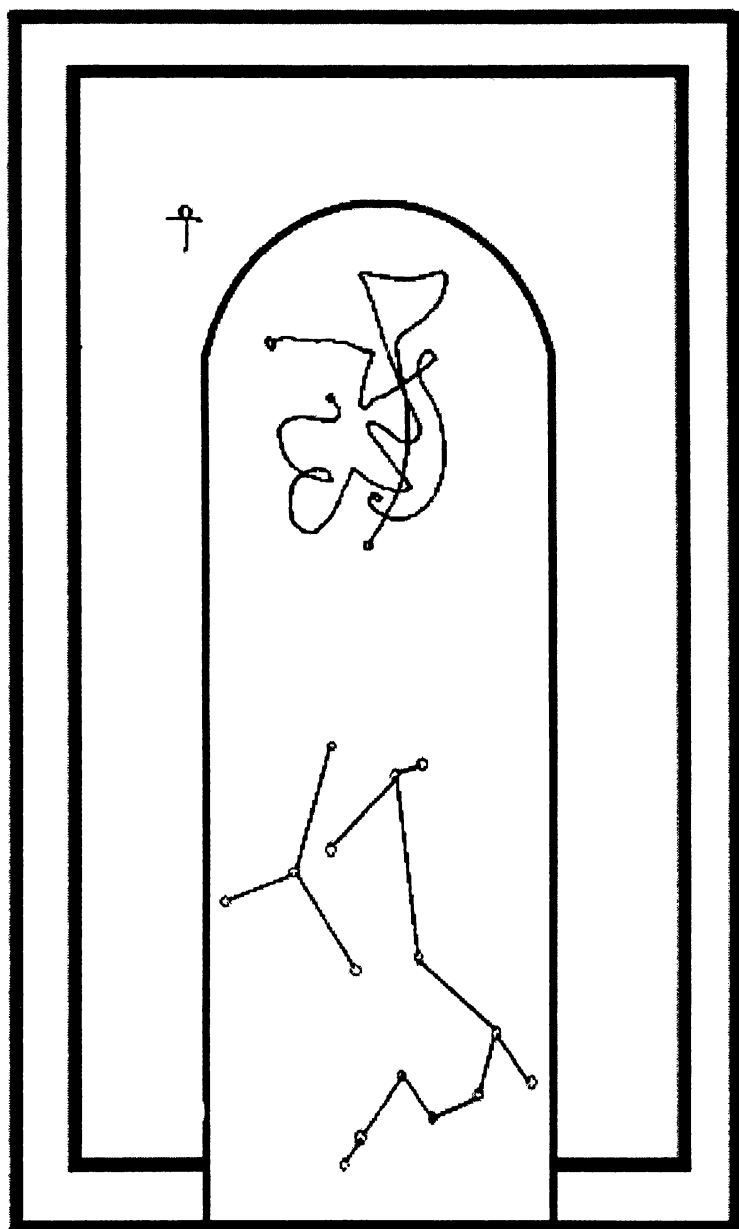
Стихия – Земля.

Проявления:

Любовь к природе, стремление к естественности, возможно – упрямое нежелание подчиняться «неестественным» общественным установлениям и правилам. Могут проявиться способности целителя (траволечение и т.п.).

Grimoireum Imperium: От 350° до 356° звёзды благоприятствуют Карр-Вефату (Carr-Verphat). Является в виде огромного скопления тёмных шаров, вращающихся вокруг чародея.

Врата:



33. СЧАСТЛИВЫ НЕРОДИВШИЕСЯ



Проявляется и оказывает влияние через Дубхе.

Дубхе (Dubhe) – 50 альфа Большой Медведицы.

Зодиак – 15°12' Льва.

Код – AR = 11 ч 03.7 м; D = +61°45'; Long = 135°11'51";

Lat = +49°40'48".

Перевод – от арабского дубб – «медведь».

Расположение – находится на краю ковша, противоположном его ручке.

Описание – это главная звезда Большой Медведицы, она считается магическим центром этого созвездия, отличается от других, белых звёзд созвездия своим отчётливо оранжевым цветом.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Солнце, Меркурий, Плутон, Нептун.

Стихия – Огонь.

Проявления:

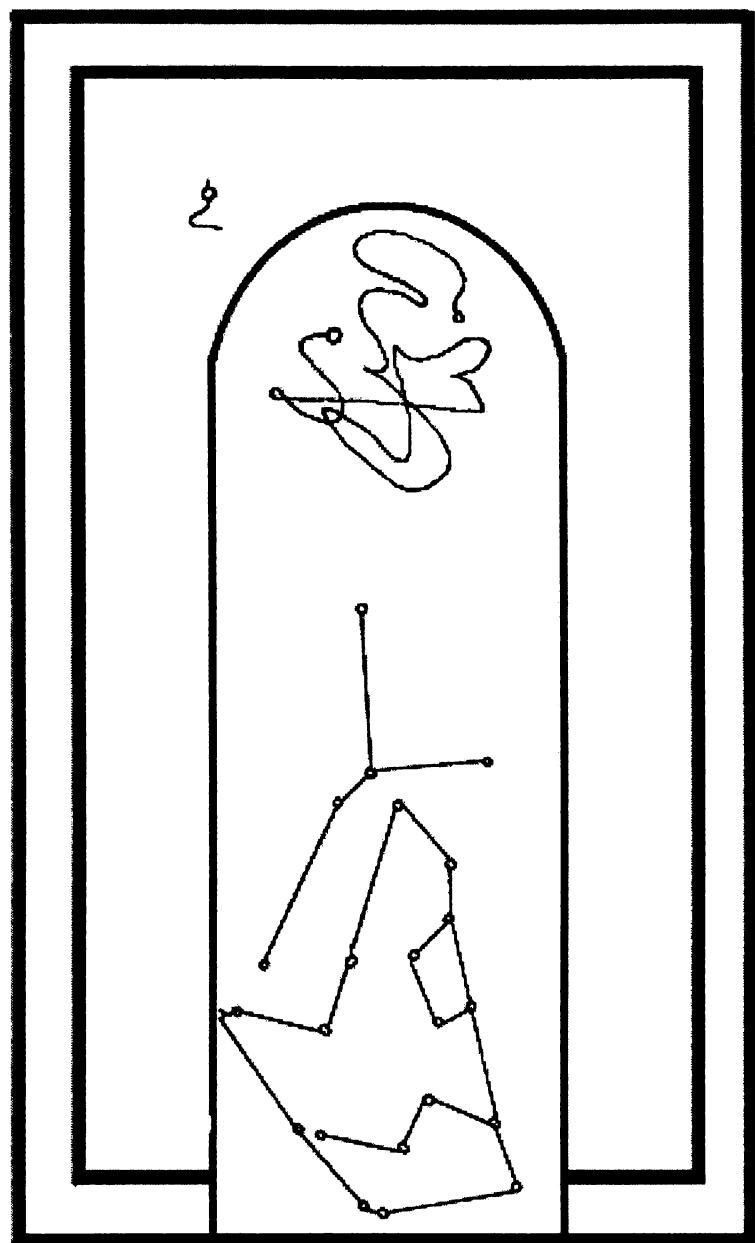
Родиться под этой звездой в древности считалось более счастливым, чем под Регулом. Дубхе связана с оккультизмом, религией и магией.

Также может означать повышенную конфликтность, агрессивность, резкую смену занятий и пристрастий, склонность к необдуманным поступкам. Поэтому возможны жесточайшие конфликты, развал в делах, психические заболевания.

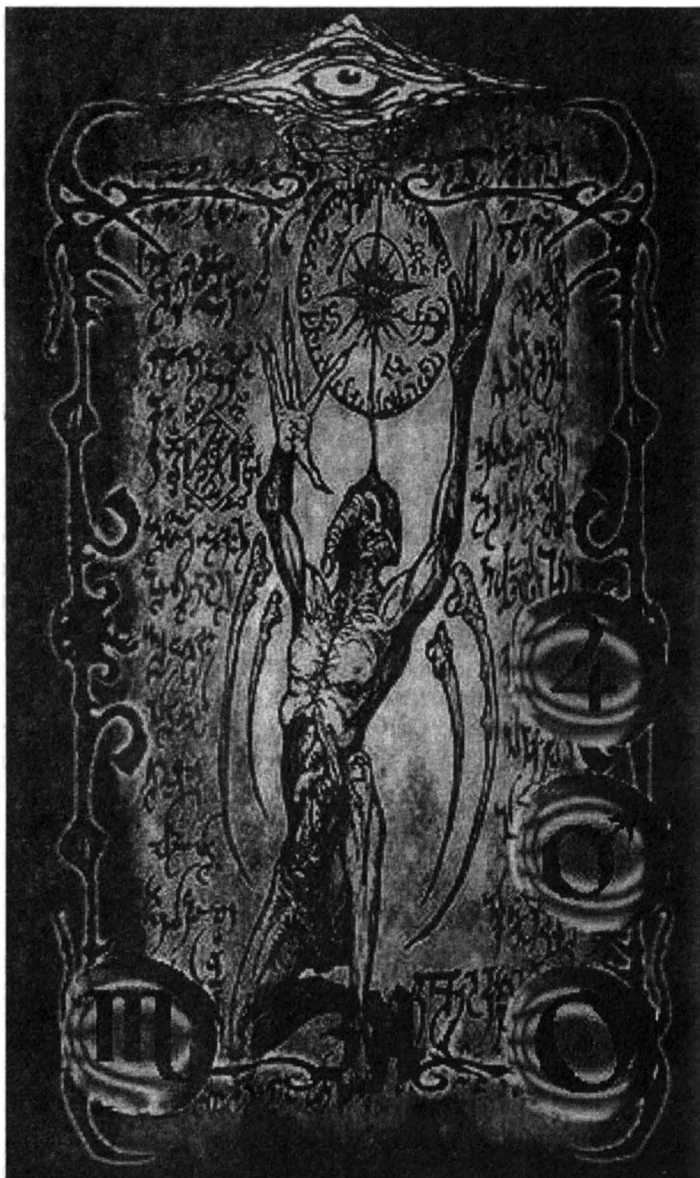
Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 252° до 258° звёзды благоприятствуют Дагаону (Dagaon). Он является в облике исполина с лицом длиннозубой рыбы.

Врата:



34. СИЛА ЖИЗНИ БЕЗГРАНИЧНА



Проявляется и оказывает влияние через Бунгулу.

БУНГУЛА (Bungula) – альфа Центавра.

Другие названия – Толиман (Toliman), Ригиль Центаврус (Rigil Centaurus), Ригиль Кент (Rigil Kent), Ригиль Кентаврус.

Зодиак – 29°37' Скорпиона.

Код – AR = 14 ч 39.6 м; D = –60°50'; Long = 239°28'45";

Lat = –42°35'45".

Перевод – от арабского риджел – «нога» и латинского centaurus – «кентавр».

Расположение – на конце передней ноги кентавра.

Описание – главная звезда в созвездии Кентавр, третья по яркости звезда на небе (после Сириуса и Канопуса). Является тройной системой (две звезды и спутник).

Статус – неподвижная звезда 11-й величины.

Особенность – образует оппозицию к звёздному скоплению Плеяды.

Слуги – Солнце, Юпитер, Марс.

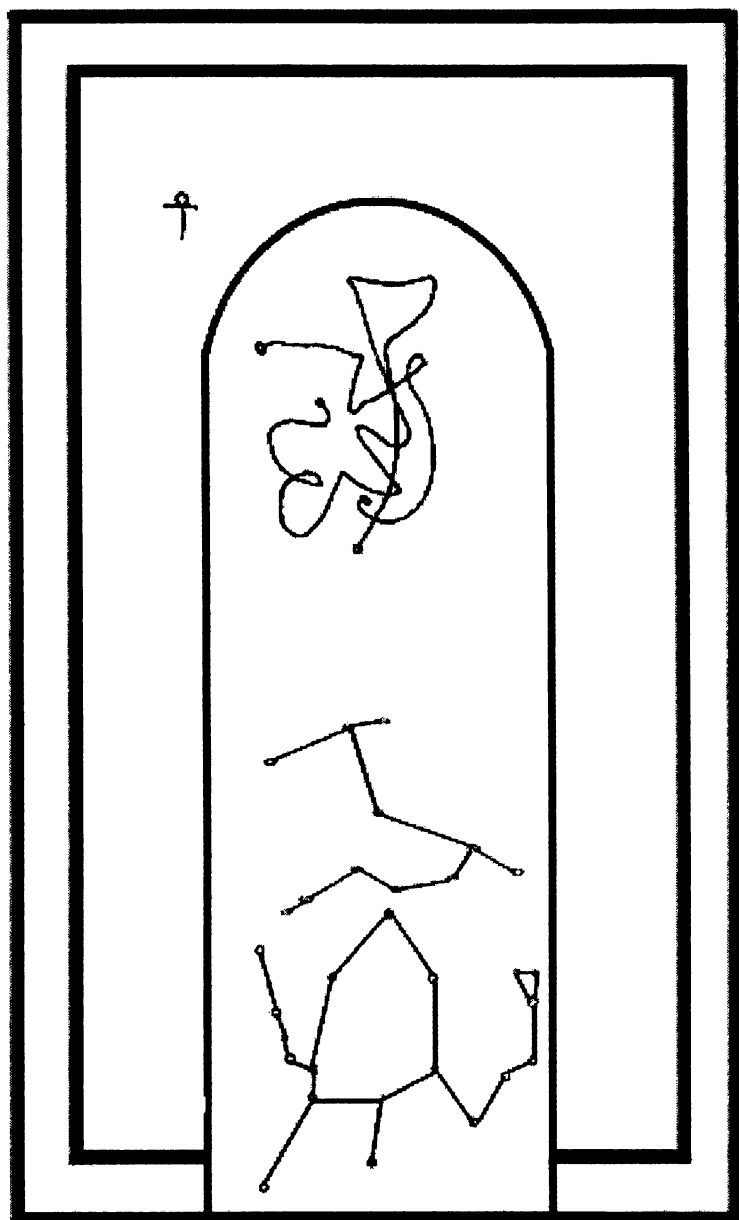
Проявления:

Возможность «брать быка за рога», всего добиваться самостоятельно, никогда не останавливаться на достигнутом. Стремление к совершенству, творческая активность. Но эта звезда покровительствует только тем, кто развивается. Ленивым и лодырям она ничего не даёт, мошенникам грозит разоблачением и даже тюрьмой.

Для магических практик:

Grimoire Imperium: От 357° до 3° звёзды благоприятствуют Детатит (Detathit). Является в виде потока хватающих лап и драконьих голов.

Врата:



35. Я ЕСТЬ БОГ



Проявляется и оказывает влияние через Зосму.

Зосма (Zosma) – 68 дельта Льва.

Зодиак – 11°19' Девы.

Код – AR = 11 ч 14.1 м; D = +20°31'; Long = 161°18'59";

Lat = +14°20'00".

Перевод – от греческого zoma – «передник, пояс» или от арабского «зу-самма» – «несущая небо».

Расположение – задняя из двух звёзд на крестце Льва.

Описание – тройная звезда, голубовато-белый карлик.

Слуги – Венера, Солнце, Марс, Плутон.

Стихия – Вода.

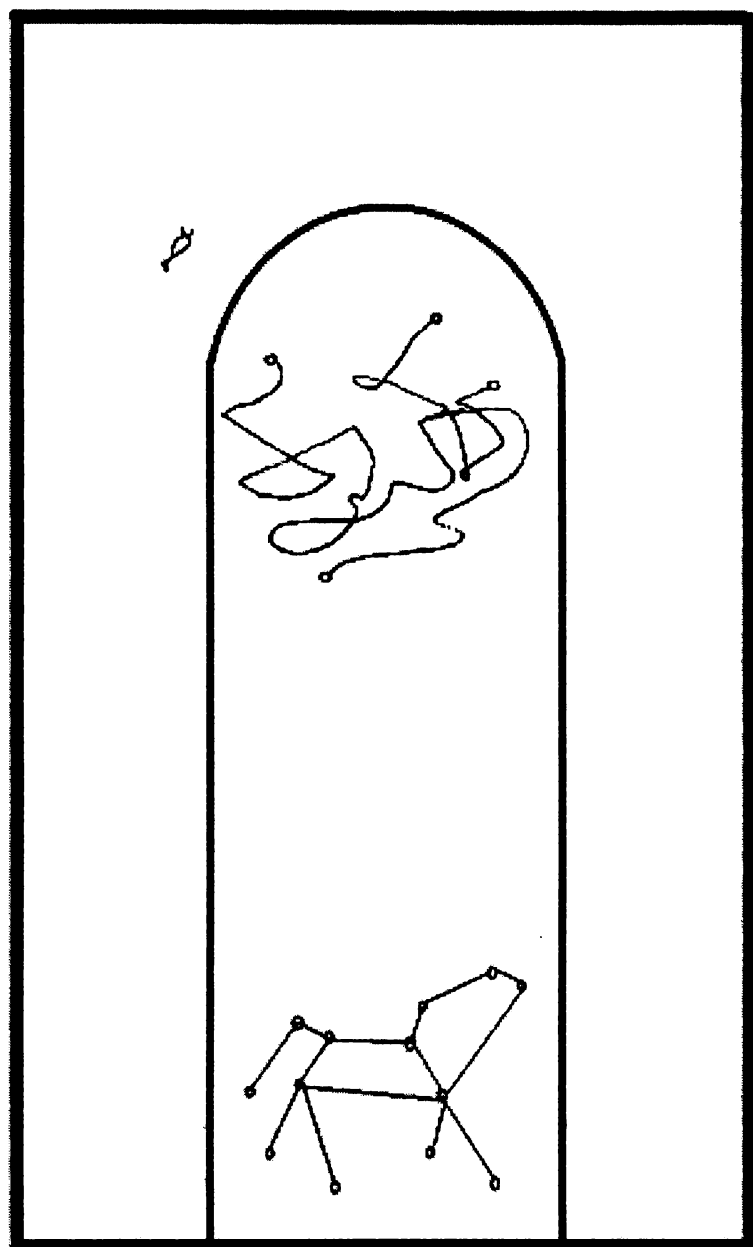
Проявления:

Зосма говорит о внутреннем стремлении к самодемонстрации, к самоутверждению за счёт других. Чувствительность, агрессивные реакции на отсутствие у окружающих восхищения. Силовые методы решения проблем, но осторожная реакция на более сильного соперника.

Для магических практик:

Grimoicum Imperium: От 280° до 286° звёзды благоприятствуют Йог-Сототу (Yog-Sothoth). Является как Великий Бесформенный, и он сам есть Врата в Запределие.

Врата:



36. КРАДУЩИЙСЯ ЗВЕРЬ ВЕЛИКОЛЕПЕН



Проявляется и оказывает влияние через Азеллюс Бореалис.

Азеллюс Бореалис (Asellus Borealis) – 43 гамма Рака.

Другие названия – Северный Ослик, Северный Осёл.

Зодиак – 7°32' Льва.

Код – AR = 08 ч 43 м 15 с; D = +21°28'; Long = 127°32'06";

Lat = +03°10'54".

Мифология – вместе с Южным Осликом представляют ослов, верхом на которых сражались Гефест и Вахх в войне богов с титанами.

Статус – неподвижная звезда 3-й величины.

Слуги – Марс, Солнце, Нептун.

Проявления:

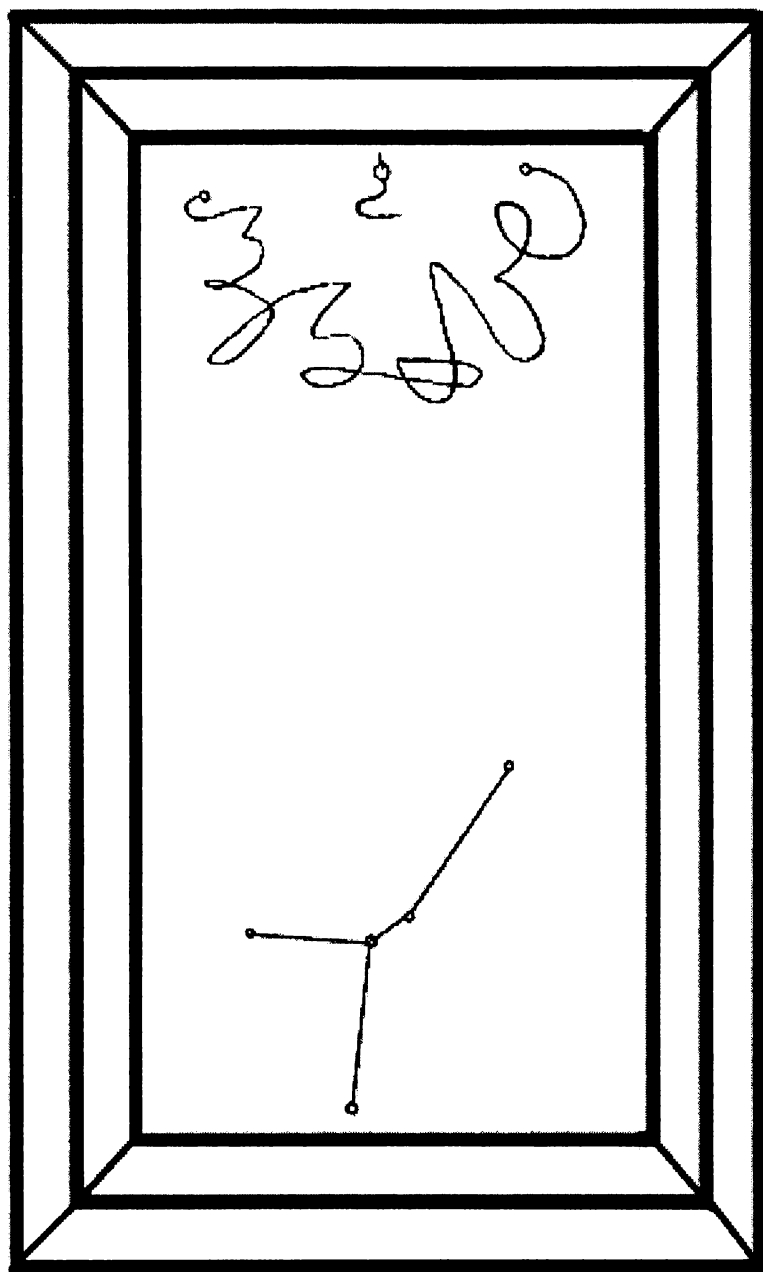
Агрессивность, бесстрашие, ложные обвинения, склонность к саморазрушению. Возможна связь с сомнительными людьми.

Также высокое положение в юридической, правительственной сферах, литературе, занятиях оккультизмом и в общественных делах.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 245° до 251° звёзды благоприятствуют Патурнигиш (Patumigish). Является подобно большому облаку.

Врата:



37. ДУША, В КОТОРОЙ ГНЕЗДИТСЯ БОГ



Проявляется и оказывает влияние через Поллукс.

ПОЛЛУКС (Pollux) – 78 бета Близнецов.

Код – 2000 г.: AR = 7 ч 45.3 м; D = +28°02'; Long = 113°12'56";
Lat = +06°41'02".

Перевод – названа в честь одного из двух братьев-Диоскуров – Полидевка. «Поллукс» – его латинизированное имя.

Расположение – на голове южного близнеца.

Описание – система из семи звёзд.

Слуги – Марс, Луна, Уран.

Стихия – Земля.

Проявления:

Звезда, управляющая перерождениями, звезда обретения в борьбе своего права, своего закона, звезда человека, выигрывающего в битвах. Поллукс даёт защиту в любом праведном деле. Избавление от катастроф и предупреждение от бедствий, возможность приобрести сильного супруга, делающего карьеру.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 239° до 244° звёзды благоприятствуют Азатоту (Azathoth). Является как огромное и бесформенное скопление кричащих душ и более прочих будет разгневан, будучи отозванным из своего тайного убежища.



38. СМЕРТЬ – НЕ БЛАГО И НЕ ЗЛО, ОНА ЗАКОН



Проявляется и оказывает влияние через **Кастор**.

КАСТОР (Castor) – 66 альфа Близнецов.

Зодиак – 20°14' Рака.

Код – AR = 07 ч 34.6 м; D = +31°53'; Long = 110°14'26";

Lat = +10°05'45".

Перевод – названа в честь героя греческой мифологии, одного из братьев-Диоскуров.

Расположение – на голове переднего Близнеца.

Описание – система из шести звёзд.

Слуги – Меркурий, Юпитер.

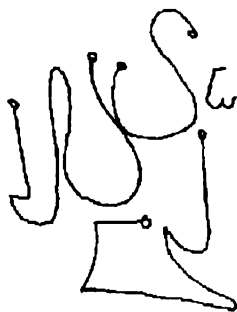
Стихия – Огонь.

Проявление:

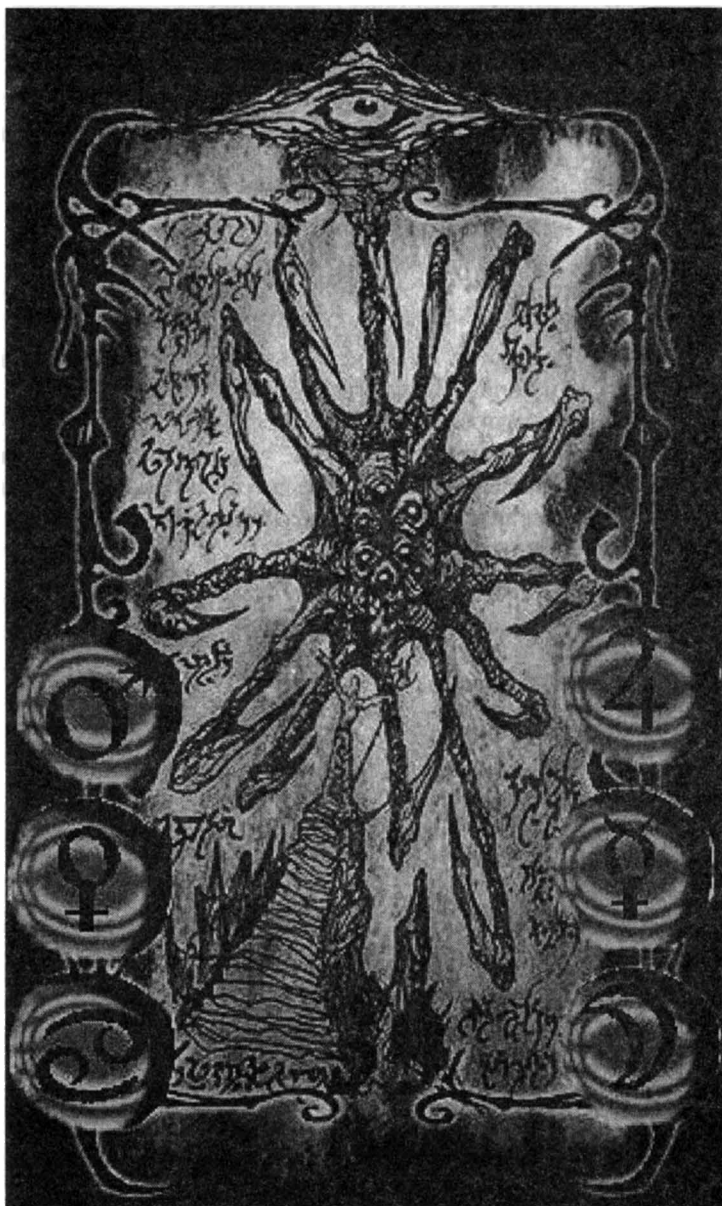
Серьёзные несчастья. Искалеченные конечности. Душевные болезни. Раны. Внезапная слава или потеря. Убийство.

Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 217° до 223° звёзды благоприятствуют Мемемьет-Раха (Mememyet-Raha) и её потомству, которые являются в облике множества слизистых рогатых тварей.



39. МАСТЕРСТВО В САМООТРЕЧЕНИИ



Проявляется и оказывает влияние через **Процион**.

ПРОЦИОН (Procyon) – 10 альфа Малого Пса.

Зодиак – 25°47' Рака.

Другие названия – Эльгомайза (Elgomaisa).

Перевод – с греческого Procyon – «раньше Пса», «предвестник Пса». С арабского Elgomaisa (аш-ши'ра ал-гумайса) – «Сириус, проливающий слёзы».

Код – AR = 7 ч 39.3 м; D = +05°14'; Long = 115°47'08";

Lat = – 16°01'11".

Описание – белый карлик.

Расположение – на задних лапах Малого Пса.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Луна, Меркурий, Юпитер, Марс, Венера.

Особенность – в древнеримской астрологии считалось, что Процион делает рождённых в момент его восхода «не охотниками, а мастерами, создающими нужное для охоты оружие. Они могут вывести щенят с тончайшим нюхом, узнать их породу и качество по происхождению; соткать сети и сделать охотничьи копья с надёжным остриём, легко скользящие петли – всё, чего требует занятие охотой, могут они изготовить и выгодно продать».

Проявления:

Удача, но внезапное падение. Интерес к оккультизму. Богатство через насилие.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 239° до 244° звёзды благоприятствуют Азатоту (Azathoth). Является как огромное и бесформенное скопление кричащих душ и более прочих будет разгневан, будучи отозванным из своего тайного убежища.



40. ЖАЖДУЩИЙ СИЛЫ ОБРЕТЕТ ЕЕ



Проявляется и оказывает влияние через Альнилам.

АЛЬНИЛАМ – эпсилон Ориона.

Зодиак – 23°28' Близнецов.

Код – AR = 05 ч 36 м 12.8 с; D = -01°12'07"; Long = 083°27'49";
Lat = -24°30'23".

Перевод – От арабского ан-низам – «ряд, нитка [жемчуга]».

Расположение – звезда расположена в середине Пояса Ориона, образуя ряд со звёздами Альнитак и Минтака. Другая арабская интерпретация Пояса Ориона – хоровод девушек.

Описание – голубой сверхгигант.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Юпитер, Солнце, Нептун.

Стихия – Огонь.

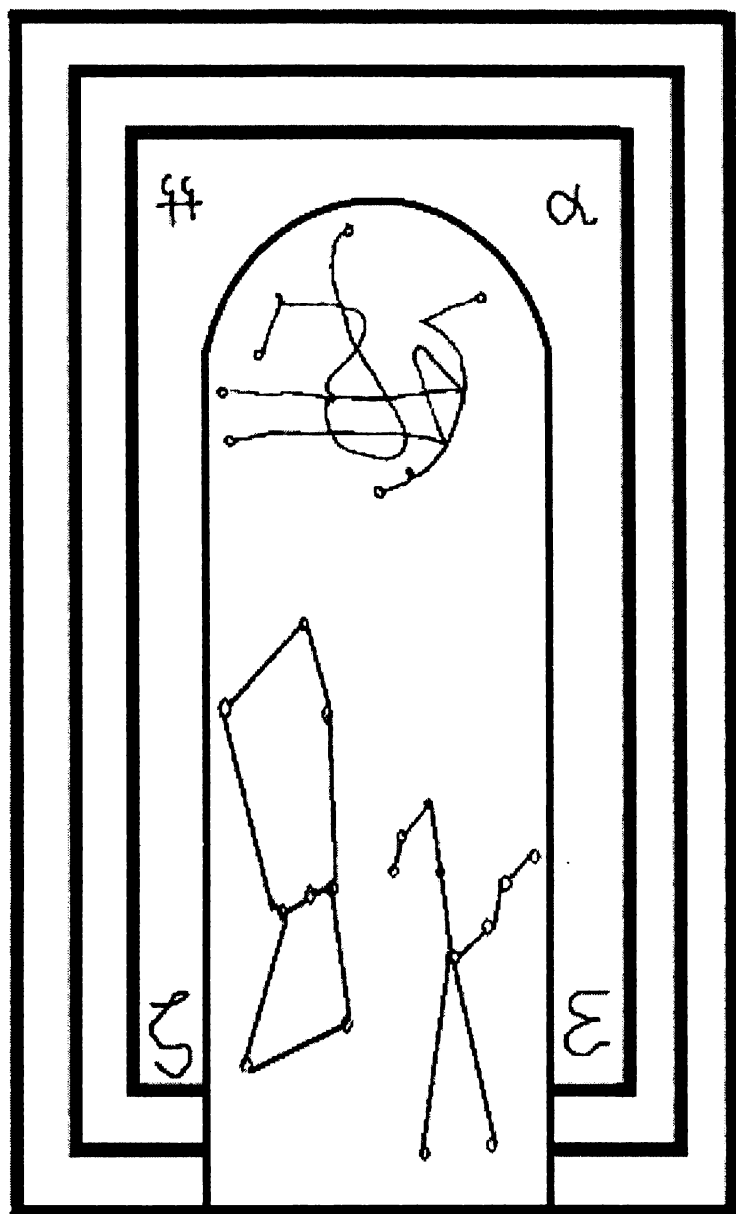
Проявления:

Альнилам означает доблесть и храбрость, которые человек проявляет, следуя своим целям и принципам. Однако это не должно переходить во вседозволенность. Важно руководствоваться высшими принципами, а не эгоистическими устремлениями. Тот факт, что звезда двойная, может говорить о переменном характере: за взлётом следуют падения, и наоборот.

Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 203° до 209° звёзды благоприятствуют Нун-Ханиш (Nun-Hanish) и её потомству. Является как целое воинство вампиров, способных проникать в человеческие сны.

Врата:



41. ГОТОВЫМ ВИДЕТЬ ВО ТЬМЕ
ОТКРЫВАЕТСЯ ТАЙНА



Проявляется и оказывает влияние через Алкиону.

АЛКИОНА – эта Тельца, звезда Плеяд.

Зодиак – 0°00' Близнецов.

Код – AR = 03 ч 47 м 29.1 с; D = +24°06'18"; Long = 059°59'32";
Lat = +04°03'03.

Перевод – в греческой мифологии – имя одной из Плеяд, дочери титана Атланта. Плеяды – с греческого Pleiades – «дочери Плейоны»... в греческой мифологии Плеяды – семь дочерей титана Атланта и океаниды Плейоны: Алкиона (Альциона), Меропа, Келено (Целено), Электра, Стеропа (Астеропа), Тайгета, Майя. Согласно Гесиоду, Плеяд преследовал охотник Орион, пока они не превратились в голубей (греч. peleia «голубь»). Зевс же вознёс их в виде созвездия на небо. Алкиона – одна из «Плачущих сестёр». Обычно означает Несчастье, Изгнание, Страдания.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Солнце, Юпитер.

Особенность – в Древнем Вавилоне это скопление назвалось «Звёзды» (шумер. MUL.MUL, аккад. mulmullu) и почиталось как семёрка великих небесных богов.

Проявления:

Звёздное скопление управляет силами природы. Оно связано со стихийными духами, домовыми; в жизнь человека могут вмешиваться непреодолимые силы. Плеяды дают высокое покровительство, большую связь с природой, энергетическую подпитку от природы, любовь животных и помощь от животного мира. Но чаще Плеяды дают большие неприятности, способности к необратимым переменам жизни, к превращениям, метаморфозам. Также может проявляться их негативная сила: возможность слепоты, ложных духовных поисков, вечных заблуждений, метаний из стороны в сторону, страданий, тоски, психических болезней. В медицинском плане Плеяды могут давать как физическую слепоту, так и вообще нарушение работы органов чувств.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 175° до 181° звёзды благоприятствуют Азалу (Azalu). Является в облике огромного животного со множеством рук и голов.



42. РАБЫ УДОВОЛЬСТВИЙ



Проявляется и оказывает влияние через Аламак.

АЛАМАК – гамма Андромеды.

Зодиак – 14° 14' Тельца.

Перевод – от арабского al-saṇāq al-ard, означающего зверька семейства кунных.

Расположение – на левой ступне Андромеды.

Описание – двойная звезда, оранжевая, голубая и цвета изумруда.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Юпитер, Плутон, Венера.

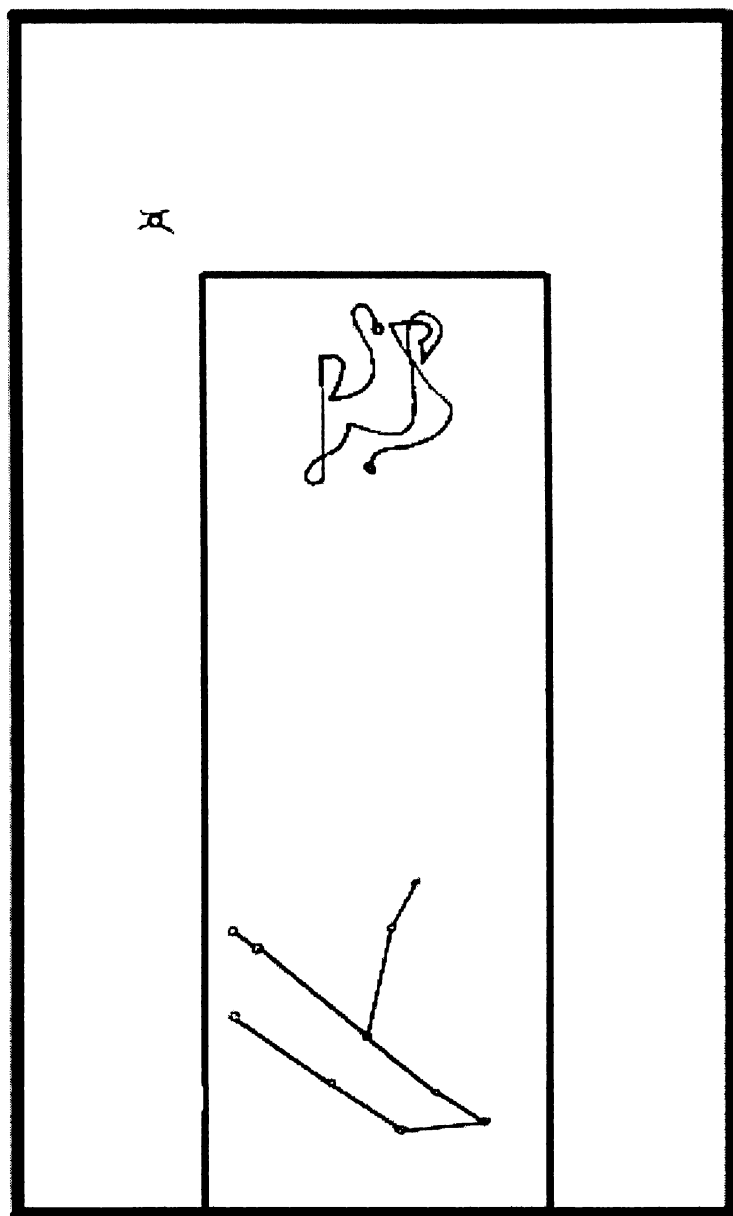
Проявления:

Звезда весёлых и компанейских людей. Человек весёлого нрава, любящий перемены. Тянет в богемную среду.

Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 161° до 167° звёзды благоприятствуют Бас-Джуоб (Bas-Juob). Является в облике огромной слизистой твари со щупальцами морского дракона.

Врата:



43. НАСИЛИЕ НЕПОБЕДИМО



Проявляется и оказывает влияние через **Шератан**.

ШЕРАТЕН (Scheratan) – 6 бета Овна.

Зодиак – 3°58' Тельца.

Расположение – второй (северный) рог Овна.

Перевод – с арабского означает «Два знака».

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Марс, Солнце, Меркурий.

Описание – белая двойная звезда, вторая по яркости в созвездии Овна.

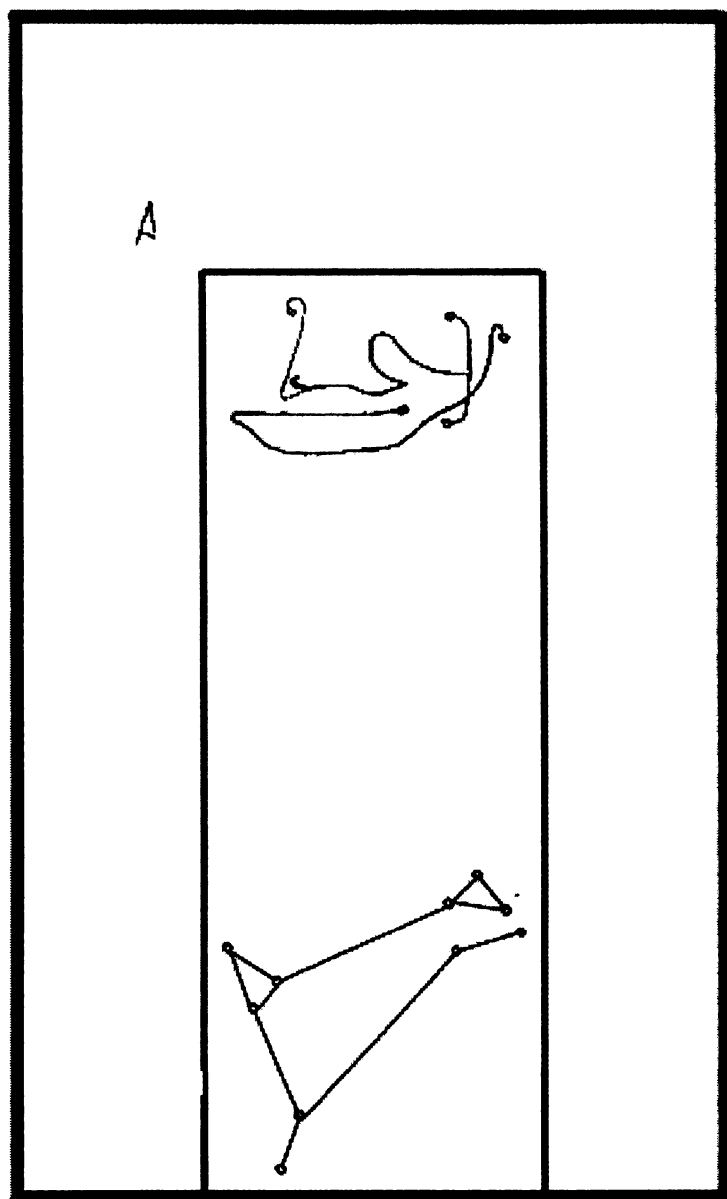
Проявления:

Насилие, поражение, несчастные случаи, повреждение, опасность. Также почести и удача. В Шератан есть и светлое начало, хотя, в общем, указывает на опасность при импульсивных и безрассудных действиях.

Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 137° до 153° звёзды благоприятствуют Андрину (Andryn). Слабейший из Древних, ибо не может навредить обладателю второго кольца Нэрэксо (Nerexo). Если Андрин нападет на заклинателя, тот должен поцеловать кольцо и промолвить слово «OROGOT».

Врата:



44. ПОКЛОНЕНИЕ МОЛОДЫМ БОГАМ
ОСКВЕРНЯЕТ ЧЕЛОВЕКА



Проявляется и оказывает влияние через Хамаль.

ХАМАЛЬ – 13 альфа Овна.

Зодиак – 7°40' Тельца.

Код – AR = 02 ч 07.2 м; D = +23°28'; Long = 037°39'44";

Lat = +09°57'55".

Перевод – с арабского хамал – «ягнёнок» и ан-натх – «рог».

Расположение – на морде или над головой Овна.

Статус – жёлтая неподвижная звезда.

Слуги – Марс, Сатурн.

Стихия – Огонь.

Проявления:

Хамаль даёт импульсивную, увлекающуюся натуру, юношескую наивность и максимализм. Жизнь человека может неоднократно подвергаться опасности, он может оказаться в роли жертвенного агнца. Но обычно в самых экстремальных ситуациях он получает возможность спастись.

Среди отрицательных влияний этой звезды – насилие, проявление грубости, жестокость, коварство, извращённые вкусы, проблемы, связанные с романтическими историями, осложнения в семье, безнравственность.

Для магических практик:

Grimoire Imperium: От 154° до 160° звёзды благоприятствуют Унспетерусу (Unspeterus). Является в облике огромной чёрной жабы.



45. ЗВЕЗДА ВОИНА



Проявляется и оказывает влияние через **Наширу**.

НАШИРА – 40 гамма Козерога.

Перевод – от арабского са'д нашира – «счастье распространяющего [весть] о нём», «счастливчик, приносящий хорошие известия».

Код – AR = 21 ч 40 м 5.5 с; D = $-16^{\circ}39'44''$; Long = $321^{\circ}47'26''$; Lat = $-02^{\circ}33'26''$.

Расположение – в начале хвоста Козерога.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Марс, Юпитер, Солнце.

Стихия – Воздух на первом, низшем уровне проявления.

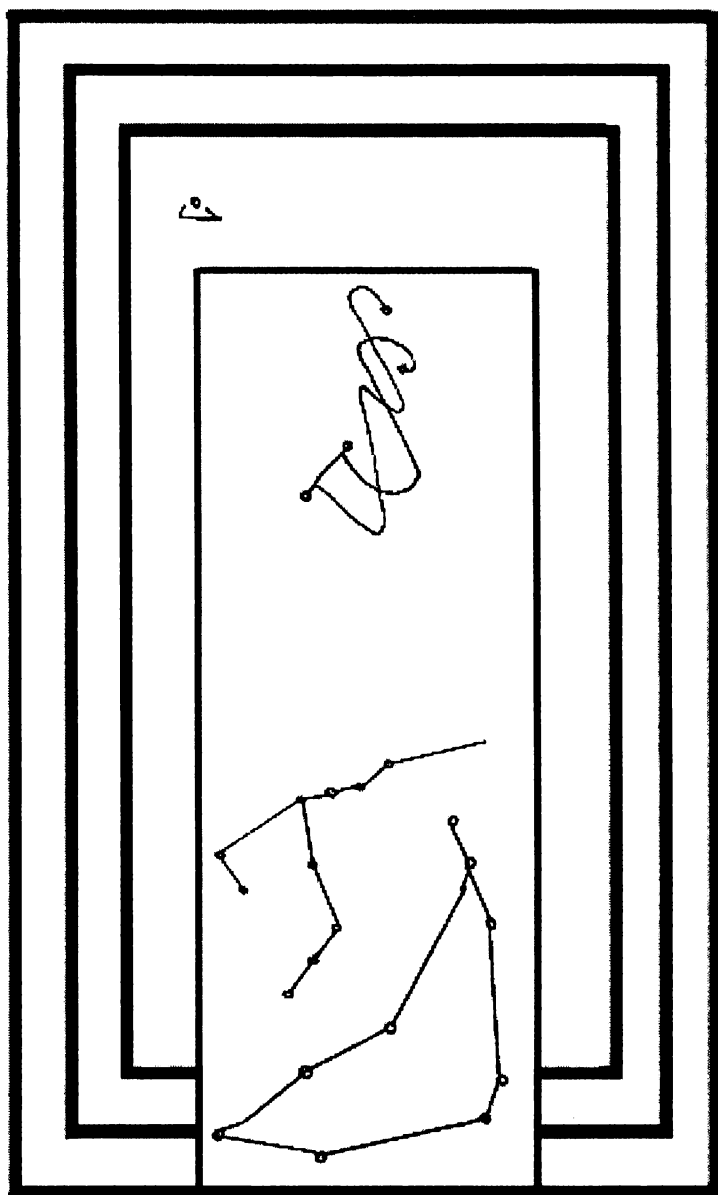
Проявления:

Нашира считается звездой воинов, удачливых бойцов, которые не рассуждают, а действуют, звездой цельных, целеустремлённых людей, которые в конечном итоге побеждают. Нашира способствует огромной физической силе, но без ума. На бытовом уровне человек с сильной Наширой всего добивается, пробиваясь вперёд при помощи грубой силы, но терпит поражение, если начинает «мудрствовать лукаво». Не исключаются и поражения, «смерть в бою».

Для магических практик:

Grimoire Imperium: От 77° до 83° звёзды благоприятствуют Вагонху (Vagonch). Является подобно огромной белой сущности, которая готова поглотить всё, что находится рядом.

Врата:



46. КОРОТКИЙ МИГ СЧАСТЬЯ



Проявляется и оказывает влияние через **Фомальгаут**.

ФОМАЛЬГАУТ – 24 альфа Южной Рыбы.

Зодиак – 3°52' Рыб.

Перевод – от арабского фум ал-хут – «рот большой рыбы».

Код – AR = 22 ч 57.6 м; D = -29°37'; Long = 333°51'36";

Lat = -21°08'08".

Расположение – во рту Южной Рыбы и одновременно – на конце струи воды, выплёскиваемой Водолеем.

Описание – яркая молодая планета, окружена плотным протопланетным диском, в котором вращается экзопланета, расчищающая себе путь.

Статус – неподвижная звезда.

Слуги – Меркурий, Уран, Нептун.

Стихия – Огонь на первом уровне.

Проявления:

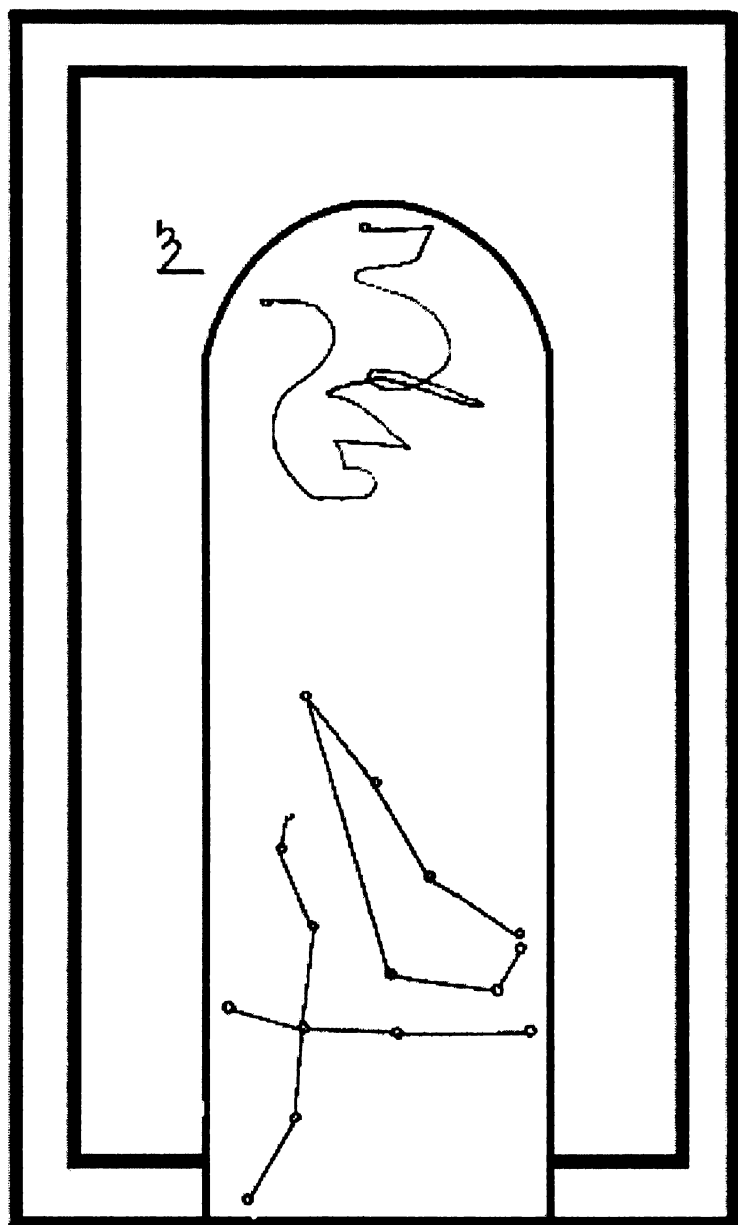
Звезда приносит удачу, даёт прекрасную возможность возвышения, возможность начать великое дело, делает из человека миссионера. Человека тянет в дальние края, он обладает независимостью, активностью, смелостью, царственным блеском, удачей. Фомальгаут благоприятствует обучению, получению информации, даёт возможность добиться славы и почёта оригинальностью и высоким профессионализмом. Удача в исследовании, в раскрытии тайн, счастье в любви.

Фомальгаут означает восприимчивость к высшей истине, стремление к духовному ученичеству. Если человек преодолеет искушение пойти по пути самолюбования и наслаждения восхищением со стороны окружающих, он может достичь большой мудрости, постигнуть глубины оккультных принципов жизни.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 91° до 97° звёзды благоприятствуют Бовадойт (Bovadoit). Она не может быть призвана из-за её размеров и чудовищности. Бовадойт будет заперта до тех пор, пока звёзды не станут полностью благоприятны.

Врата:



47. НЕТ НИЧЕГО ПОСТОЯННОГО



Проявляется и оказывает влияние через Аркаб.

АРКАБ – 54 альфа Пегаса.

Зодиак – 23°29 Рыб.

**Код – AR = 23 ч 04 м 45.7 с; D = +15°12'19"; Long = 353°29'08";
Lat = +19°24'22".**

Перевод – от арабского Markab – «седло» или от манкиб ал-фарас – «плечо коня».

Расположение – на спине Пегаса у плечевой части крыла.

Описание – белая звезда, скоро войдёт в фазу сжигания гелия и превратится в красный гигант, как и наше Солнце в будущем. «Маркаб» завершит свою судьбу в качестве белого карлика.

Слуги – Юпитер, Меркурий, Марс.

Стихия – Огонь на первом уровне.

Проявления:

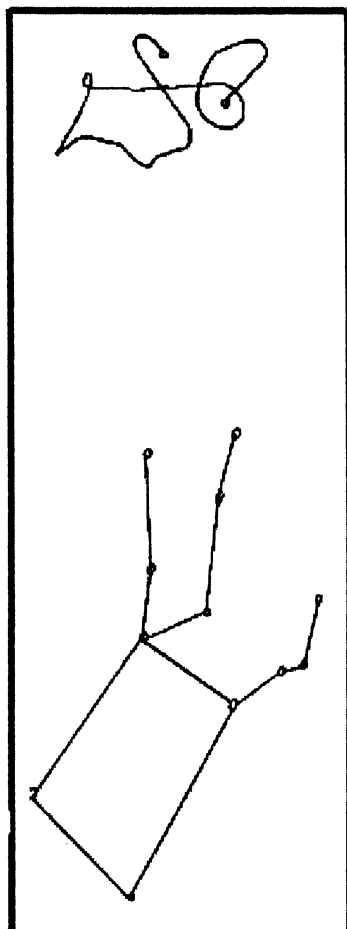
Влияние этой звезды очень переменчиво. Маркаб может нести опасности от огня, оружия или взрыва. Соединяясь же с благотворными планетами, эта звезда в большей степени влияет на духовных и интеллектуальных людей, даёт «светлую голову», живость ума, интеллектуальную энергию в целом, способности к пропагандистской деятельности (если при этом есть дополнительные показатели гороскопа). В неблагоприятных ситуациях Маркаб сулит серьёзные неприятности, несчастные случаи, тяжёлые болезни.

Для магических практик:

Grimoire Imperium: От 112° до 118° звёзды благоприятствуют Юрналу (Yurnal). Является подобно огромной серой и грохочущей сущности, неохватной для взора.

Врата:

2



48. ОСОЗНАТЬ СВОЮ НЕВОЗМОЖНОСТЬ
ВО ВСЕЛЕННОЙ



Проявляется и оказывает влияние через Скат.

СКАТ – 76 дельта Водолея.

Перевод – от Аш-Шиат, что означает «желание», или Ас-Сак – «голень».

Код – AR = 22 ч 54.6 м; D = –15 °49'; Long = 338°52'23";

Lat = –08° 11'28".

Расположение – на правой ноге Водолея.

Описание – небольшая яркая звезда.

Слуги – Марс, Венера, Меркурий.

Стихия – Вода на первом уровне.

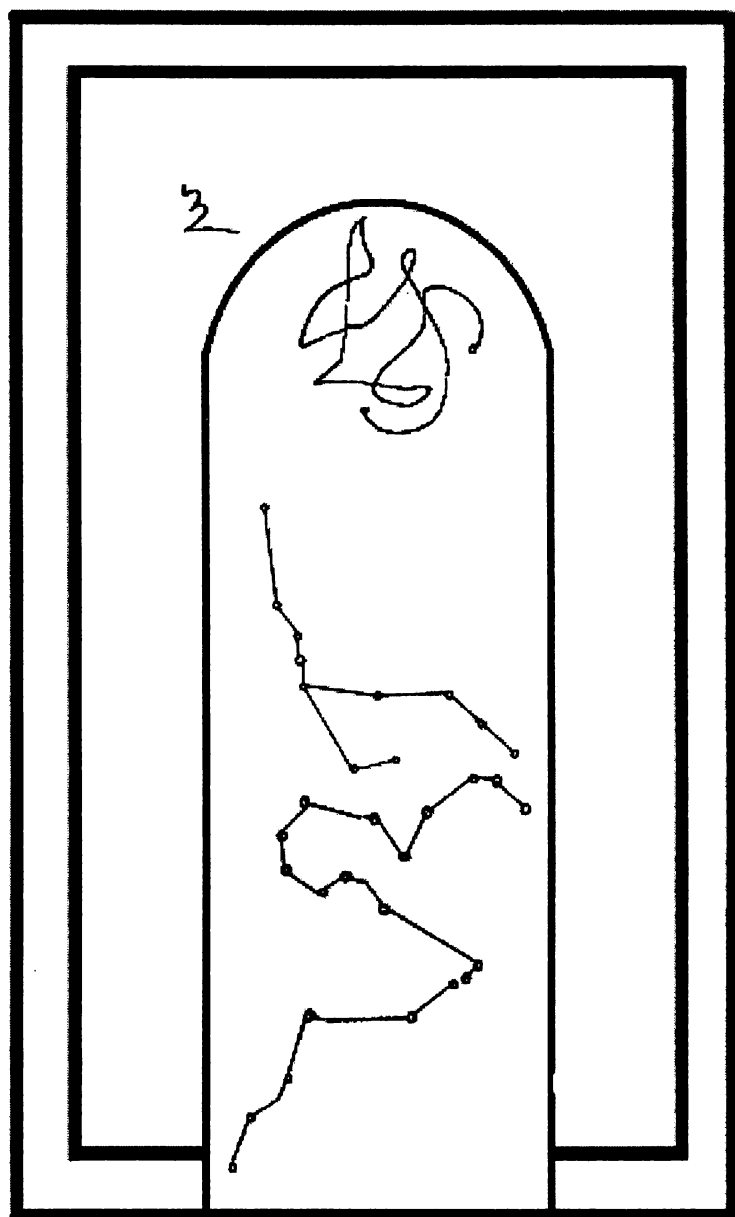
Проявления:

Скат говорит о восприимчивой натуре, очень тонко чувствующей и при этом привлекающей к себе внимание различных энергетических вампиров, питающихся её эмоциями. Человек может стать проводником очень высоких идей этического, религиозного или философского плана.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 98° до 104° звёзды благоприятствуют Парахану (Parahan). Является в облике большого дракона, но с маленькой многоокой головой.

Врата:



49. НАДМЕННОСТЬ СКРЫВАЕТ СЛАБОСТЬ



Проявляется и оказывает влияние через **Шедар**.

ШЕДАР – 18 альфа Кассиопеи.

Зодиак – 7°47' Тельца.

Код – AR = 00 ч 40.5 м; D = +56°32'; Long = 037°47'02";

Lat = +46°37'20".

Перевод – с арабского «грудь».

Расположение – Шедар находится на груди Кассиопеи.

Описание – переменная гелиактическая восходящая звезда.

Слуги – Солнце, Марс, Меркурий.

Стихия – Огонь.

Проявления:

Звезда заносчивости, праздного образа жизни, высокомерия. Хвастливость. Неудержимое веселье, переходящее все пределы. Шедар предвещает счастье и предприимчивость.

Даёт сочетание серьёзности с беззаботностью. Если приятный образ жизни переходит разумные пределы, то последствия могут быть неблагоприятными.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 154° до 160° звёзды благоприятствуют Унспетерусу (Unspeterus). Является в облике огромной чёрной жабы.



50. ПРЕДЧУВСТВОВАТЬ МИР



Проявляется и оказывает влияние через **Окулус**.

ОКУЛУС – пи Козерога.

Перевод – с латинского Oculus – «глаз».

Код – AR = 20 ч 27.3 м; D = -18°13'; Long = 304°42'31";

Lat = +00°53'51".

Расположение – расположена в правом глазу Козерога.

Описание – голубоватая тройная звезда.

Слуги – Нептун, Солнце, Меркурий.

Стихия – Вода.

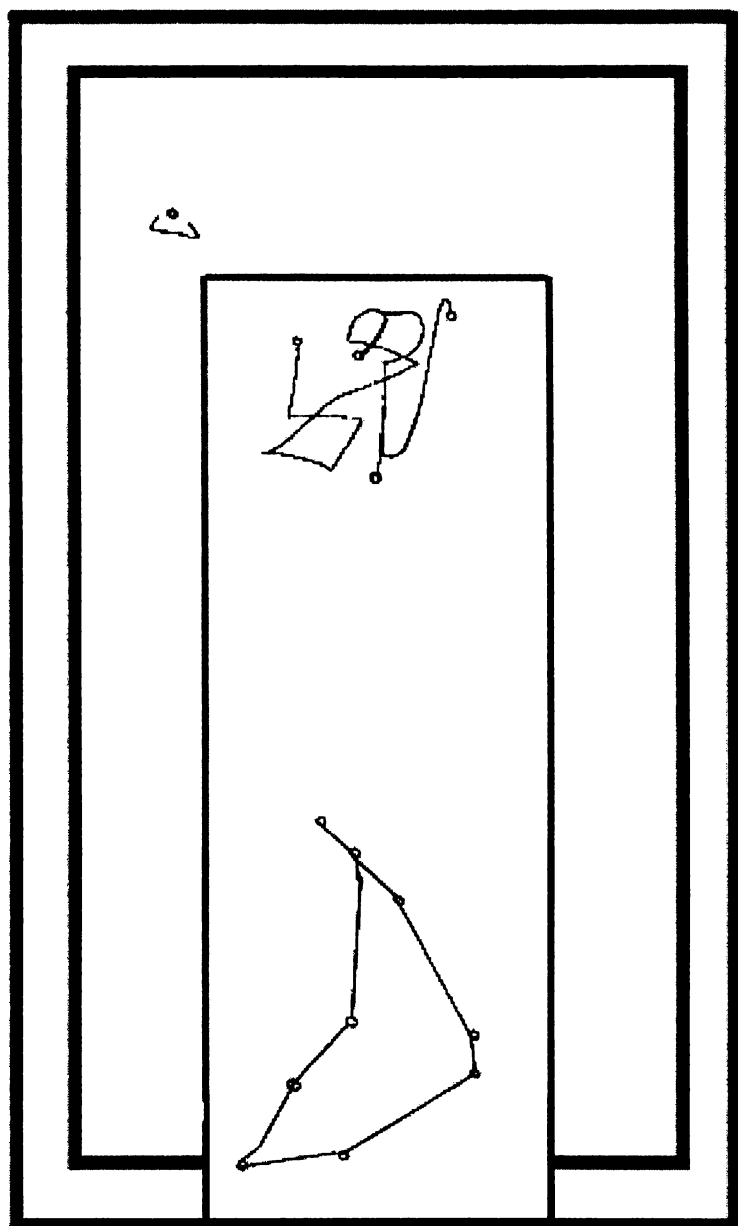
Проявления:

Звезда даёт ясновидение, проницательность, высвечивание тайного, счастье в путешествиях, в поездках, кладоискательство, нахождение сокровенного, спрятанного, духовное возвышение. Также сильная интуиция, способности к духовному лечению, ясновидение. Склонность к пессимизму.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 63° до 69° звёзды благоприятствуют Ктуханаи (Cthuhanaï). Является в облике большого крылатого человека с разлагающейся головой птицеящера.

Врата:



51. ВАМПИРЫ – СОСУЩИЕ ДЕТИ НОЧИ



Проявляется и оказывает влияние через Бос.

БОС – 11 ро Козерога.

Зодиак – 5°10' Водолея.

Код – AR = 20 ч 28 м 51.6 с; D = -17°48'49"; Long = 305°09'29";
Lat = +00°00'06".

Расположение – находится на морде Козерога.

Описание – звезда в системе из 5 звёзд.

Слуги – Сатурн, Плутон, Венера.

Стихия – Огонь на пятом уровне проявления.

Проявления:

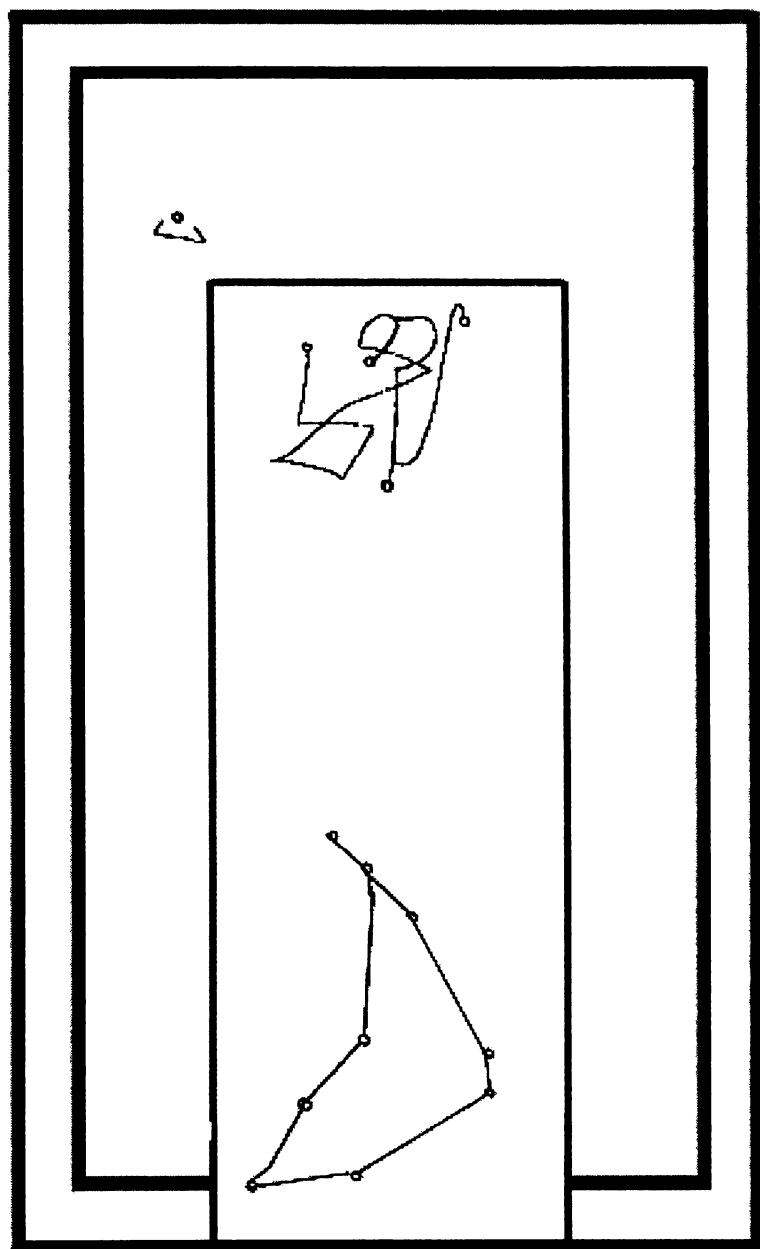
Даёт безжизненность и отсутствие сил, «выпивает» из человека всю жизненную энергию. Необходимо перевести сознание на другой уровень, т.к. на бытовом уровне человек придавлен целым грузом беспросветных событий, и он становится бессильным, страдающим скитальцем. На личном плане возможна несчастная любовь, проходящая через всю жизнь. Привязчивость, причём часто дурная. Страшные комплексы, беспросветность. В неблагоприятных условиях даже самоубийство.

В медицинском гороскопе это депрессивная звезда, она означает наличие массы внутренних болезней. Человек разлагается не морально, а физически.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 63° до 69° звёзды благоприятствуют Ктуханани (Cthuhanaï). Является в облике большого крылатого человека с разлагающейся головой птицеящера.

Врата:



52. СОЗНАНИЕ СОВЕРШЕННОГО СУЩЕСТВА



Проявляется и оказывает влияние через **Сцеллу**.

СЦЕЛЛА – дзета Стрельца.

Зодиак – 13°38' Козерога.

Код – AR = 19 ч 02 м 36.7 с, D = -29°52'48"; Long = 283°38'17";
Lat = -07°10'45".

Перевод – с латинского *ascella* – «подмышка».

Расположение – она находится на спине, чуть ниже подмышки Стрельца.

Описание – тройная звезда.

Особенность – образует точную оппозицию к Сириусу.

Слуги – Уран, Меркурий, Марс.

Стихия – Земли.

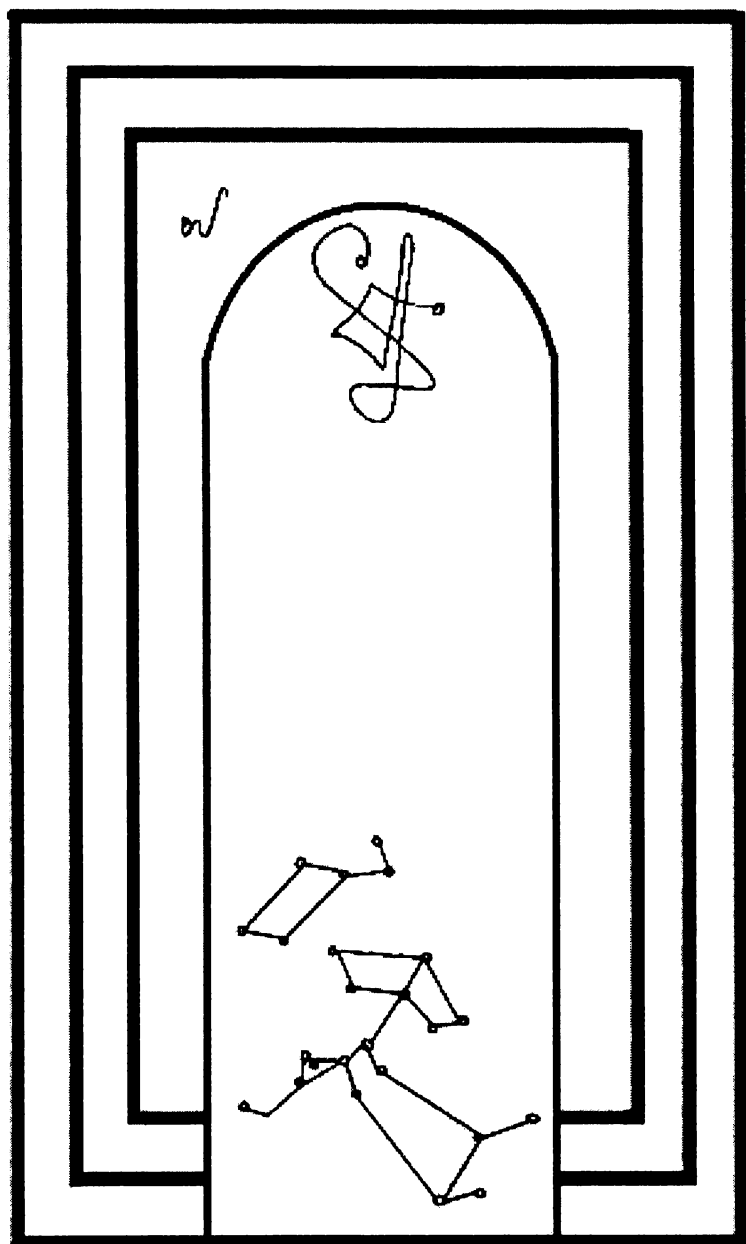
Проявления:

Пробуждается сверхсознание, необычные способности, или происходят резкие, кардинальные сдвиги в судьбе, необратимо меняющие жизнь. Часто люди переживают клиническую смерть. Также человек может заговорить на других языках или даже вспомнить прошлые жизни. Через него могут вещать духи. Есть опасность подвергнуться дурному влиянию спиритических сеансов, и вообще опасность психических заболеваний.

Для магических практик:

Grimoirem Imperium: От 42° до 48° звёзды благоприятствуют Марбелу (*Marbel*). Бестелесен, но звук его голоса заставляет уши кровоточить, а животных падать замертво.

Врата:



53. ЧЁРНАЯ МАГИЯ КАК ВЫСШЕЕ ИСКУССТВО



Проявляется и оказывает влияние через Синистру.

СИНИСТРА – небольшая звезда в созвездии Змееносца.

Зодиак – 28°45' Стрельца.

Перевод – от латинского sinister – «левый».

Расположение – на левой руке Змееносца.

Описание – звезда третьей величины.

Слуги – Сатурн, Плутон.

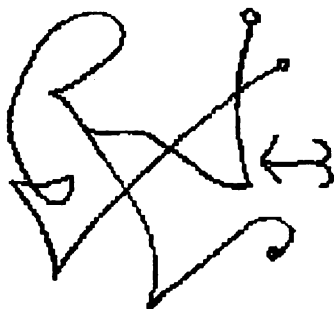
Стихия – Огонь.

Проявления:

Звезда связана с чёрной магией, с преследованием других, воровством, насилием. Человек становится тайным врагом для всех, кого не любит, деспотом, мстителем, который поставил себе целью тотальное уничтожение своих противников, геноцид. От такого человека могут исходить явное зло и разрушение. Если он не переведёт сознание на другой уровень, то должен будет пожинать плоды этого зла в течение своей жизни. Синистра предвещает одинокое существование. Если человек не является активным носителем зла, тогда он одинок, не имеет семьи, живёт в полной изоляции.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 28° до 34° звёзды благоприятствуют Луниггуроту (Lunigguroth). Является в виде белого пылающего шара, источающего ужас.



54. СОЛДАТ УДАЧИ



Проявляется и оказывает влияние через **Растабан**.

РАСТАБАН – 23 бета Дракона.

Зодиак – 11°58' Стрельца.

Код – AR = 17ч 30.4м; D = +52°18'; Long = 251°57'54";

Lat = +75°16'40".

Перевод – называлась «Туманная звезда в Драконьем глазу».

От Расу-ть-Тюбан – «Голова Дракона».

Расположение – на голове Дракона над глазом.

Описание – Жёлтый гигант.

Статус – тройная звезда 2-й величины.

Слуги – Сатурн, Марс, Юпитер, Венера.

Стихия – Земля.

Проявления:

Импульсивность. Достопочтенный, влиятельный. Хороша для астрологии, правительственной карьеры, литературы, спорта, финансов и искусств. Несчастные случаи, ранения, слепота. Преступность.

Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 7° до 13° звёзды благоприятствуют Ук-Хану (Uk-Nan). Является в облике огромного рогатого змея.



55. КРАСОТА ВЕЧНОСТИ В МГНОВЕНИИ



Проявляется и оказывает влияние через Манубриум.

МАНУБРИУМ – 39 омикрон Стрельца.

Зодиак – 15°00' Козерог.

Код – AR = 19 ч 04 м 41.0с; D = –21°44'29"; Long = 284°59'37";
Lat = +00°51'35".

Перевод – с латинского Manubrium – «рукоятка».

Расположение – находится на голове Стрельца.

Описание – оранжево-красная звезда.

Слуги – Марс, Венера, Плутон.

Стихия – Воздух на четвёртом уровне проявления.

Проявления:

Манубриум означает глубокое ощущение прекрасного и умение его выразить, передать другим людям (чаще всего – ученикам). Это звезда творческой силы, тонкого понимания партнёра. Однако такие позитивные энергии Манубриум доступны не каждому человеку. На более низком уровне данная звезда хотя и даёт хорошее проникновение в суть происходящего вокруг, но вместе с тем и акцентирует страдания от дисгармонии и несправедливости в мире.

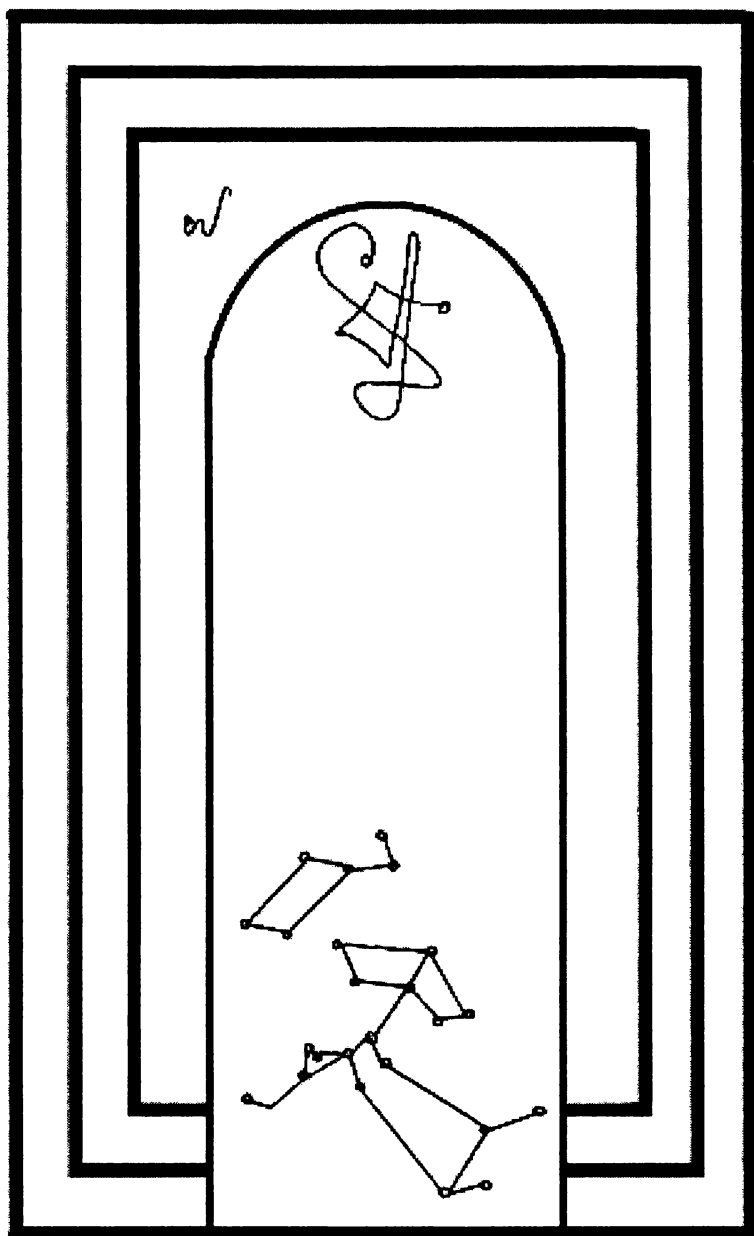
Возможны психические заболевания, сильные душевные муки, умственное перенапряжение.

Также это одна из звёзд, связанных с половыми извращениями, звезда гомосексуалистов, растлителей, развратников, насильников, соблазнитель, ловеласов.

Для магических практик:

Grimoium Imperium: От 42° до 48° звёзды благоприятствуют Марбелу (Marbel). Бестелесен, но звук его голоса заставляет уши кровоточить, а животных падать замертво.

Врата:



56. УЙТИ В СЕБЯ, ЧТОБЫ НЕ ВЕРНУТЬСЯ



Проявляется и оказывает влияние через **Мерак**.

МЕРАК (Merak) – 48 бета Большой Медведицы.

Зодиак – 18°41' Льва.

Перевод – от арабского маракк – «пах [Медведицы]».

Код – AR = 11 ч 1 м 50.5 с; D = +56°22'57"; Long = 139°26'05";

Lat = +45°07'58".

Особенность – одна из звёзд ковша Большой Медведицы. Название Мерак объясняется положением звезды в рисунке созвездия.

Слуги – Юпитер, Нептун, Венера.

Стихия – Земля.

Проявления:

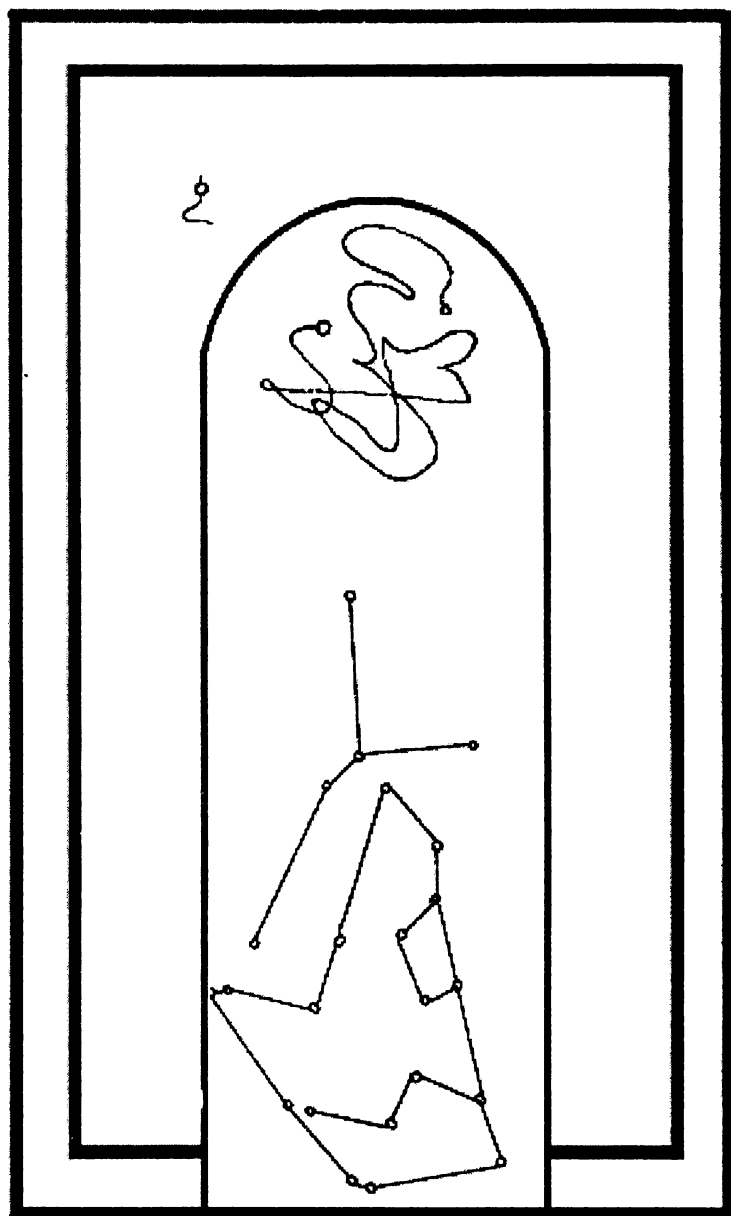
Звезда магическими нитями связана со знаком Рыб, с религией, авторитетом, водительством, миссионерской деятельностью, а также с детьми. Мерак повышает предчувствие опасности, воздействует на тонкую астральную природу человека.

Также звезда спасения от агрессии и ухода от конфликтов с окружающим миром, отстранения от обыденных проблем и полной отдачи себя служению высшим силам (причём это служение происходит на вполне бытовом уровне, в реальной жизни).

Для магических практик:

Grimoire Imperium: От 252° до 258° звёзды благоприятствуют Дагаону (Dagaon). Он является в облике исполина с лицом длиннозубой рыбы.

Врата:



57. НИЩИЕ ДУХОМ ПРЕЗРЕННЫ



Проявляется и оказывает влияние через **Альрукабу**.

АЛЬРУКАБА (Alruccaba) – 1 альфа Малой Медведицы.

Другие названия – Полярная звезда (Polaris), Киносура (Cinosura).

Код – AR = 02ч 31.8м; D = +89°16'; Long = 088°34'04";

Lat = +66°06'06".

Зодиак – 27°54' Близнецов.

Перевод – с греческого polos – «ось вращения»; Cinosura, от греческого Kynosura – «собачий хвост».

Статус – неподвижная звезда 1-й величины.

Описание – переменная звезда, меняющая свой блеск.

Слуги – Уран, Нептун, Луна.

Стихия – Огонь.

Проявления:

Даёт изменчивость, непредсказуемость, метания из стороны в сторону. Надеяться на неё нельзя, одному она даёт что-то хорошее, у другого отнимает.

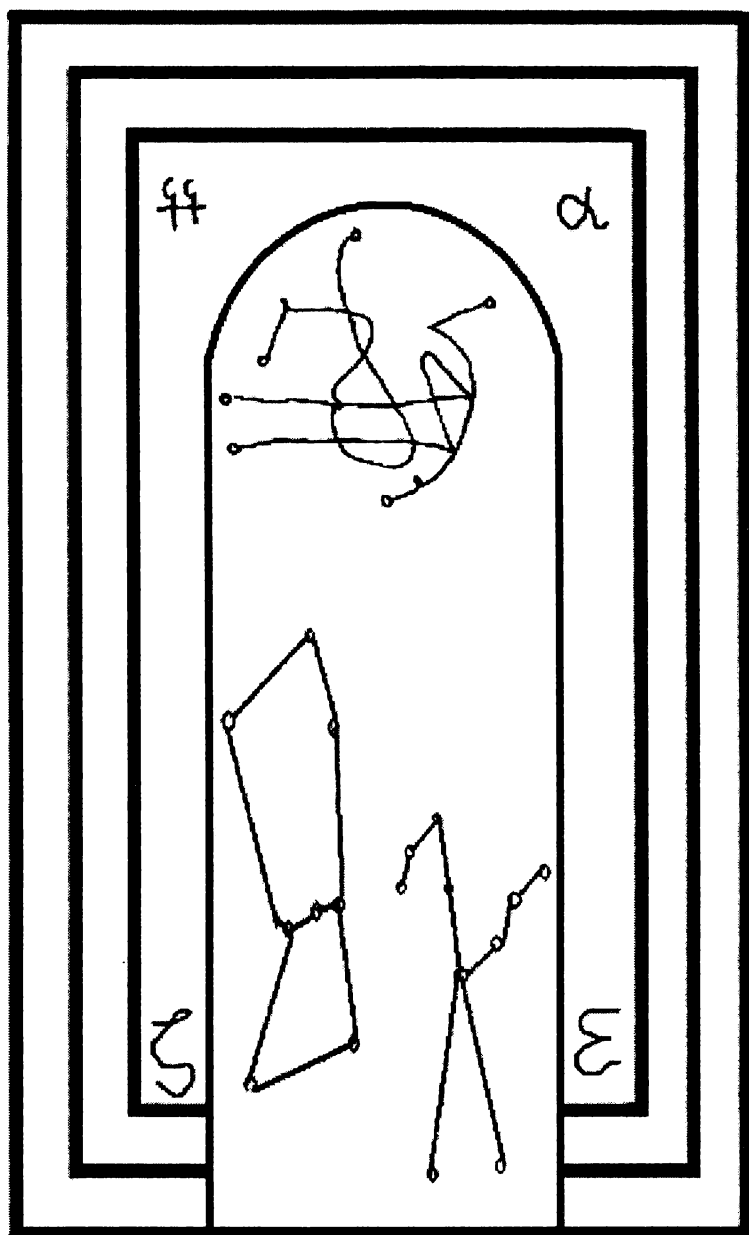
Альрукаба указывает на слабость, упадочные настроения, меланхолию, болезни, часто нелады с родителями, изменчивый жизненный путь. Она лишает человека уверенности в завтрашнем дне, делает события неопределёнными – всё зыбко, всё шатко. К этому необходимо привыкнуть, тогда с этой звездой можно жить и неплохо, но ни на что не надеясь. Она даёт вечную устремлённость куда-то ввысь.

В теории системной интерпретации звёзд Д. Куталёва Альрукаба как альфа, главная звезда созвездия, соотносится со стихией Огня на первом, низшем уровне проявления.

Для магических практик:

Grimoium Imperium: От 203° до 209° звёзды благоприятствуют Нун-Ханиш (Nun-Hanish) и её потомству. Является как целое воинство вампиров, способных проникать в человеческие сны.

Врата:



58. ЗАЩИТА ВЫСШИХ СИЛ



Проявляется и оказывает влияние через **Кохаб**.

КОХАБ (Kochab) – 7 бета Малой Медведицы.

Перевод – от арабского названия Полярной звезды каукаб ши-мали – «северное светило».

Зодиак – 12°24' Льва.

Код – AR = 14 ч 50 м 42.3 с; D = +74°09'20"; Long = 133°19'10";
Lat = +72°59'15".

Описание – двойная переменчивая неподвижная звезда.

Слуги – Юпитер, Меркурий, Луна.

Стихия – Земля.

Проявления:

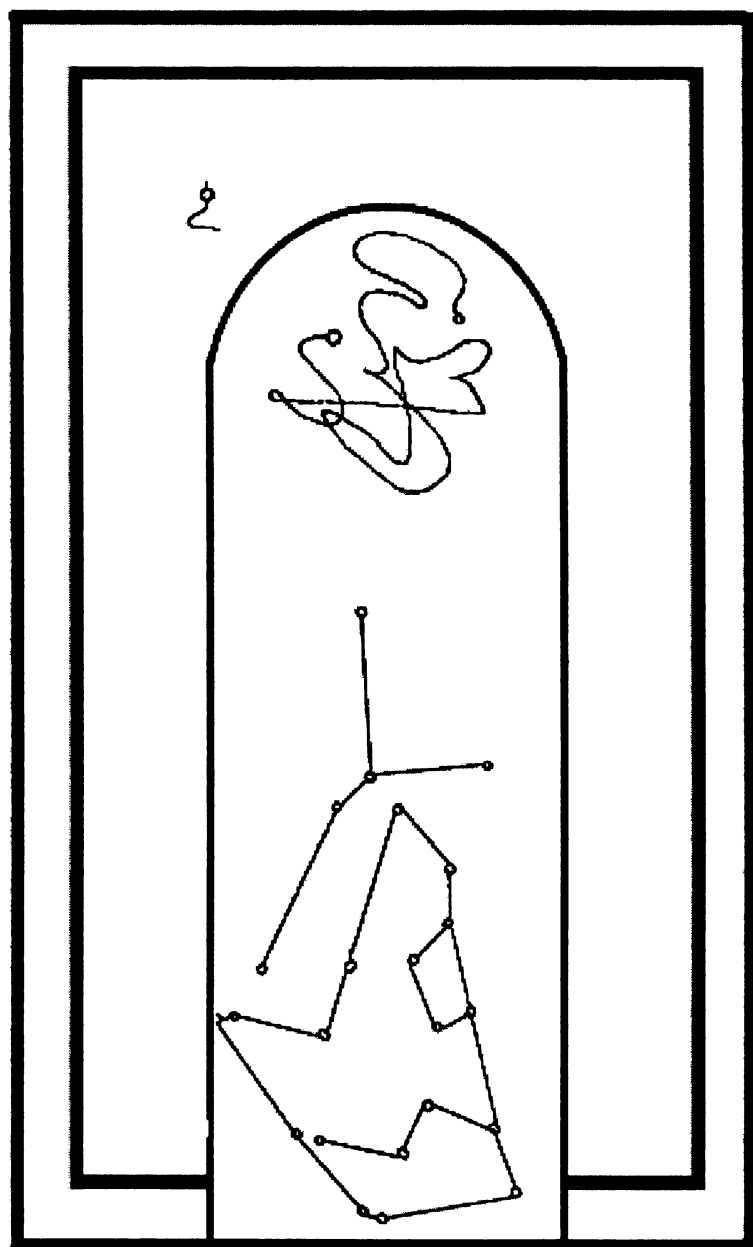
Это звезда очень хорошая для путешественников, для обретения счастья на чужбине. Она даёт авторитет вдали от дома, делает человека пытливым, всегда открывающим новое. Кохаб сулит хорошую семью, возвышение через брак; человек может найти жену (мужа) на чужбине.

Также Кохаб связана с верностью друзьям и единомышленникам, с чувством защищённости и опекой со стороны более мудрых и старших людей или со стороны ведущего высшего эгрегора. Эти опека и защита ощущаются очень недвусмысленно и проявляются в совершенно конкретных вещах и событиях. Негативные черты, которые могут развиться под действием Кохаб – это чрезмерная самоуверенность, ощущение вседозволенности, разрушительная активность без учёта последствий.

Для магических практик:

Grimoireum Imperium: От 252° до 258° звёзды благоприятствуют Дагаону (Dagaon). Он является в облике исполина с лицом длиннозубой рыбы.

Врата:



59. НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ ЖИЗНИ



Проявляется и оказывает влияние через **Менкалинан**.

МЕНКАЛИНАН (Menkalinan) – 34 бета Возничего.

Перевод – от арабского манкаб зи'л-'анан – «плечо обладателя поводов».

Описание – неподвижная затменно-переменная.

Код – AR = 5 ч 59 м 31.7 с; D = +44°56'51"; Long = 089°54'37";
Lat = +21°30'29".

Расположение – находится на плече Возничего.

Зодиак – 29°13' Близнецов.

Слуги – Уран, Марс, Сатурн.

Стихия – Земля.

Проявления:

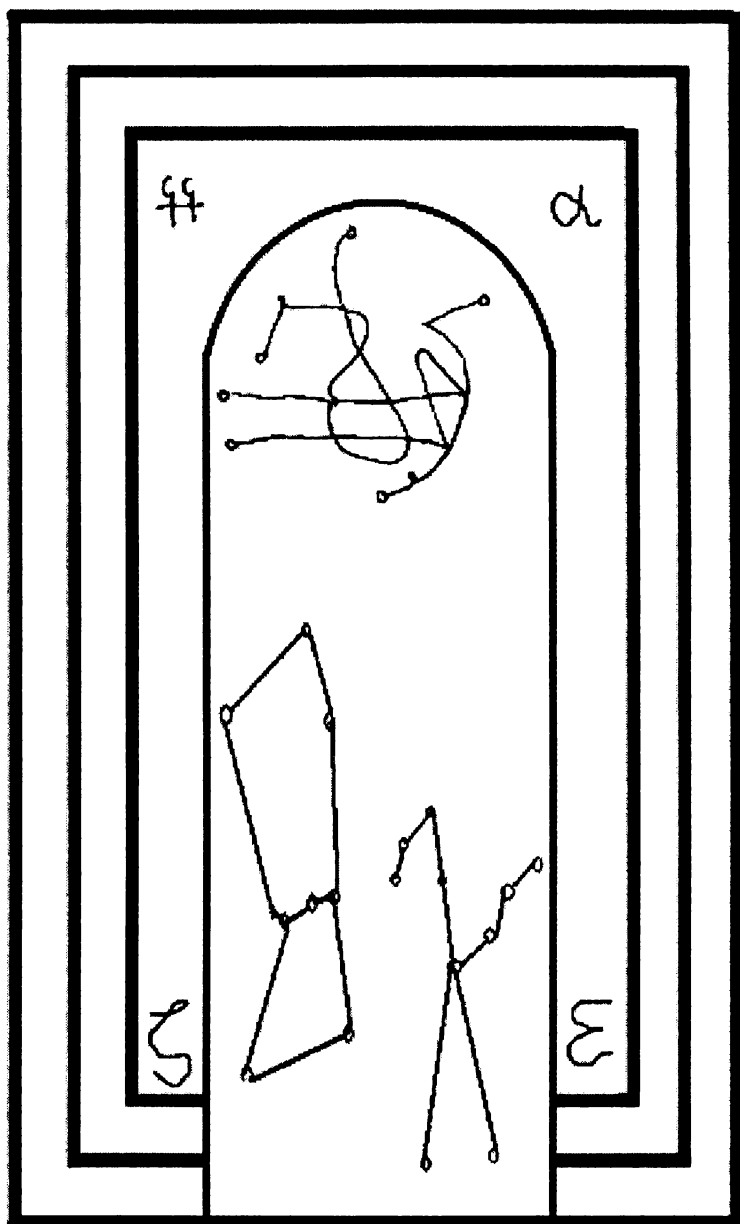
Звезда не даёт ничего хорошего: разорение, позор, несчастья, неожиданные перемены, опасности от электричества, удара молнии, опасности на войне, огнестрельные, колотые или резанные раны.

Также может указывать на опасности от властей, на убийство.

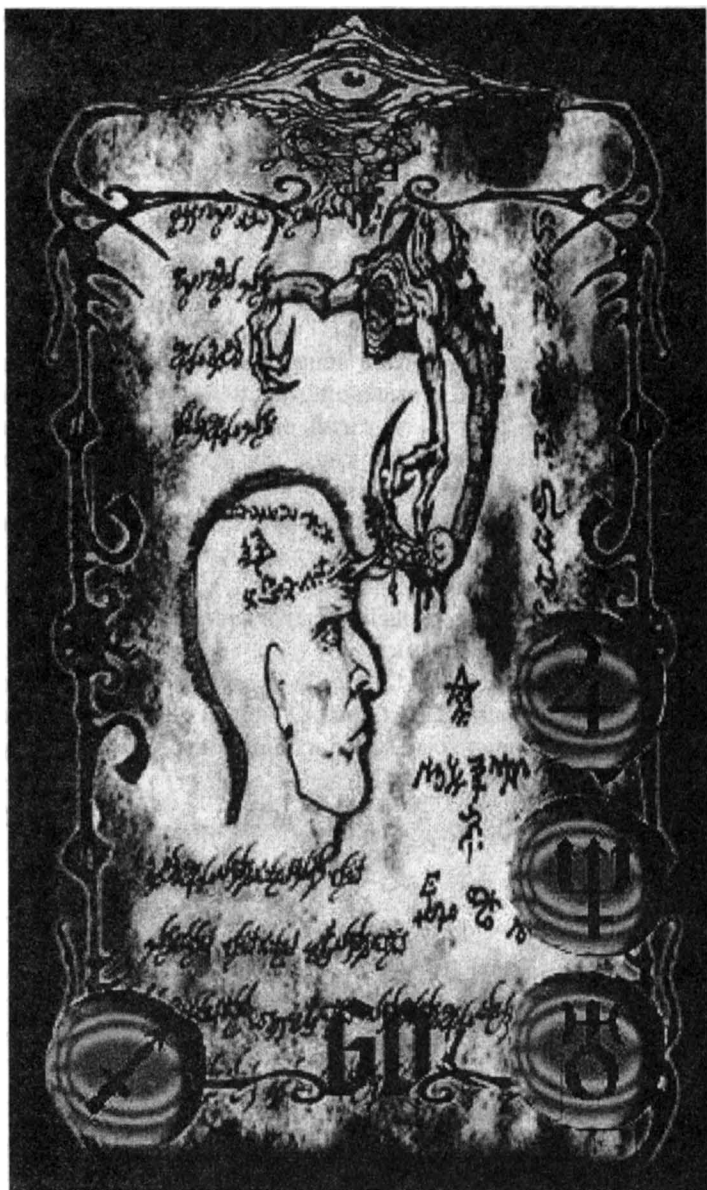
Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 203° до 209° звёзды благоприятствуют Нун-Ханиш (Nun-Hanish) и её потомству. Является как целое воинство вампиров, способных проникать в человеческие сны.

Врата:



60. МУДРОСТЬ В ПЕЧАЛИ



Проявляется и оказывает влияние через РАС Альхаг.

РАС АЛЬХАГ, РАС АЛЬХАГЕ (Ras Alhague, Rasalhague) – 55 альфа Змееносца.

Зодиак – 21°42' Стрельца.

Перевод – от арабского ра'с ал-хавва' – «голова заклинателя змей».

Код – AR = 17 ч 34.9 м; D = +12°34'; Long = 262°26'54";

Lat = +35°50'07".

Расположение – в голове Змееносца.

Слуги – Юпитер, Уран, Нептун.

Стихия – Огонь.

Проявления:

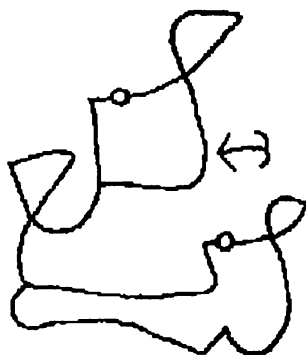
Духовная звезда, связанная с исцелением, с хорошим воздействием на других людей, с высокой миссией. Человек становится мудр, видит дальше других, но жизнь его печальна. Ему лучше вести одинокую жизнь, потому что лица противоположного пола будут приносить ему несчастья.

При неблагоприятных условиях звезда даёт мании, фобии, извращённый вкус, постоянную борьбу с разрушениями.

Иногда звезда означает отмеченность в жизни и высокую миссию, водительство других людей, педагогические способности.

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 21° до 27° звёзды благоприятствуют Иак-Ишату (Yak-Ishath). Его образ слишком ужасен для взора – бесформенная изменяющаяся масса из лиц поглощённых им душ.



61. ОДИН ПРОТИВ ВСЕГО МИРА



Проявляется и оказывает влияние через **Альгети**.

АЛЬГЕТИ – α Геркулеса.

Зодиак – 16°09' Стрельца.

Код – AR = 17 ч 14 м 38.9 с; D = +14°23'25"; Long = 256°09'06";
Lat = +37°17'10".

Перевод – от арабского ра'с ал-джаси – «голова коленопреклонённого».

Расположение – находится на голове звёздного Геркулеса.

Описание – тройная звезда, состоящая из красного сверхгиганта класса M5, по размерам в 400 раз превышающего Солнце.

Особенность – состоит из жёлтого гиганта и бело-жёлтого карлика.

Статус – кратная звезда.

Слуги – Меркурий, по неблагоприятному воздействию – Марс и Венера.

Стихия – Огонь (низший уровень проявления).

Проявления:

Действует обычно разрушительно, давая большую энергию, вырывающуюся наружу импульсивно и почти бесконтрольно. Такой человек не склонен прислушиваться к мнению других людей, стремится получить всё сразу, без долгого труда. Однако поскольку эта звезда расположена довольно далеко от Солнечной системы, её негативное действие обычно не сказывается на физическом теле рождённого, оно скорее затрагивает ментальные процессы.

Для магических практик:

Grimoireum Imperium: От 14° до 20° звёзды благоприятствуют Маготу (Magoth). Является в виде большого и странного кота со щупальцами кальмара спереди.



62. ВЛАСТЬ ЧЕРЕЗ ПОДАВЛЕНИЕ



Проявляется и оказывает влияние через **Расалас**.

РАСАЛАС (Rasalas) – 24 мю Льва.

Другие названия – Расаляс, Рас-Элязед, Рас-Элязед Бореалис, Рас-эль-Асад (Ras Elased).

Перевод – от арабского ра'с ал-асад – «голова Льва».

Код – AR = 9 ч 52.8 м; D = +26°00'; Long = 141°25'48";

Lat = +12°20'56".

Расположение – на голове Льва.

Зодиак – 20°00' Льва.

Слуги – Сатурн, Марс.

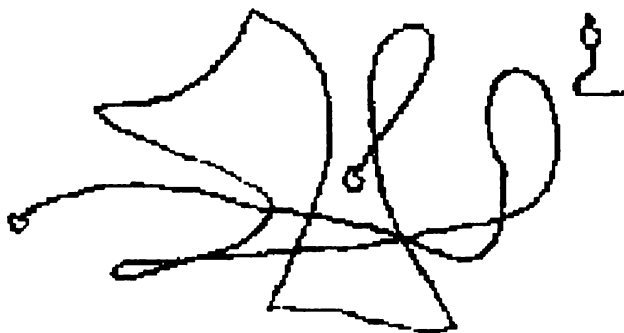
Стихия – Вода.

Проявления:

Звезда даёт подсознательное стремление доминировать над окружением; человек стремится наслаждаться вниманием других людей. Такая потребность в признании часто помогает действительно добиться успеха в выбранной сфере.

Для магических практик:

Grimoireum Imperium: От 259° до 265° звёзды благоприятствуют Айяму (Ayam). Он является в облике огромного дерева, состоящего из плоти.



63. ПРОВИДЕНИЕ КАК ДАР И НАКАЗАНИЕ



Проявляется и оказывает влияние через Фекду.

ФЕКДА (Phecda) – 64 гамма Большой Медведицы.

Зодиак – 29°41' Льва.

Перевод – от арабского фахд – «бедро».

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Код – AR = 11 ч 53.8 м; D = +53°42'; Long = 150°28'37";

Lat = +47°08'29".

Расположение – на заднем левом бедре Медведицы.

Особенность – входит в число семи звёзд ковша.

Слуги – Сатурн, Марс, Луна.

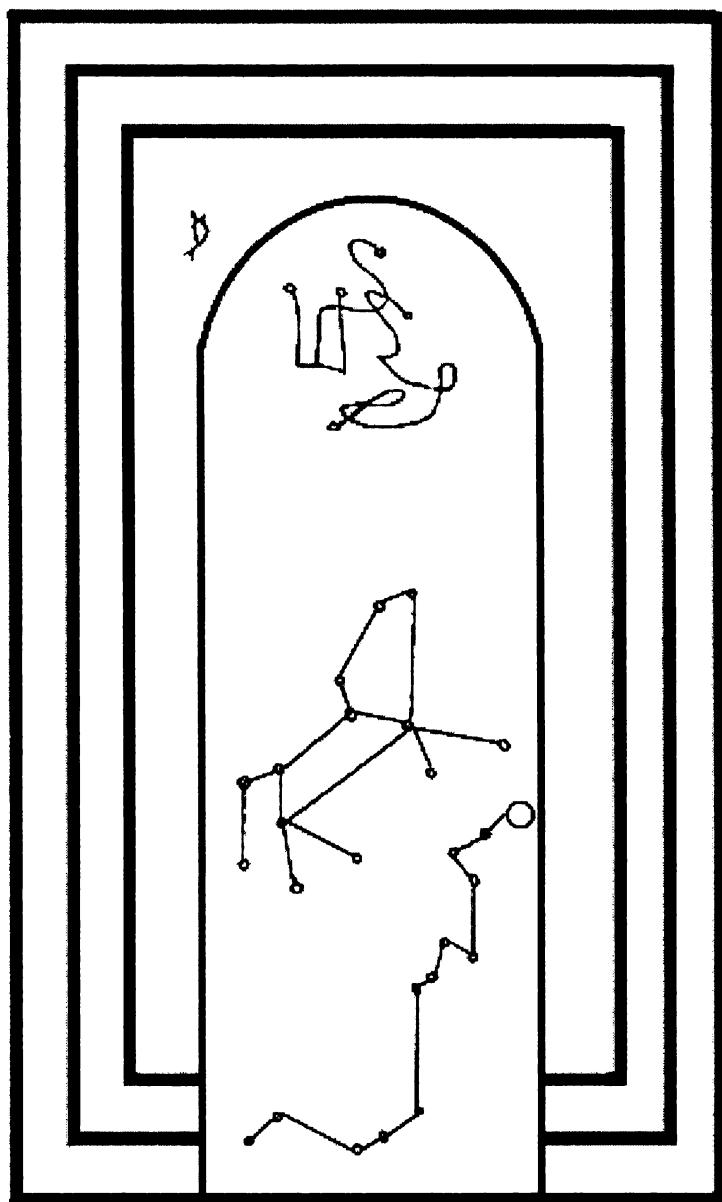
Проявления:

Называется «звездой философов», и считается, что она связана с познанием, отшельничеством, прочным местом в жизни. Человек, где бы он ни находился, как бы его ни ограничивали, всегда добьётся своего. Фекда обеспечивает твёрдое поступательное развитие. Она связана с вещими снами. Человек становится провидцем, обладает психологическим даром, даром предсказателя, умеет открывать клады и находить спрятанные вещи. Такой человек остаётся самим собой в любых условиях. Ему обеспечена защита от посягательства враждебных сил.

Для магических практик:

Grimoireum Imperium: От 266° до 272° звёзды благоприятствуют Этананезоэ (Etananesoe). Это истинный лик Ньярлатхотепа.

Врата:



64. ЗВЕЗДА МЕССИИ



Проявляется и оказывает влияние через Гакрукс.

ГАКРУКС (Gacrux) – гамма Южного Креста.

Зодиак – 11°11' Скорпион.

Перевод – аббревиатура от латинского обозначения «гамма Креста» – ga(mma) + Crux.

Код – AR = 12 ч 31 м 10.0 с; D = -57°06'48"; Long = 216°44'22";
Lat = -47°49'52".

Описание – кратная звезда.

Расположение – на сгибе правой задней ноги Центавра.

Слуги – Венера, Юпитер, Марс.

Стихия – Воздух.

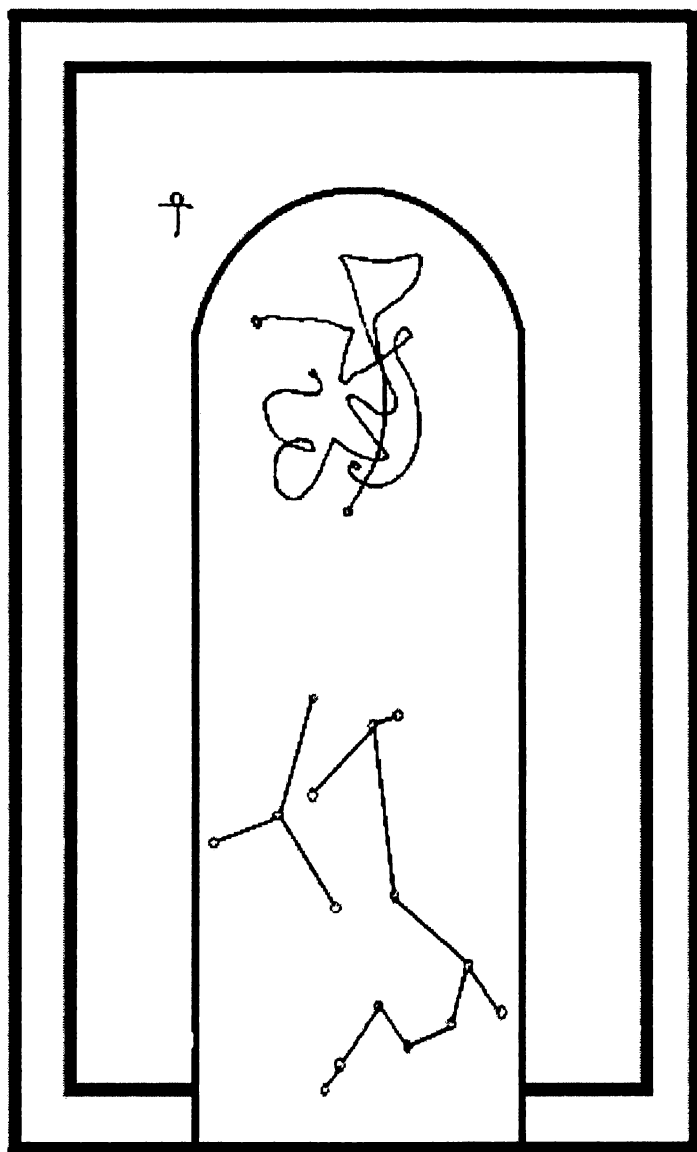
Проявления:

Понимание глубинного смысла и цели своего существования, духовное руководство, открытие эзотерических принципов готовым к восприятию ученикам, активное несение высших истин в мир, вдохновенное ораторство. Это звезда пророчества, духовного лидерства. Считается звездой Христа.

Для магических практик:

Grimoigum Imperium: От 350° до 356° звёзды благоприятствуют Карр-Вефату (Car-Verphat). Является в виде огромного скопления тёмных шаров, вращающихся вокруг чародея.

Врата:



65. ЗВЕЗДА ДЕВЫ



66. ЗВЕЗДА ДЕМОНА



Проявляется и оказывает влияние через **Этамин**.

ЭТАМИН (Etamin) – 33 гамма Дракона.

Перевод – от арабских слов ат-тиннин – «дракон» и ра'с ат-ту'бан – «голова змея (дракона)».

Код – AR = 17 ч 56.6 м; D = +51°29'; Long = 267°58'05";

Lat = +74°55'20".

Зодиак – 27°12' Стрельца.

Расположение – в глазу Дракона или над его головой.

Статус – неподвижная звезда 2-й величины.

Слуги – Плутон, Сатурн, Солнце.

Стихия – Воздух на первом, низшем уровне проявления.

Проявления:

Считается «страшной звездой» убийц и самоубийц, мятежников, бунтарей, людей страшных, готовых на всё, звезда массовых убийств. Такие люди захватывают всё, что могут, проявляя ненасытность, им всего мало. У них неуёмное тщеславие, честолюбие, огромная жажда власти; страшный деспотизм, подавление всех и огромная сила воли. Звезда даёт страшный фанатизм, разрушительную энергию, связана с магией, магическим воздействием на других, массовым гипнозом. Человек способен на махрово-уголовные преступления и проявления; где ему удаётся, там он действует обольщением, где нет – кулаком.

Для магических практик:

Grimoirum Imperium: От 28° до 34° звёзды благоприятствуют Луниггуроту (Lunigguroth). Является в виде белого пылающего шара, источающего ужас.



67. ЗВЕЗДА ЭПОХИ ВОДОЛЕЯ,
ИЛИ ЖЕРТВЕННЫЙ ГОЛУБЬ



Проявляется и оказывает влияние через **Факт**.

ФАКТ (Phact, Phakt) – альфа Голубя.

Зодиак – 21°29' Близнецы.

Перевод – от арабского факхита – «кружащий голубь».

Описание – двойная неподвижная звезда 2-й величины.

Код – AR = 5 ч 39.6 м; D = -34°04'; Long = 082°10'09";

Lat = -57°22'31".

Расположение – на конце правого крыла Голубя.

Слуги – Луна, Меркурий, Нептун.

Проявления:

Даёт глубокое понимание формы и ритма, артистический талант и горячий интерес к науке. Вообще, Факт придаёт оттенок гениальности и медиумизма. Считается, что эта звезда приобретёт особое значение с началом эпохи Водолея. Также – талант, удача, идеализм, интеллект, привлекательность.

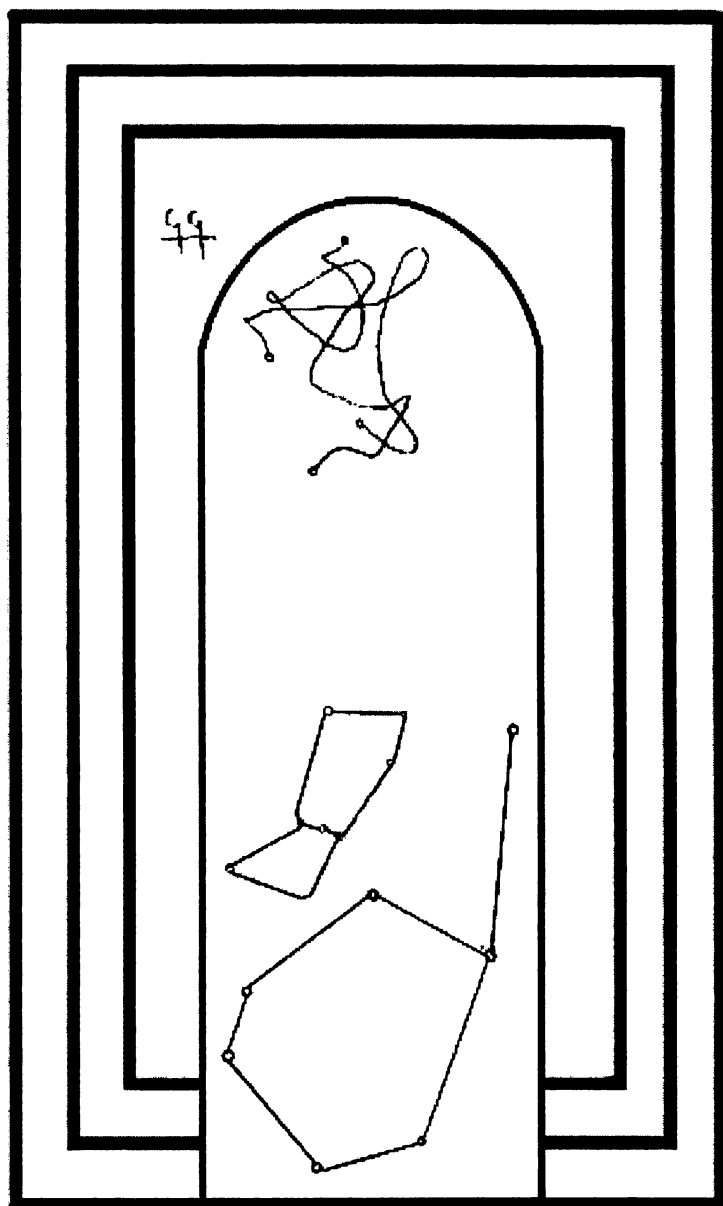
Факт считается оккультной звездой, даёт вещие сны, медиумизм, тонкие ощущения, гипнабельность, внушаемость.

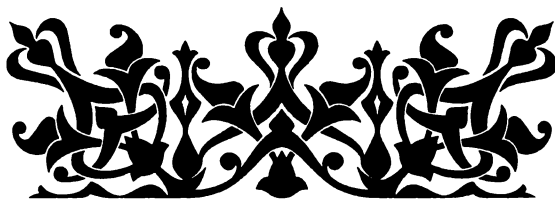
Также существует опасность поддаться дурному влиянию, человека могут использовать как жертву («жертвенный голубь»).

Для магических практик:

Grimoïrum Imperium: От 196° до 202° звёзды благоприятствуют Мафлеус (Maphleus). Является в виде огромной бесформенной сущности, которая может распадаться на множество более мелких.

Врата:





Kasandra

ТРОПЫ И УГЛЫ

ТРОПЫ бывают разные, и их очень много – это как реально-астральная сетка. Также они бывают короткими, когда человек их проходит за несколько минут и даже мгновений, и бывают длинные – человек может не сойти с тропы всю свою жизнь.

Наиболее часто встречаемые:

ТРОПА СМЕРТИ. Если не увидишь Искривление (а часто мы настолько заняты своими мыслями и действиями, что не замечаем Искривления, которые суть и Стражники Троп), то встречаем такие Указатели как мёртвые животные на дороге, похороны, кладбища. Человек как бы заикливаясь на мысли о смерти. А дальше Тропа приведёт сама куда положено – одолевает страх смерти или заболевает каким-либо заболеванием (раком, например). Если человек не сойдёт с неё, то его ждут смерть, болезнь и катастрофы.

ТРОПА ЗАБВЕНИЯ. Указатели на ней имеют вид грязных луж, топей, болот или зыбучих песков. Человека на этой Тропе как бы нет для мира, он «живёт» в мирах иллюзий и забвения.

ТРОПА ОБРУШЕННЫХ НАДЕЖД. Указатели в виде поломанных мостов, завалов и пропастей. В реале у человека как бы «обрываются» все дороги и надежды, и он постоянно жалуется на хронические неудачи и невезение.

ПОТЕРЯННЫЕ ТРОПЫ выглядят как круги. В реале также человек как бы ходит по замкнутому кругу, постоянно решая одни и те же задачи и совершая одни и те же безрезультативные действия.

ТРОПА ОБРАТНОГО ВРЕМЕНИ. Вступив на неё, человек попадает в прошлое. Указателями становятся картинки из прошлого, как бы проявленные наяву, или мысли о пережитых моментах. На этом пути человек не способен идти вперёд и развиваться.

СОКРАЩЁННЫЕ ТРОПЫ. На них попадаешь в нужное место не общепринятыми путями, а напрямую. Часто используются магом для передвижения в пространстве.

ТУПИКИ. Указателями Тупиков являются завалы на дорогах, пропасти. В реале – безысходные и безвыходные ситуации.

ЛАБИРИНТЫ. Указатель видится как тоннель с мигающим светом (просветами). Когда подходишь ближе, можно различить «светящиеся лампочки» – в отличие от Тупиков, есть надежда (в виде редких просветов), и в погоне за ней человек может всю жизнь блуждать по такому тоннелю.

ТРОПА ВОЙНЫ. Указатель на ней в виде постоянно крутящихся перед глазами сцен насилия, встречающихся в реале или в рассказах окружающих, а также сцены насилия из видеопередач или фильмов, которые как бы преследуют. В реале – страстное желание убить или навредить, не покидающее даже при реальной опасности.

ТРОПА ОБРАТНЫХ ДОРОГ. Человек уверен, что идёт вперёд, но на самом деле движется назад, постоянно возвращаясь к одному или тому же месту или событию в реале.

ТРОПА РАДОСТИ. Указателем является чувство безмерной радости, когда хочется остановить время, ценностью является эта минута, мгновение. Кстати, одна из немногих хороших Троп, если вовремя с неё не сойти, то можно перейти на более неблагоприятную Тропу. Обычно маг знает место нахождения такой тропы в реальном мире и при усталости может побаловать себя коротким прохождением по ней.

ТРОПА УЖАСА. Когда за минуту можно пережить вечность. Обычно это бывает, когда ожидаешь наихудший исход и предчувствие ужаса в конце. Пример – звонок, в котором говорят, что с вашим близким случилась неприятность, и вас срочно вызывают в больницу, или же с требованием выкупа, или же ваш ребёнок не пришёл домой, а уже поздний вечер. Обычно требуются немалые усилия для того, что бы сойти с этой тропы, поэтому часто говорят – «возьми себя в руки».

ТРОПА ОСТАНОВИВШЕГОСЯ ВРЕМЕНИ. На ней указатели в виде моментов дежа-вю.

И ещё много разных, все сразу не вспомнишь.

Маги часто или сами пользуются Тропами – например, Тропой Сокращённых или Коротких Путьей (Сокращённые Тропы) для передвижения или Тропой Обратного Времени, – но также могут сделать другого человека пленником таких Троп как Тропа Ужаса, Смерти, Обратных дорог и пр.

Тропы бывают также Нижними и Верхними. Нижние обычно связаны с подземельями, Верхние пролегают по земле или по воздуху.

Обычно на каждой Тропе стоят Охранники, их замечают Видящие, они не дают возможности «поменять» направленность Тропы. Обычный человек их чаще ощущает как некоторые непонятные перемены в окружающем пространстве и собственных мыслях.

Также всегда можно найти «указатель», к какой именно Тропе подошли вплотную или на которой уже находитесь.

Наилучший и быстрый способ сойти с неблагоприятной Тропы в городе – так сказать, «скорая помощь» при попадании на очень неблагоприятную и опасную Тропу – это сквозные подъезды. Не всегда, но часто такой «трюк» помогает с неё сойти.

УГЛЫ:

1. Проходы в иные пространства есть по местам преломления пространства – это не только Углы, хоть чаще смотрятся как последние.

2. Не все углы, которые видятся обычным зрением, являются Проходами.

3. «Проходные» Углы видны астральным зрением, а самый лёгкий способ их обнаружения – это зажжённая свеча: пламя реагирует, как на сквозняк. Причём лучше искать не в нижней части угла, а в верхней.

4. При поиске с помощью обычного зрения наилучшее время суток – сумерки. Поиск идёт по сгущающейся тени. В Углу тень образует чёрный проход в виде тоннеля.

5. На рабочие Углы обычно охотятся не одни сутки. Почувствовать на расстоянии трудно, надо находиться вплотную с ним, чуть ли не лежать или прислоняться.

6. Углы напоминают щели или чёрные ходы, а не Врата, ими пользуются редко и чаще случайно, потому что там «Пограничье» очень плохое. Сущности, охраняющие проходы, довольно скверные и голодные. Это не только животные, но и люди наподобие низкоранговых ведьм и колдунов, – одним словом, «фауна и флора» астральных свалок и бомжатников.

7. Представление о сущностях Углов приблизительно можно составить, восстановив в памяти детские ночные кошмары, которые не давали заснуть. Большинство детей способно вызывать этих существ, которые не приходят к детям, а дети сами их вызывают.

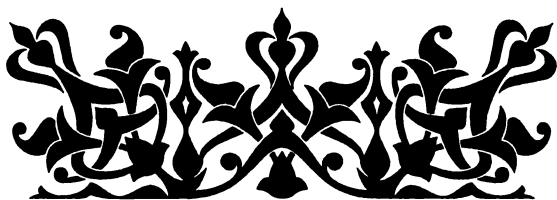
8. Ещё причина, по которой не пользуются углами – проход очень узкий, и зайти можно только без оружия и Охраны, так что, если твой статус недостаточен, пойдёшь в «расход». А те, у кого статус «достаточен», Углами не пользуются.

9. Шансов пройти Пограничье мало, а вот накликать неприятности – очень много: в лучшем случае отсосут энергию и выкинут обратно болеть в реал.

10. Если маг в теле найдёт неохраняемый Угол и проскочит через щель в открытое пространство, то можно считать, что ему повезло.

11. Проходят в Углы обычно вне тела, хотя можно это сделать и в теле, но последствия в этом случае могут быть намного хуже.

12. Ритуалики по «пользованию» углами мало – во всяком случае, мне неизвестны ни ритуалы, ни сигилы – там большей частью срабатывает фактор случайности.



Kasandra, Олег Чудинов

ЧЕРВЬ. ЗНАКИ ДРЕВНИХ

Многим может не понравиться сам текст и выводы, потому что аналогов такой трактовки сигил, знаков и самого Червя нет. Думаем, что настало время, чтобы эти знания вышли из очень узкого круга практиков и стали путеводителем для тех, кто готов встать на этот Путь, Путь Заклинателя Древних, а потом, возможно, и ИМ самим.

Что касается Червя в Традиции Древних, то логично начать Его изучение с «Тайн Червя» (ТЧ) Терция Сибелия.

Часть 1. ВАР, или Радиация

Что непосредственно относится к самому Червя в «Тайнах» Сибелия? В словаре «Варварской латыни» находим следующее: «**Var (Вар) – Червь, Хозяин, Владыка, иногда – неистовый, тот, кого ничто не остановит.** Var – название сигилы из Старшего символического алфавита (ССА), приведённой в данной книге, которая прописывается следующим образом:



Сигила Вар встречается только в третьей строке Скрижали.



«Третья строка Скрижали – *Tshemn Varaman Sosh*. Значит сие: *Действуя, посланник Хозяев*».

В данном случае есть соответствие по трём обособленным группам сигил и их произношению, что позволяет Вар отнести к Varaman, который переводится как «посланник» (Хозяев). Учитывая вышеприведённую трактовку (*«Var (Var) – Червь, Хозяин, Владыка, иногда – неистовый, тот, кого ничто не остановит»*), можно предположить, что Varaman – нечто типа «червь-человек», посланник Древних.

Возвращаемся опять к тексту ТЧ и смотрим, кто такой / что такое Червь:

Червь пребывает в просторах пустых и холодных, окружающих звёзды недвижные и блуждающие, и всё, что пронизывает их. Таится Он в тени всякой твари живой, и растёт внутри неё, и пожирает её, и возрастает и крепнет. Когда же поглотит Он тень, оставив лишь останки жалкие и бесполезные, издохнет плоть живая, но стоит ей признать Его Господом своим, как станет она тотчас богом, и ум, заключённый в ней, станет умом чародея величайшего. Тогда Червь не поглотит тень, а заполнит её собою, слившись с нею, и бывший прежде человеком становится заклинателем мёртвых. Неистребим он, и лишь собственная оплошность истребляет его. Ежели будет убито тело его, возродится он вновь, и горе тому, кто осмелится встать на его пути!

Делаем выводы:

- Червь имеет отношение к космосу – звёздам и планетам, причём не к ним самим, а к космическому пространству, их окружающему;
- Червь сам не есть пространство, а только то, что «пронизывает» его;
- Червь присутствует «в тени всякой твари живой», т.е. всё живое «пронизано» им и имеет его рядом с собой;

- Червь может «взрастать и крепнуть», т.е. количественные характеристики его изменяются;

- плоть человека может либо Его не признать (не принять) и умереть, либо принять как свою сущность, признав «Господом своим», и через это самой стать богом;

- имеющий Червя «возрождается», т.е. бессмертен.

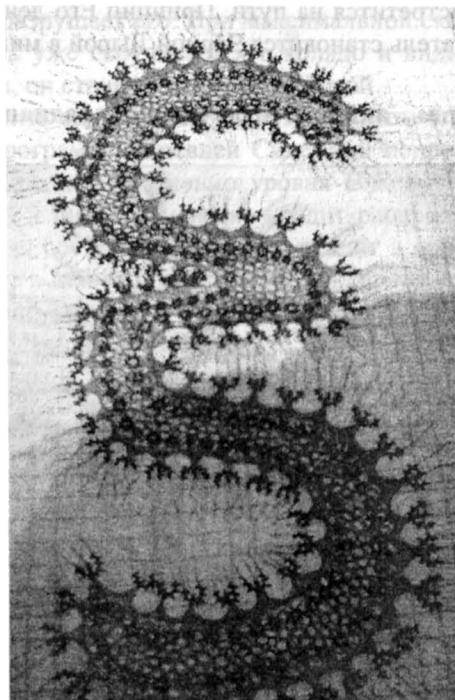
Это не что иное, как **радиация**. А именно – то, что находится в межзвёздном пространстве, то, что всегда есть (в пределах нормы малых доз) у любого живого существа, и то, что может менять свой уровень от фонового (земного, нормального) до повышенного (космического).

Теперь рассмотрим последние два пункта – что значит принять, а точнее «признать его Господином», для того чтобы стать Заклинателем Древних. Для этого необходимо повысить у себя её уровень до космического. В данном случае речь идёт не о той радиации, которую можно измерить приборами, а о **радиации тонкого плана**, которая не излучает, как мы привыкли считать, а **поглощает энергию** (!) и поэтому губительна, в первую очередь, для всех живых мыслящих существ. При резком повышении уровня (кардинальном изменении структуры, переходе вещества в антивещество или Тёмную Материю, что на тонком плане представляет собой алхимический процесс перерождения) радиация смертельна, поэтому необходим процесс её плавного повышения до максимальных пределов – или пределов, которые может выдержать человек.

Таким образом, Червь имеет вампирическую природу и, по сути, является Чёрной Дырой микроразмера, проводником Тьмы, так как истинная Тьма проявляется как всепоглощающая, бесшумная и уничтожающая всё проявленное. Любое значительное повышение уровня радиации губительно для обычного человеческого существа. Но «стоит признать его своим Господином», т.е. открыть своё сознание для воздействия, рискуя и зная последствия (не факт, что даже порционное облучение сможет выдержать как тело, так и сознание), то человек получает Червя. В данном случае Червь – не что иное, как миниреактор радиации, который постоянно находится в человеке (его «тени»), что позволяет со временем организму адаптироваться и перестроиться по мере увеличения его доз облучения и трансформации тела и сознания. А в дальнейшем это позволит

переносить радиацию космоса, выйти за пределы нашей Вселенной и стать бессмертным существом.

На тонком плане этот миниореактор Червь-Вар выглядит следующим образом:

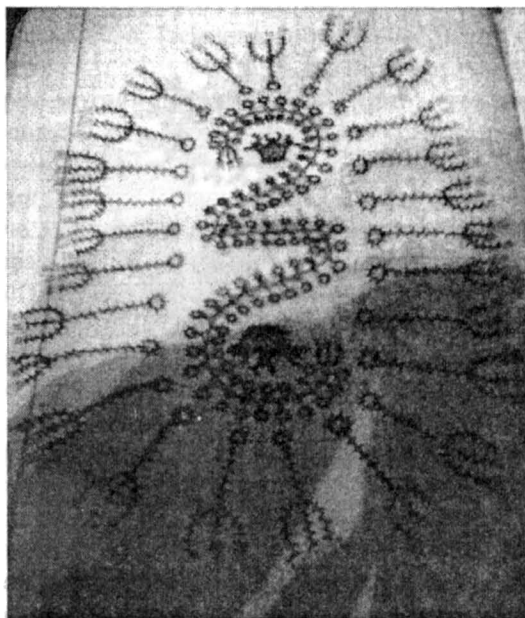


Действие Червя неотвратно, бесшумно, всепроникающее, не имеющее аналогов и практически никакой возможности его предотвратить (радиацию не почувствуешь, не увидишь и не услышишь, это тихая неотвратимая смерть), поэтому возрадивший в себе такого Червя и сам ставший Заклинателем может заражать радиацией всё, к чему прикоснётся, даже не используя никакой ритуальной и других видов магии, а только увеличивая (при нападениях – резко) дозы его излучения, что зачатую происходит даже неосознанно.

«Третья строка Скрижали – *Tshemn Varaman Sosh*. Значит сие: *Действуй, посланник Хозяев*», – это и есть Магия Древних. Все остальные ритуалы необходимы только для настройки самого

практика. Это неотвратимое поглощение энергии живого существа. На тонком плане Он попросту **пожирает жертву**. А в дальнейшем **пожираются** не только живые существа, но и все виды энергии, всё, что способно проявиться в космосе – даже планеты, астероиды и прочее, что встретится на пути. Принцип Его действия – Чёрная Дыра, а Заклинатель становится Чёрной Дыркой в миниатюре.

Червь, активно излучающий радиацию



На рисунках чётко видны вихревые потоки разной направленности.

Разница между рисунками в вихревых потоках $S(+)$ - и $S(-)$ -направленности, где $S(+)$ -направленность является полностью деструктивной и поэтому боевой программой, направленной на уничтожение, в то время как $S(-)$ -ая может выполнять роль миниреактора и трансформировать практика, являясь, таким образом, особой благосклонностью Владык по отношению к нему, что позволит дать шанс на выживание и его трансформацию в новое существо на

всех уровнях. Также значение имеет и скорость раскрутки вихревого потока, а именно – какой Силой обладает практик и насколько он может раскрутить такой поток, который «ввинчивается» в любое пространство и изменяет его согласно своей вампирической природе – попросту разрушает его. При максимальной скорости раскрутки, когда Червь уже скручивается в кольцо и видится сплошным чёрным диском, он становится Чёрной Дырой.

Надо отметить ещё один пункт, а именно то, что Червь является одной из Программ в Древней Силе, или попросту в Древних. Что касается Древних, а именно уровня Владык, то Они имеют природу Хаоса, и никогда меня не убедит распространённое мнение, что Древняя составляющая Тьмы входит в программу Матрицы и выполняет в ней свою роль (уничтожает грязь, чистит колена падения или ещё чего). Не они, а Матрица приспосабливается и старается их освоить в пределах её жизненных возможностей. Древние изначально по своей природе и не являются ничьей Программой, но у себя имеют их множество, в том числе и такие деструктивные как Червь. Червь также входит в более обширную Программу Древних под названием Ящеры-Драконы, но это уже отдельная тема. К подобным, но менее деструктивным программам в Силе Древних ещё относятся Демоны, но об этом тоже не сейчас.

Итак, вернёмся к сигиле Вар и её начертанию. Сигила в алфавите прорисована с накопителем энергии (Силы) в виде не закрашенного кружка и имеет классическую форму самой программы Червя-Дракона. Причём, в данном случае, не в виде реактора-преобразователя, а в истинном своём назначении – именно программы S(-)-направленности – хотя, судя по прорисовке, не боевой. В алфавитах редко используются боевые программы, потому что (даже логически) назначение алфавита иное.

P.S. Думаем, у читателей не возникнет вопросов по поводу того, что в этой статье и в общем, в открытом доступе, мы не даём практики и описания, как именно подсаживается Червь, как пользоваться боевыми Программами, как происходит и контролируется сам процесс преобразования и перестройки практика, как и чем его кормят, пока он сам не научится питаться. По большому счёту, это всё **смерть** для обычного человека, ему придётся **умереть** в теле. Это совершенно логично, и большинству незачем калечить свою жизнь, к которой он привык. Это путь единиц.

Часть 2. ЛХАБ, или Ловушки сознания



Вторая строка Скрижали – *«Herrb Ningesh Heg. Значит сие: Возлежащие на Основании мерзки и отвратительны»*. Здесь также тригон соответствий, но последняя буква (точнее – сигила) в Hegb переводится как «Возлежащие на Основании...», причём в последнем значении.

Далее, четвёртая строка гласит: *«Gha Rlan Fnzeh Lefgb. Значит сие, что орудия слугителя Альяха [ракovina рланг, кинжал файнзех, блюдец и все прочие] есть плоть от плоти его»*. Здесь их целых 4 штуки в звучаниях (которые также совпадают по 4) Rlan и Lefgb... По смыслу можно отнести к словам «слугитель Альяха» и «плоти его».

Пятая строка Скрижали – *«NemerTehbZenrithMaynioshLefgb T'fos. Значит сие, что для открытия Границы необходима кровавая жертва»*. Совпадения по переводу тоже есть (по 6) – соответственно, относим к двум произношениям Tehb и Lefgb, причём Lefgb встречается уже дважды, – и, кажется, не ошибёмся, если предположим, что слово это – Альях. Если это так, то продолжать уже и не стоит, хотя работу надо проводить до конца.

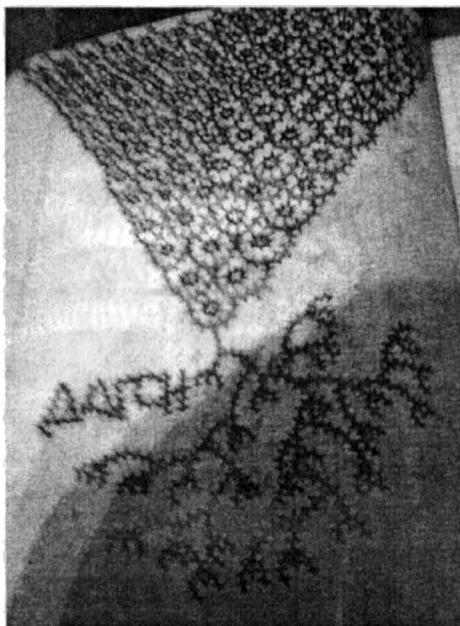
Итак, делаем выводы: сигила относится к основополагающим понятиям Традиции, таким как Альях, Absu, «возлежащие на основании», «открытие» (границы), а также с отрицательным значением (как в первом случае). Итого получаем, что через сигилу Лхаб мы можем входить непосредственно в Портал Альяха, минуя Границу, причём с предупреждением «НЕТ!». Логично, что в смысле того, что не стоит это делать.

Также Лхаб – единственная сигила, в рисунке которой явно просматривается крест. В крестах нет свободной циркуляции энергии, она замыкается сама на себе, что часто приводит к «короткому замыканию». Кресты – не что иное, как астральные ловушки сознания. Кресты обычно нацелены на работу с сознанием; может, поэтому данная сигила идёт первой как в строках Скрижали, так и в алфавите (ССА).

Через Лхаб также можно прочесть следующее:

Владыки Альяха.

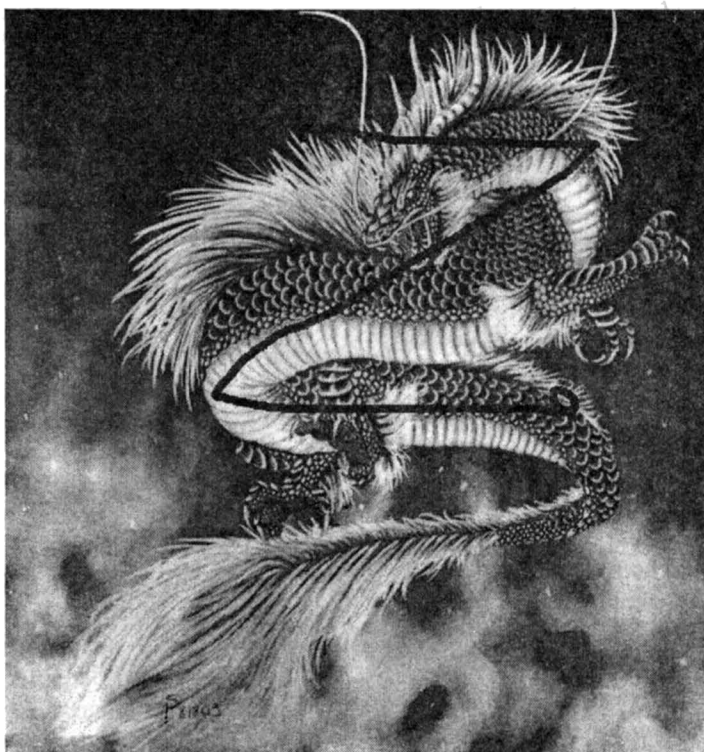
Владыки Альяха – их ДЕВЯТЬ... Девять пространств Высшей мерности Вселенной, через которые она смогла раскрыться и развиваться (расширяться). ОНИ же ТРОЕ – более низкочастотная их составляющая, входящая в основу нашего мира и восприятия. Это мир, доступный нам. Остальные «свёрнуты, не раскрыты» нашему восприятию до тех пор, пока сами не поменяемся. ОНИ же ОДИН – тот, кто всё начал и закончит (развернул Вселенную и схлопнет её), кому подвластно Время.



Часть 3. ЙИН, ЗЕР, ХАШ, ТАФ, или Потоки

Далее рассмотрим следующие сигилы Старшего Символического Алфавита: Йин, Зер, Хаш, Таф. Они довольно часто встречаются в строках Скрижали, но конкретного смыслового соответствия нами не найдено... Единственное, чем можно руководствоваться, объединяя их – это прорисовка в той или иной форме буквы S.

Как показал Вар, вариации формы S (похожие на Z, отзеркаленную S, прямую или обратную печатную цифру 2) имеют прямое отношение к Вихревым Потокам и их Источнику, импульсу, который их порождает – Пространственному Огню. Хотя это тема – не для открытого обсуждения, потому что их практика в реале опасна для жизни, скажем только следующее.



Вихревые Потоки бывают:

- внутренними и внешними (часто для лучшего эффекта используют двойные потоки);
- направленными вверх или вниз;
- S(-)-ми и S(+)-ми, направленными по ходу солнца (по часовой стрелке) и против хода;
- одинарными (простыми) и двойными (сложными);
- обычными и запрограммированными на определённые действия.

Также могут быть различные комбинации из них: двойные Вихревые Потоки одной или разной направленности, использование нескольких Вихревых Потоков, направленных в разные пространственные точки и т.д., и т.п. Выбор комбинаций и Программ, которые вносятся в Вихревые Потоки, зависит от смыслового значения их применения, мастерства и Силы практика. По их Источникам различают несколько видов Пространственного Огня. Перечислим некоторые из них: Огонь Скорпионов, Огонь Драконов, Холодный Огонь, Горячий Огонь, Огонь Бога, Огонь Червя, Огонь Жизни, Огонь Смерти.

Огонь Драконов является импульсом Вихревого Потока и набирает силу (разгорается) по мере разгонки Потока, внутренняя спираль которого движется по ходу солнца (S(-)), что даёт вампирический эффект. При этом можно разгонять и второй, внешний Поток. Но надо обязательно учитывать, что на стыках соприкосновения разнонаправленных Потоков, а именно сил центробежного внутреннего и центростремительного внешнего, образуется эффект трения огромной мощности (это как попасть между вращающимися резцами). И если поток по (+) разрывает, уничтожает и рассоздаёт, то по (-) является магическим вирусом, который программирует на определённые заданные действия. Программировать можно как сам внутренний поток (для питания энергией), так и извне (внешний) для внесения кому-то магических Программ.

Огонь Скорпионов. То же самое, только внутренний направлен против хода солнца (S(+)). Разгонять такой Поток желательно подальше от себя, потому что если он настигнет человека, то внутренним раскрошит его на части, а если добавить и внешний, то раскидает их со скоростью движения Вихревого Потока, т.е. при достаточной скорости разгонки – на молекулы.

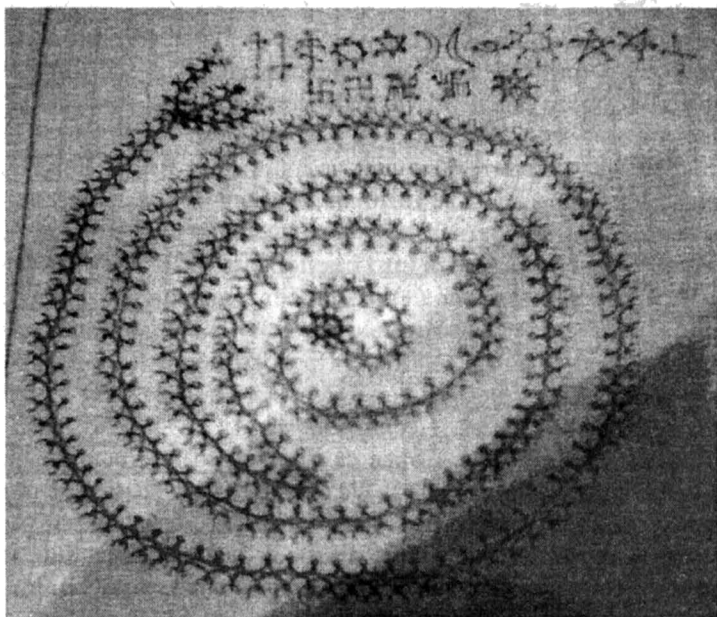
Огонь Червя. Происходит, когда задаётся несколько Потоков, направленных против хода солнца. По сути, это изначальная смертоносная программа, когда идёт «засасывание вниз» и рассоздание многократной силой Потоков.

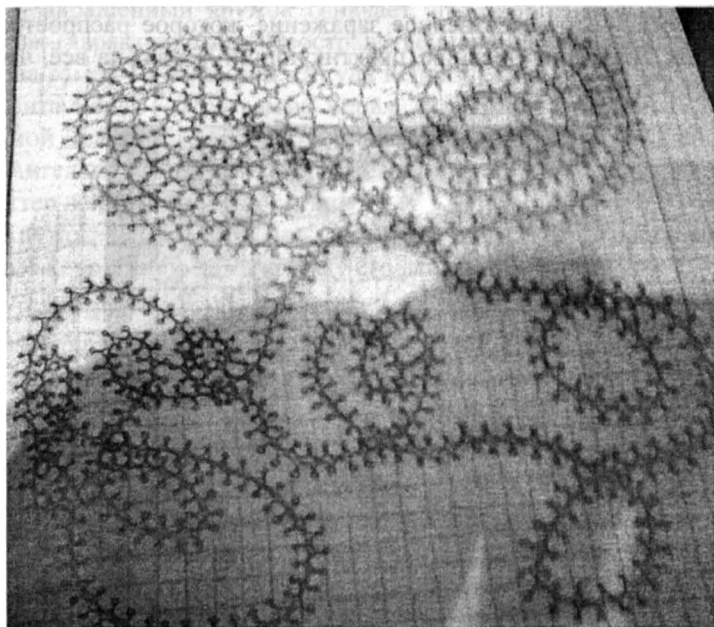
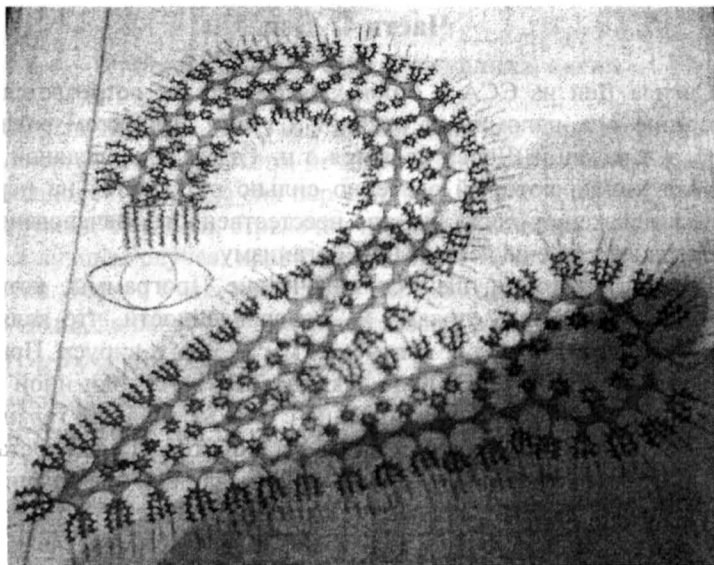
Огонь Бога. Соответственно, когда Потоки вращаются по часовой стрелке.

Огонь Жизни, или Горячий Огонь. Когда один или несколько Вихревых Потоков направлены по ходу солнца. Одной из вариаций является Огонь Бога.

Огонь Смерти, или Холодный огонь. Один или несколько Потоков направлены против хода и вниз. То же, что и Огонь Червя.

Соответственно этим Потокам и эффектам, которые они вызывают, задаются Программы. Действие таких Потоков может нанести непоправимый вред физическому и моральному здоровью не только тех, на кого они направлены, но и практику, не умеющему ими пользоваться или допустившему даже незначительную ошибку. Поэтому изучение и применение их возможно только под контролем Мастера в реале.





Часть 4. Ден

Сигила Ден из ССА в строках Скрижали не встречается. По очертанию она напоминает рисунок Стужи. Эффектом радиоактивного заражения Червя является т.н. Стужа; это ледяной, могильный холод, который особенно сильно ощущается на первых стадиях заражения, когда чувство неестественного, нечеловеческого холода внутри ещё непривычно организму.

Стужей также ощущаются магические Программы, которые вносятся вихревыми потоками S(-)-направленности, что является признаком заражения, т.е. получения магического вируса. Практически все, кто попадает в поле Заклинателя, в той или иной мере это ощущают. Прекращение общения с ним не является гарантией того, что процесс заражения жертвы остановится. И если составление Программ, в том числе боевых, их активация и запускание через Вихревые Потоки являются целенаправленными процессами (Дракон), то эффект Стужи не является волевым действием; это радиация, метастазы раковой опухоли (Червя).

Стужа – это естественное заражение, которое распространяет практик Традиции Древних (практикующий Червя) на всё, что попадает в его поле.



Часть 5. ШЛАА, или Символика сигил

Сигила Шлаа из ССА, так же как и сигила Вар, имеет накопитель энергии в виде пустого, не закрашенного кружка. Что касается символики сигил, то до сих пор умалчивалось и считалось, что всякие кружки, чёрточки, стрелочки и прочее рисуются «для красоты» или, в лучшем случае, просто показывают начало и конец их прорисовки. Те, кто будет работать и составлять Программы и знаки в виде сигил, должны учитывать не красоту, а следующее:

1. КРУЖКИ (начало и конец – голова и хвост Дракона, это применительно к магии Дракона) означают **накопители энергии** или место раскрутки Вихревого Потока. Наличие кружка означает, что сигила энергетически заряжена (запрограммирована на определённое воздействие) и имеет источник питания в тонком мире, т.е. подключена к функционалу определённой Программы через коллективное сознание.

Незакрашенный кружок означает, что энергетическая составляющая (характеристики Пространственного Огня) изначально заложена самой Программой, откуда используется данная сигила (из алфавита Червя – Программа Червя, из алфавита Дракона – Программой Дракона, Гозтия – Программа Демонов; также есть сигилы т.н. Ангельского алфавита и т.д.). Исходя из этого, определяется характер действия данной сигилы.

Кружок можно закрасить самому и тем самым внести собственные коррективы в Программу его действия.

2. ЧЁРТОЧКИ на концах означают наличие и место расположения удара или выстрела. Такие сигилы означают, что в этом случае идёт боевая Программа с использованием Силы. По расположению черты можно судить о характере удара. Вилка на «хвосте» с чертами означает максимальный, тройной удар, но в таком случае поблизости в «голове» должны быть кружки-накопители энергии.

Если собрать несколько сигил и поместить их в один или несколько кругов по образу Гозтических, то получится **Печать**.

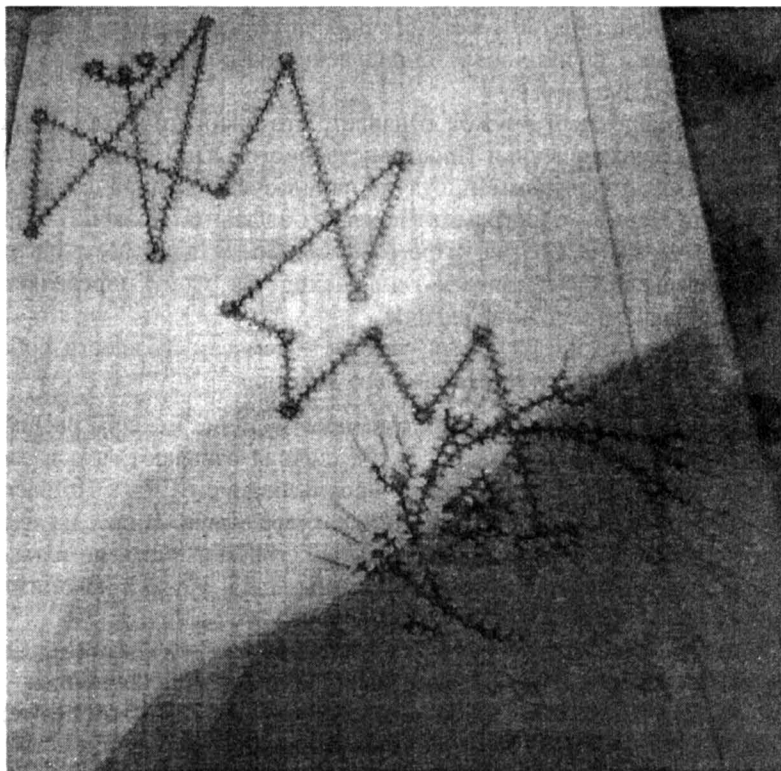
3. ЗНАКИ БЕЗ ЧЕРТЫ не рассчитаны на удар (не боевые) и могут быть либо просто буквами алфавита, либо подписью какой-либо Сущности или самого Практика.

4. ЗИГЗАГООБРАЗНЫЙ тип сигилы означает такое же зигзагообразное движение энергии, что даёт эффект шаровой молнии, который увеличивает мощность многократно.

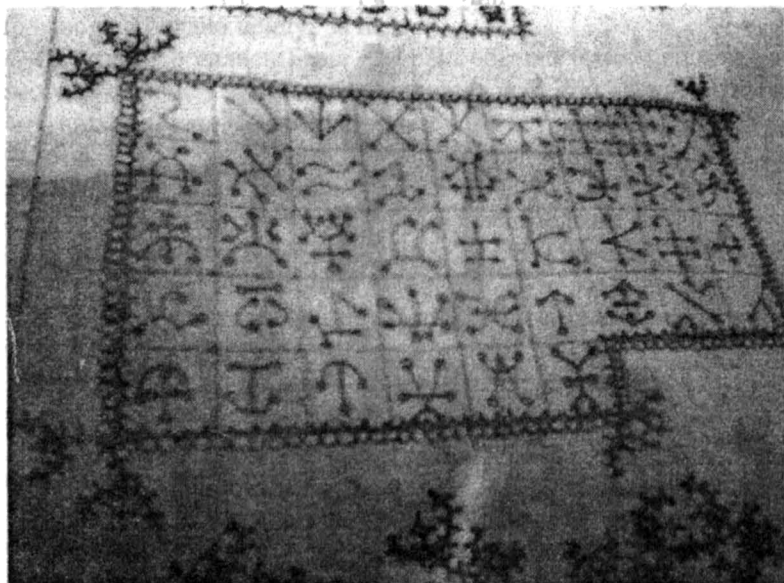
5. ЛИНИИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ представляют собой небольшие вспышки замыкания, которые действуют на сознание. И чем больше пересечений, тем они ярче в астрале.

6. СТРЕЛКИ показывают направление движения энергии.

7. ЧЁРТОЧКИ НА СЕРЕДИНЕ ЛИНИИ или **ПОЛУМЕСЯЦЫ** не дают обратного хода энергии (обратки); они хоть и дают хороший эффект, но сильно нарушают циркуляцию энергии. Они своего рода полупроводники, когда в накопитель не возвращается неизрасходованная энергия Червя.



Числа и сгилы алфавита Дракона



Часть 6. Файн или Жертва

Сигила Файн из ССА напоминает **Знак Древних**, один из очень распространённых знаков, которые часто используются, но о которых нигде никогда не пишут. Ставится этот **ЗНАК** приблизительно так:



Этим знаком метится **жертва**, также он означает «МОЁ!» (моя жертва, моя территория и пр.). Знак пришёл от Беров – одной из первых (сохранившихся не только в памяти, но и в крови у некоторых) древних рас, заселявших, как гласит Традиция, землю – тех, кого сейчас знают как оборотней (не волки-люди, а именно медведи-люди). Жили они большей частью не на поверхности, а в ямах под деревьями. На зиму впадали в полуспячку, а весной выходили изголодавшиеся и охотились в округе, чем сильно доставали людей. Рождались они человекоподобными, «перекидываться» начинали где-то в районе совершеннолетия, это у них было как посвящение. Не прошедших «посвящение», т.е. тех, кто не смог «пере-

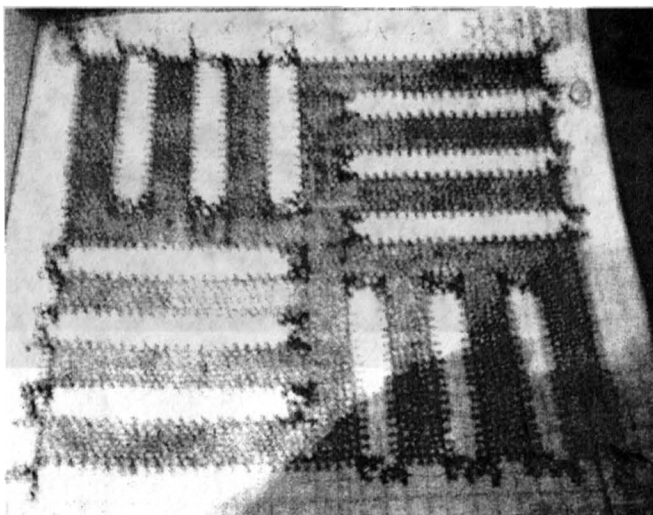
кинуться» и стать зверем, не убивали, а выгоняли в лес: мол, выживешь, не выживешь – твои проблемы.

Эта метка имела двойное значение, хотя его можно объединить одним словом «МОЁ!». Таким образом метили территорию, ставя её на деревьях или камнях. Метка означала, что пришедший попал на территорию Бера. Ею также метили жертву. Последнее значило, что рано или поздно придут за ней.

Те, у кого остались Беры в крови, обычно идут, меньшей частью, в пасечники, большей – в органы, конкретно – в оперативники. У них подсознательное желание охотиться, и вид крови их возбуждает. У них нет желания вершить правосудие, и какой-либо идеологии они тоже не придерживаются. У таких «работников» чисто звериные инстинкты Беров и исключительное желание охотиться на людей, причём, находя их, любят убивать. Отсюда истинное значение выражения «оборотни в погонах». У многих убийц и маньяков, особенно у тех, кто любит выслеживать жертву, так же в крови находится код Бера.

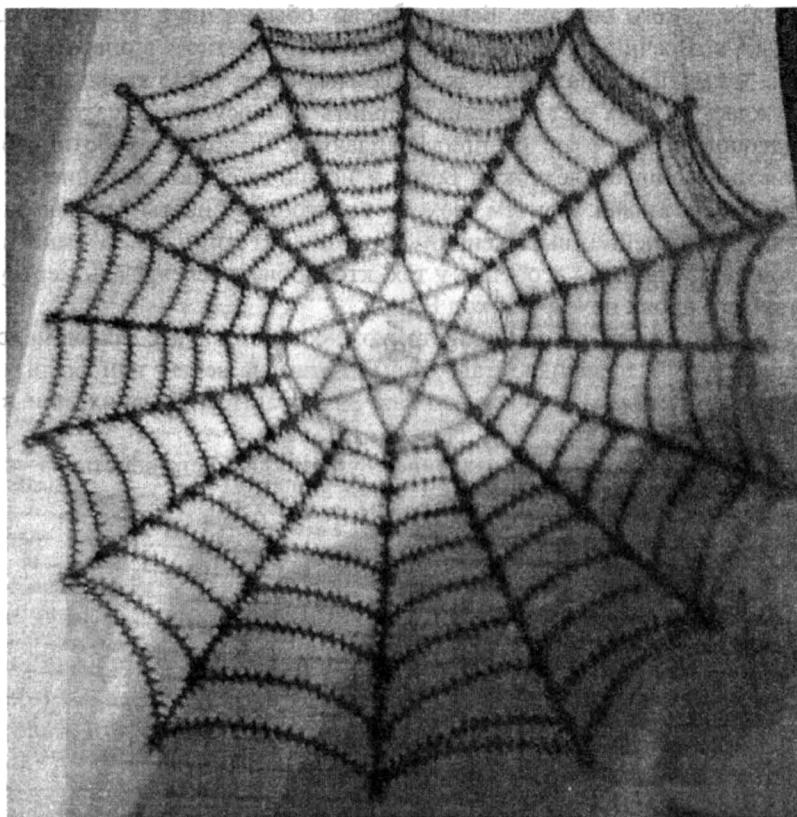
Если отойти от истории, то можно такой знак с успехом использовать в практике, ставя знак Жертвы на вещах или фотографиях тех, кто ею является по праву для практика Древних, или же метить Жертву для самих Древних.

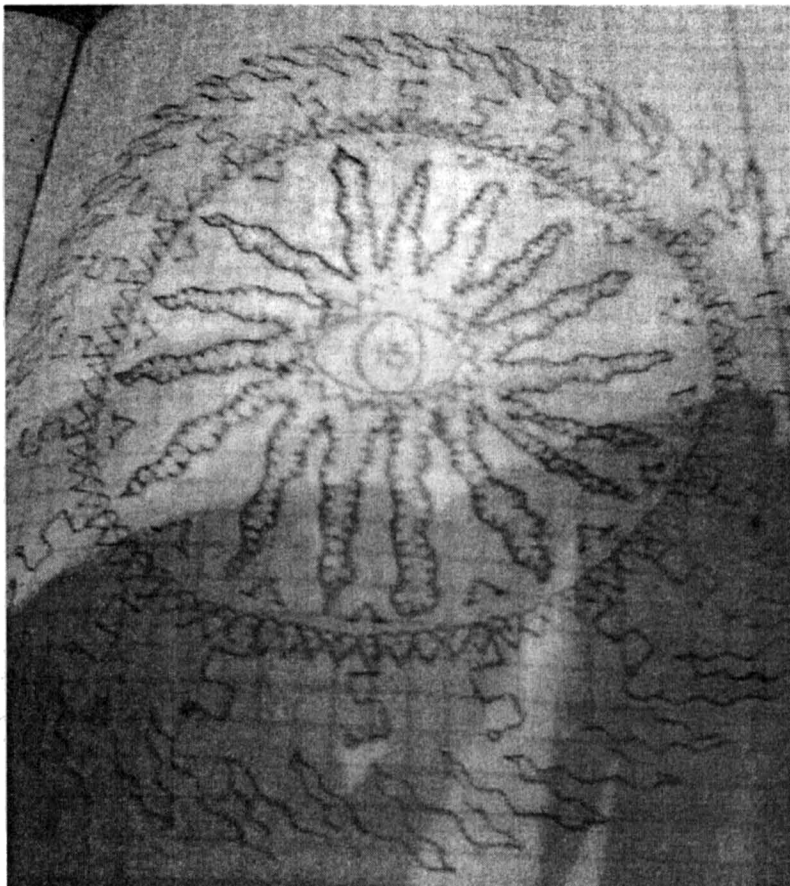
Программа разнонаправленного уничтожающего действия:



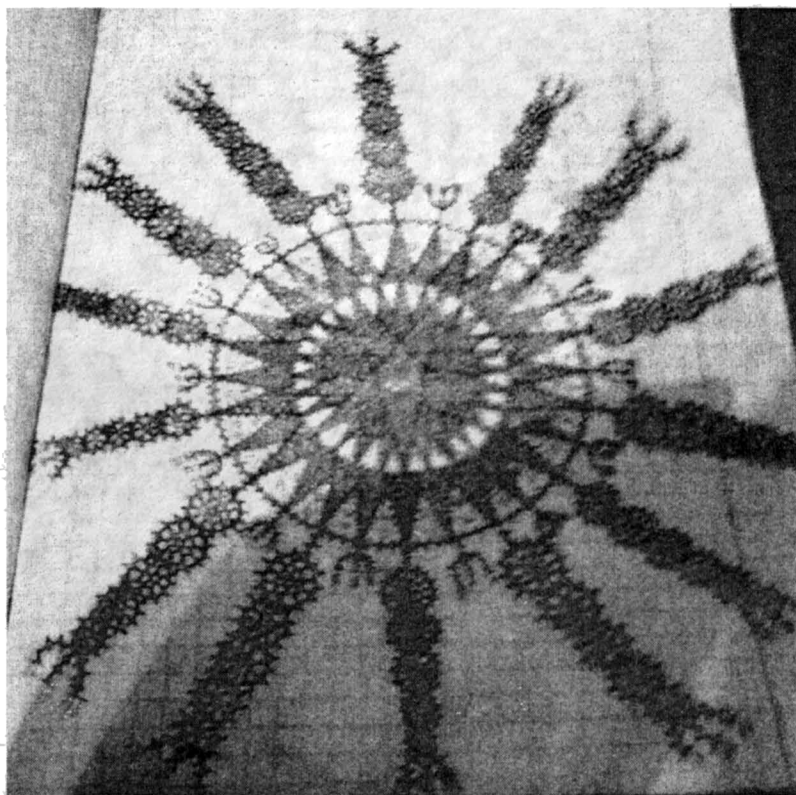
Часть 7. Другие деструктивные программы

Паутина

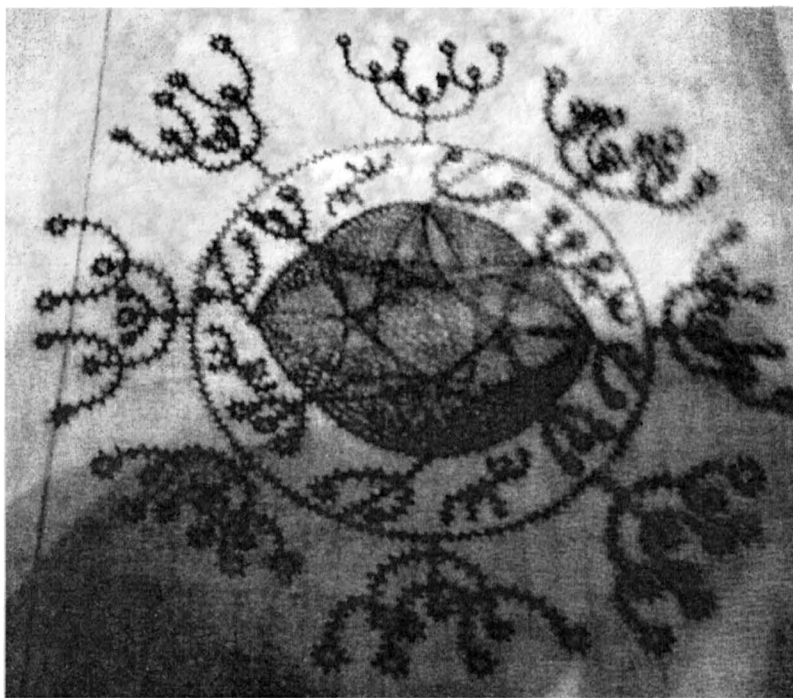




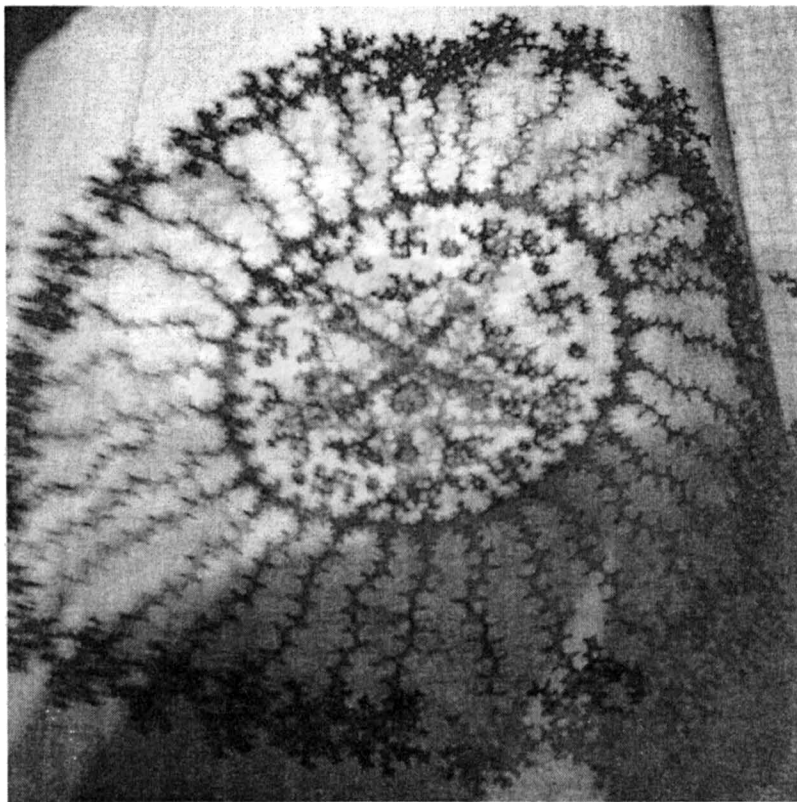
Чёрное солнце



Звезда



Самоуничтожение



Пески Времени



Часть 8. Дракон Уроборос, или Истинная Смерть

В заключение темы Дракона хочется привести следующий монолог:

УРОБОРОС ИЛИ ПОЕДАЮЩИЙ СЕБЯ ДРАКОН (он же ЗМЕЙ).

ДРАКОН И ЕСТЬ СИЛА, МУДРОСТЬ (СОЗНАНИЕ) И ЭНЕРГИЯ (ВИХРЬ, ИЛИ ЗАМЫКАЮЩАЯСЯ НА СЕБЕ ПЕТЛЯ).

УРОБОРОС ПОЕДАЕТ САМ СЕБЯ И ИЗ СЕБЯ СТАНОВИТСЯ СОБОЙ.

РОЖДЁННОЕ В САМОМ СЕБЕ СТАНОВИТСЯ ПИЩЕЙ СЕБЯ И ОБРЕТАЕТ БОЛЬШУЮ СИЛУ.

ВСЁ ВЗЯТОЕ ИЗВНЕ ПРОХОДИТ ВНУТРЕННЮЮ ТРАНСФОРМАЦИЮ, ЧТОБЫ СТАТЬ СОБОЙ.

ВЫ ПРИВЫКЛИ БРАТЬ ГОТОВОЕ, НО ОНО НЕ ВАШЕ!

ОНО РАССЫПЛЕТСЯ В ПРАХ И БУДЕТ ВАМИ ЗАБЫТО, КАК И ВЫ САМИ СТАНЕТЕ ПРАХОМ, ТАК И НЕ ПОНЯВШИМ ДРЕВНЕГО МЕХАНИЗМА БЕСКОНЕЧНОСТИ И БЕССМЕРТИЯ.

ТОЛЬКО ТО, ЧТО В ВАС, И БУДЕТ ВАШИМ «Я» В БЕССМЕРТИИ И ВАШЕЙ ПИЩЕЙ ДО БЕСКОНЕЧНОСТИ.

НЕ ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОСОВ И НЕ ИЩИТЕ ГОТОВЫХ ОТВЕТОВ: И ТАК ДАНО ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ.

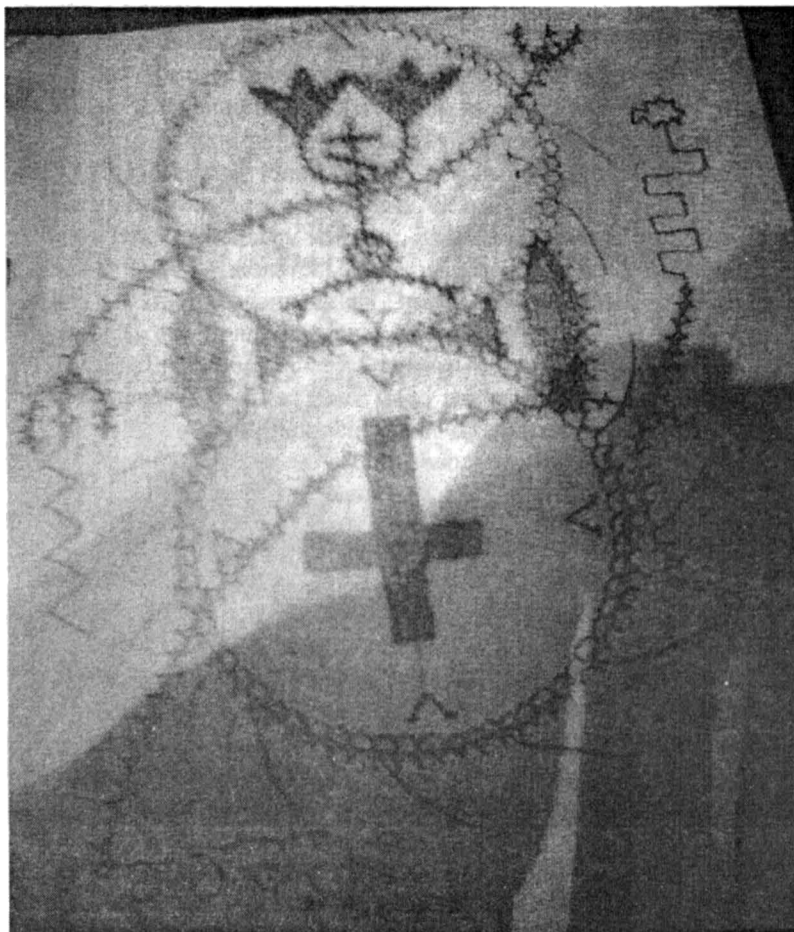
СИЛУ ДЛЯ ПОНИМАНИЯ И ТРАНСФОРМАЦИИ БЕРИТЕ В СЕБЕ И НЕ ИЩИТЕ ИЗВНЕ.

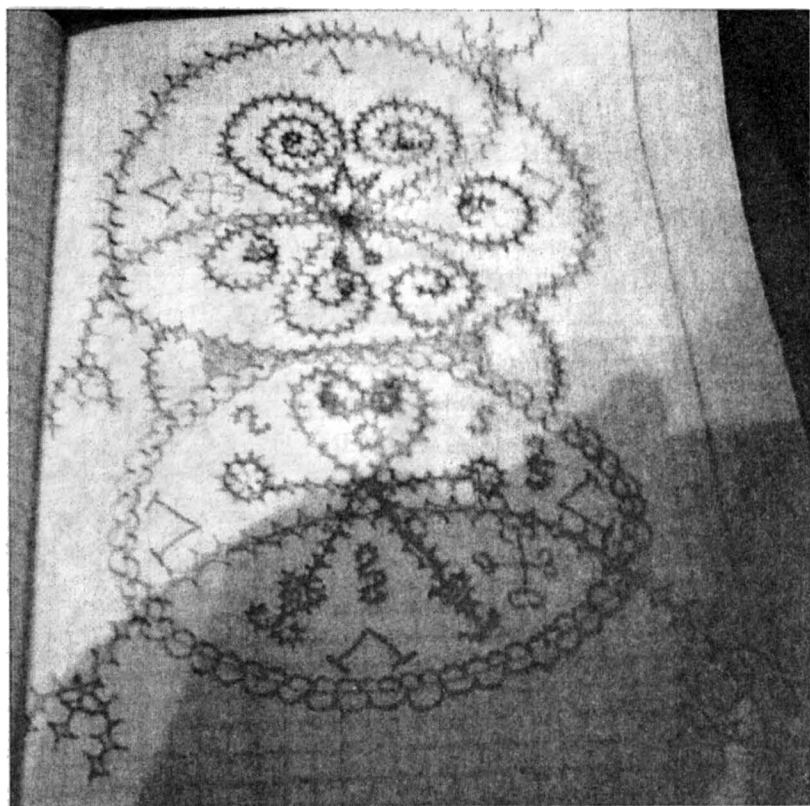
ПЕРЕХОД ПО ПЛАНАМ ДАЁТ ОТЗЕРКАЛЕННЫЙ НА СЕБЕ КРУГ В ВИДЕ ВОСЬМЕРКИ, КОТОРАЯ ОТОБРАЖАЕТ ТОТ ЖЕ МЕХАНИЗМ, ТОЛЬКО С ПЕРЕХОДОМ (В ТОЧКЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ) С ОДНОГО ПЛАНА НА ДРУГОЙ.

ПЕРЕХОД НУЖЕН ДЛЯ СМЕНЫ ТЕЛА ДРАКОНА.

КРУГ ЖЕ – ЭТО УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МЕХАНИЗМ ДЛЯ ВСЕХ ПЛАНОВ, ИЛИ БЕСКОНЕЧНОСТЬ.

**Разрыв Червём Бесконечности,
или Истинная Смерть**



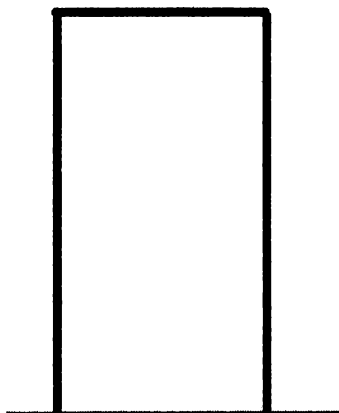


Часть 9. Знак Двери

О Древних сказано, что они ждут за Вратами. Врата и есть Дверь в миры Древних. Но так как Древние всегда есть, были и будут, а также находятся везде, то Дверь, прежде всего, открывает Проход в нашем сознании для контакта с Ними. И тогда она становится Вратами Посвящения.

Также Дверь может открывать Проход и в пространстве нашего мира при определённых благоприятных конфигурациях звёзд, и тогда место в пространстве открытой Двери в миры Древних становится патогенной зоной любого масштаба – от полтергейста до зон магнитной и прочих аномалий. В этом случае Дверь становится местом Перехода между мирами. Запечатлённая на любом материальном носителе (желательно натурального, природного происхождения) и прорисованная как Знак, Дверь становится символом Перехода (в обоих направлениях).

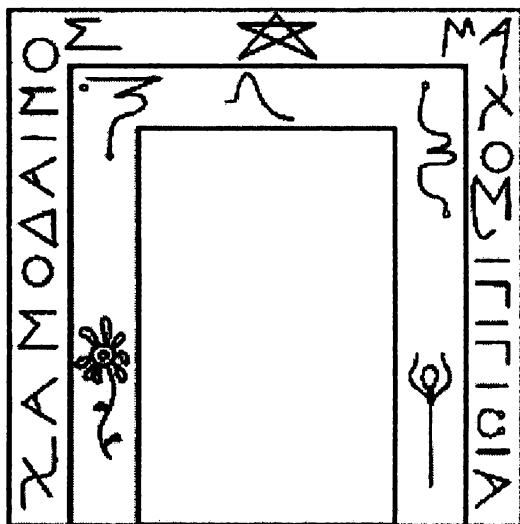
Также Дверь обозначает Границу Миров. Это очень древний и распространённый Знак, хотя мало изученный и редко используемый. Рисунок Двери, как все Знаки Древних, очень прост. Хотя и кажется примитивным, но имеет довольно глубокий эзотерический смысл. Две вертикальные линии и одна горизонтальная, рисуется буквой П от края угла плоскости, где происходит преломление пространства:



Дверь, как Знак, входит в категорию магических символов под названием Врата и по конфигурации, переложенной в двухмерное измерение, напоминает заглавную букву П, а в трёхмерном – обычные двери в реале. Двери бывают простыми или прямоугольными, а также в форме Арки. Квадратная или круглая форма Портала также присуща знаку Окна, которое по функционалу приближена к знаку Двери и тоже является Вратами – естественно, при правильном прописании и ритуальном магическом использовании. Окна больше известны как магические Печати.

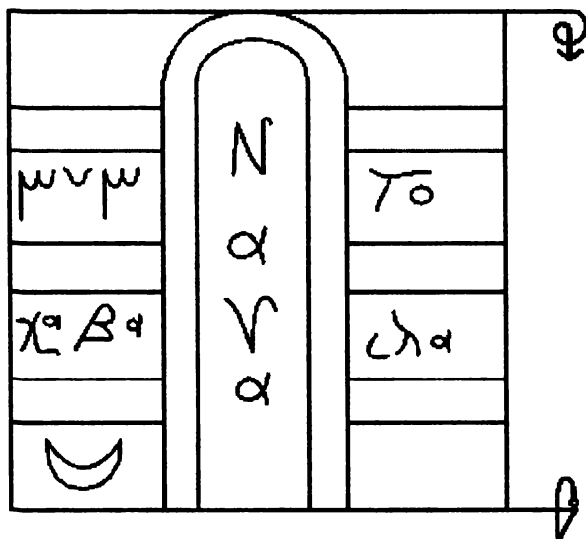
Классические Двери как Врата можно найти в Некрономиконе Симона в Посвящении в седьмые Врата Zonei.

Ниниб-Адар



Ниниб у ассирийцев отождествлялся с Сатурном. Седьмые врата, как последние из Врат Посвящений, ведут за границы Солнечной Системы. Это означало, что после их прохода практик выходил из-под влияния Молодых Богов (планет Солнечной системы) и попадал под влияние фиксированных сверхмощных звёзд и созвездий, которые являлись Вратами к Древним. Примечательно, что у Симона знак Двери встречается в двух из семи Врат – в первых

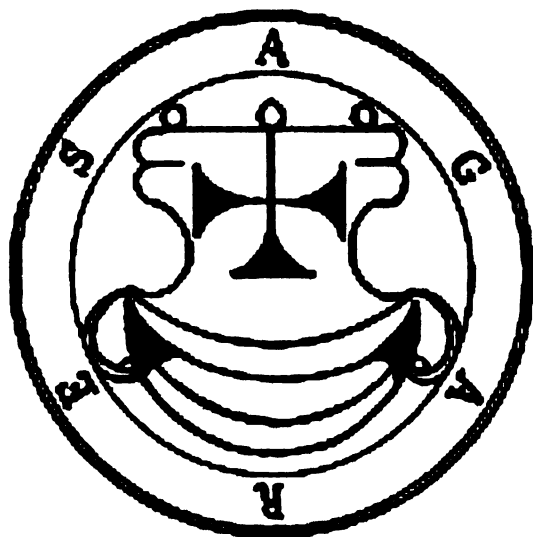
Вратах Нанны-Сина и последних – Ниниба-Адара. Во Вратах **Нанны-Сина** (который отождествлялся с Луной) Дверь имеет форму Арки:



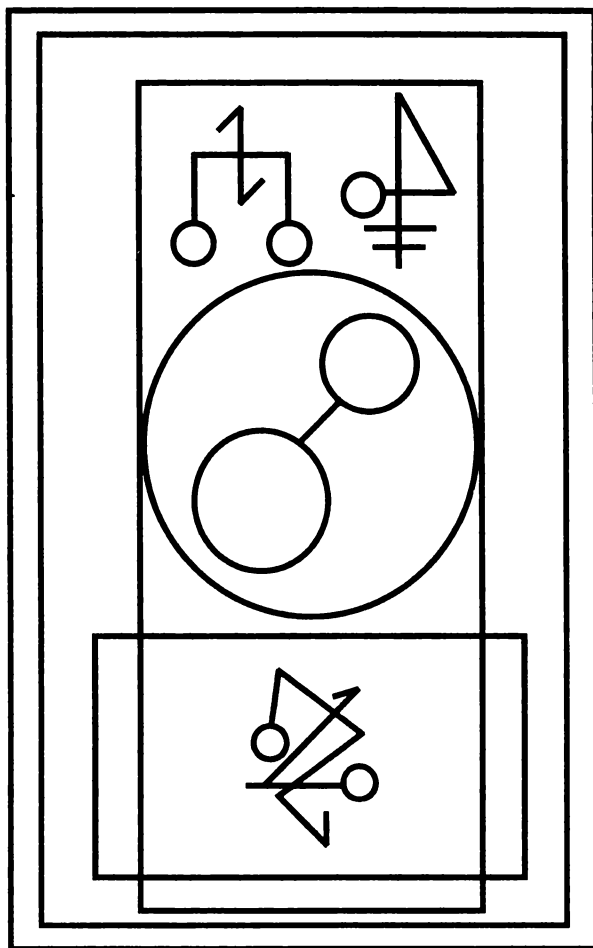
Арка является астральным проходом в мир знаний, испытаний, смерти. Примечательно, что знак Двери-Арки Нанна-Син имеет 7 горизонтальных полос, которые означают количество Посвящений или Врат, двое из которых подписаны (а именно Третьи, или Врата Инанны-Иштар, и Пятые Врата – Врата Нергала). Последние Врата Ниниба-Адара подписаны только с левой стороны. Остальные Врата изображены в форме Знака Окон (квадратных).

Также следует отметить, что Двери бывают Открытыми или Закрытыми, с сигилой или подписью Духа на самой Двери или с Пустыми Проёмами, с одной или несколькими рамками по контуру, которые, в свою очередь, также бывают подписанными или без подписей и знаков. Всё это имеет своё мистическое значение. В частности, у Симона подписаны или имеют Печать Духа на самих Вратах только первые Врата в виде Арки, остальные – с открытыми пустыми проёмами. Подпись на Вратах означает, что именно данную Сущность практик вызывает через Портал в мир реала. Подобные подписи имеют все Гозтические Печати, Врата Джона Ди и основная масса Печатей (Окон и реже Дверей).

**VASSAGO – Готическая Печать-Окно
круглой формы**

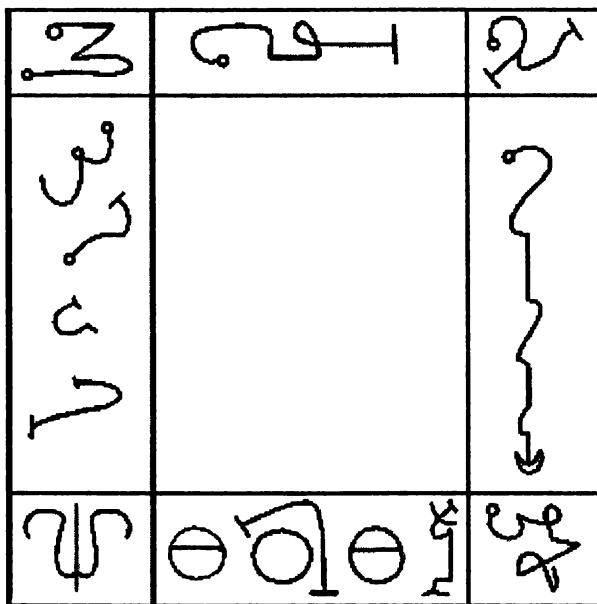


Врата-Двери Юггот, по Джону Ди



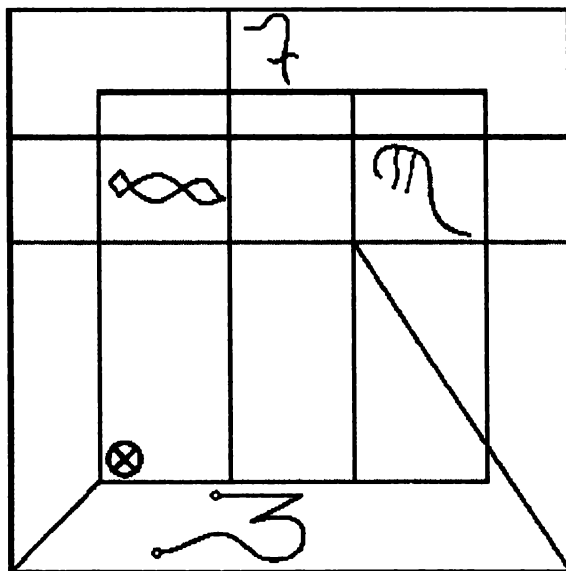
Пустой проём означает, что контакт открыт для «выхода», и общение предполагается не только в реале.

Вторые Врата-Окно Набу (Меркурий), по Симону



Когда хотят закрыть Врата, то рисуют на них либо ручку, либо знак в виде перечёркнутого кружка.

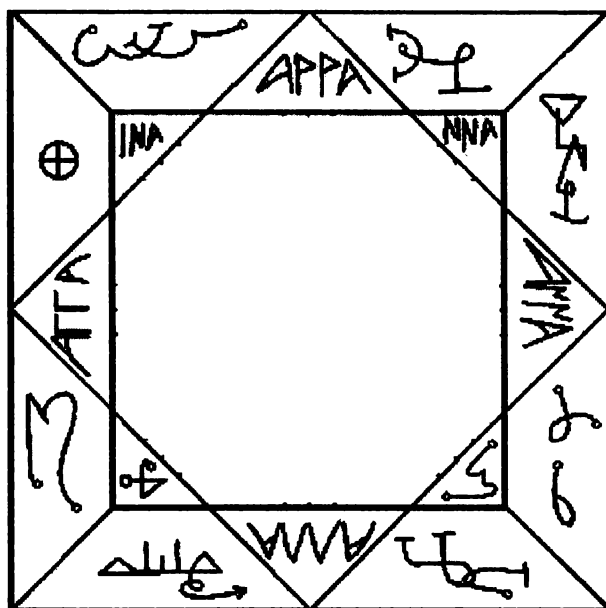
Защитный амулет, который закрывает Окна как Порталы выхода Духов, по Симону



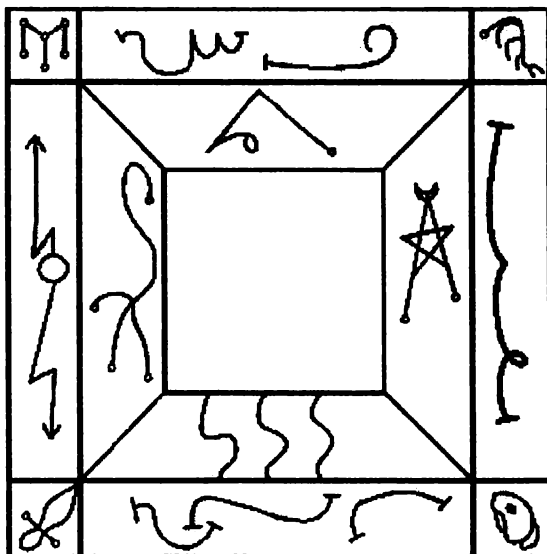
Что касается подписей на рамках и количества самих рамок (как на Дверях, так и на Окнах), то факт их наличия или отсутствия, как и количество, особого значения не имеет. На рамках обычно прописывают либо Имя Духа, либо Охрану, либо пожелание автора, их рисующего и открывающего. Поэтому, чтобы понять смысл, надо рассматривать каждый конкретный случай в отдельности.

Рамки также могут быть с косыми линиями на углах, что даёт объёмный эффект, наподобие зеркального Прохода. Такие Проходы означают Порог Невозврата, это своего рода Лабиринты, обычно Смерти. Зачастую они означают не физическую Смерть, а духовную, Перерождение, Посвящение в Традицию. К примеру, такие «объёмные» рамки имеются на Вратах Инанны-Иштар (Третьи Врата) и Нергала (Пятые Врата). Возможно, поэтому именно они и отмечены на «входящих» Вратах Нанны-Сина, о чём упоминалось выше.

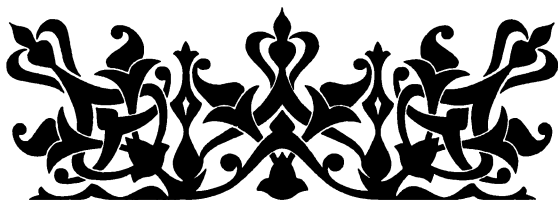
Врата Инанны-Иштар (Венера)



Врата Нергала (Марс)



Самое простое применение Дверей и Окон – конечно же, их использование для вызова Духа или открытие Прохода на другой план. Также можно применять их в Чёрной Магии – к примеру, рисовать углём на стенах (отодвинув мебель, чтобы не было заметно) либо рукой в воздухе. Таким образом будут открываться Проходы в параллельные миры, которые не закрываются простым их стиранием. Как писалось выше, надо рисовать ручку или Знак Закрытия и только после этого стирать; если этого не сделать, то Проход останется открытым надолго, в идеале – он будет работать постоянно. Для вызова демонических существ рисуют Двери на Северной и Западной стороне. Такие Двери можно рисовать на потолке и на полу, но в этом случае они будут открывать проходы в Миры Смерти. Зеркала также являются Вратами-Окнами, а поставленные на пол – Дверьми в параллельные миры. Такие Двери хорошо использовать на различного рода ритуалах. Обычно эти Знаки Древних рисуют на бумаге, хотя, по классике, желательно это делать на камнях или стенах; в крайнем случае, можно рисовать и в воздухе.



Frater Baltasar

кнѡга ѡрАконовъ



Предисловие

Приступая несколько лет назад к изучению феномена драконов в контексте магии Великих Древних, я не предполагал, что это превзойдет все мои ожидания. Драконы оказались не просто эфирными существами, населяющими страницы древних сказаний, а вполне реальными сущностями, находящимися за гранью нашего понимания и существования. Все, что нельзя объяснить логикой, обычно вызывает у людей патологический страх с одной стороны и пробуждает любопытство с другой. Так случилось и с драконами. В христианском мире их начали ассоциировать с демоническими созданиями, прислужниками Сатаны, или того хуже, с образом Зверя Антихриста. В современный атеистический век их стали считать сказочными персонажами, мифическими порождениями из древних легенд. Так ли это?

На протяжении тысячелетий, в истории и культуре разных народов от индейцев Майя и викингов, до Китая и Японии, упоминания о драконах встречаются в той или иной форме. Почему? На самом ли деле люди видели этих существ, или это просто миф?

Наиболее яркий образ мудрого дракона мы находим в повествовании о короле Артуре и его предворном маге Мерлине. Дракон долгое время является наставником молодого мага и его покровителем до самой смерти. Он обучает Мерлина магическим заклинаниям и ритуалам, благодаря которым тот, в свою очередь, помогает королю Артуру. Без его помощи и поддержки не было бы ни Мерлина, ни Артура, ни самого Камелота. По сути, его роль ключевая и ее трудно переоценить. В то же время, он всегда находится в тени и прячется от людей в пещере, ибо рыцари, к тому времени, истребили уже всех его сородичей. С тех самых пор средневековые вельможи начали изображать на своих щитах и знаменах драконов, которые считались символом силы того, кто им обладает. По сей день на флаге Уэльса изображается красный дракон на зелено-белом фоне, который является его национальным символом.

В попытках сокрушить древние верования язычников, христиане распространяли веру не только в Бога, но и в дьявола, называя его драконом, вследствие чего человечество начало бояться их, вместо того, чтобы почитать. В тот же период возник «Орден Дра-

конов», рыцари которого называли себя «истребителями драконов» и стремились доказать свою веру Богу и королю, преследуя и уничтожая этих древних существ повсеместно. Впоследствии, когда были физически уничтожены все драконы на Земле, орден переродился в нечто совершенно иное, но об этом чуть позже. Могу сейчас сказать только то, что магистром этого ордена стал властитель Валахии Влад Цепеш (Колосажатель), печально известный Влад Дракула.

Из-за действий людей в прошлом, сегодня драконы вынуждены скрываться в Ином Мире, и лишь немногим посвященным, обладающим «третьим глазом» и восприимчивым разумом, иногда удастся увидеть их иллюзорную форму. Они приходят из места Великой Тайны, которое известно еврейским мудрецам как «Даат». В эту астральную плоскость не сможет попасть ни один из смертных, если только туда его не призовут и не укажут ему путь.

Считается, что когда мы спим, иногда наше астральное тело может проникнуть за завесу «Даат». Тогда мы видим во сне видения и предзнаменования нашего будущего, они приходят от нашего высшего «Я». Драконы тоже иногда приходят в наш мир из «Даат», чтобы проверить, готово ли человечество к их возвращению. Суеверные люди нередко принимают их за демонов, а атеисты за пришельцев и огни НЛО.

Исходя из моей практики, стало очевидно, что некоторые драконы действительно хотят наладить устойчивый контакт с людьми, вступают с нами в контакт, и что мы также способны связываться с ними по собственному желанию. Драконы владеют многими тайнами, поэтому связь с ними кажется весьма полезной для практика, вставшего на путь духовного совершенствования. Но следует проявлять осторожность, не все драконы лояльны и добры к человеку! Есть те, которые ненавидят и презирают нас, как вид, и при любом удобном случае готовы навредить. Их не так много, но они есть. Если вам удастся с помощью моей книги установить понимание между нашими расами, нет никаких сомнений, что вы извлечете из этого большую пользу для себя и ваших близких.

Метанстория драконов

В древние времена драконам поклонялись как божествам, наделенным всей полнотой власти над людьми. Самое распространенное мнение о происхождении драконов то, что они существовали до начала времен, как и Великие Древние, они были первыми, кто вышел из клубящихся туманов зарождавшейся вселенной – порождения Тьмы и Бездны, дети Безликого Первородного Хаоса.

Наши познания о драконах весьма скудны. Нет ни одного сохранившегося до наших дней гримуара, который дал бы ответы на вопросы о них, лишь разобщенные фрагменты рукописей, которые я долго собирал и отбирал с особой тщательностью из них крупницы истины.

Самые ранние упоминания о драконах найдены в Китае в 5-м тысячелетии до нашей эры. Там бытовали предания о драконах, как о прародителях человечества. К ним до сих пор там относятся с трепетом. В Египте упоминания о драконах появились примерно в 3-м – 2-м тысячелетиях до нашей эры, и в большинстве случаев египтяне считали драконов порождениями зла. Потому что Апоп был драконом, и сильнейшим его желанием было свергнуть бога Ра. Тем не менее, у Ра был страж-дракон Мехен, который охранял Корабль Солнца. Вавилонские мифы о драконах также появились примерно во 2-м тысячелетии до нашей эры, самый известный из них – «Сказание о Гильгамеше». Примерно в 250 году нашей эры ацтеки начали поклоняться Кецалькоатлю, Богу в образе пернатого змея.

Упоминания о драконах встречаются как в алхимических, так и в медицинских трактатах средних веков. В это время люди искали драконов не ради древней мудрости, а ради их органов. Они надеялись найти таким образом чудесное лекарство или «эликсир жизни», способный вылечить от всех болезней. Считалось, что кровь дракона делает человека неуязвимым, если искупаться в ней, а если выпить ее, то сможешь понимать язык птиц и зверей. Если съесть сердце дракона, станешь несравненно сильным и смелым. Если съесть язык, станешь красноречивым и сможешь одержать верх в любом споре. Чешую следовало использовать как щиты и доспехи,

потому что она была огнеупорна и прочнее большинства металлов. Не удивительно, что большая часть подобных артефактов скопилась в сокровищнице «Ордена Драконов». Позднее с их помощью Влад Дракула творил чудеса! Насколько великие, настолько и ужасные!

В астрологии с драконом связаны лунные узлы – это такие особые точки эклиптики Раху и Кету, рядом с которыми происходят солнечные и лунные затмения. Отсюда родился миф, что во время затмения дракон поглощает солнце. На самом деле драконам не нужно наше солнце, они живут в иной реальности и вполне довольны своим существованием. Мало того! Они пытаются помочь нам ускорить наше духовное перерождение, которое они в свое время уже прошли.

Так в чем же суть пути драконов? Чтобы это понять, нужно проследить эволюцию драконов. Без сомнения они стояли у истоков возникновения жизни на Земле, которая зародилась в воде. Водная стихия – это материнская стихия для драконов. Слово «dragon» произошло от греческого «sprakon» (змея). В древности драконов ассоциировали с великими змеями, в частности с Уроборосом, Левиафаном, Гидрой и т.д. Это не случайно. Первые драконы жили в воде. Лишь со временем они вышли на землю и поднялись в воздух. И тут возникает логический вопрос, то, что мы знаем о динозаврах сегодня, подтверждает ли мифы о древних драконах, когда-то населяющих землю? И вымерли ли они все миллионы лет назад, после падения метеорита? А если не вымерли все, то во что могли эволюционировать за это время?

Даже с позиции современной науки можно допустить, что если бы не роковые обстоятельства, то вместо человечества Землю населяли бы сейчас разумные ящеры. Из практики общения с драконами я вынес одну истину. В нашем измерении динозавры вымерли, но в параллельной вселенной они продолжили свое существование и за миллионы лет достигли небывалого уровня развития, создав высokoдуховную цивилизацию.

В процессе работы с драконами вы поймете, что нет одной четко определенной системы ритуальной работы с ними. Магия драконов работает в любой традиции, независимо от вашего вероисповедания и образа жизни. Она не требует какой-то тщательной подготовки, хотя есть некоторые условия, которые все же следует

соблюдать. Но об этом чуть позже. Драконы возникают не только тогда, когда мы призываем их. Так же как у нас, у них тоже есть своя собственная жизнь и весьма отличная от нашей. Поэтому часто то, что мы считаем приемлимым для себя, может быть неприемлимым для них. Так как они живут в иной реальности, время у них течет по-другому, нежели у нас. Они не обязаны подчиняться нашим приказам, в отличие от ангелов и духов, которых для этого создали. Небрежное отношение к ним – это верный способ оттолкнуть их и даже получить наказание за это. Их способность помогать в прорицаниях поразительна, а предсказания довольно точны. Как защитникам во время ритуалов и повседневной жизни им нет равных. И если дракон пожелает стать вашим другом, то вы получите уникальную возможность учиться у него и развивать свои магические способности.

Если работать с драконами на протяжении длительного времени, можно достичь значительных успехов. Эта практика никогда не надоест. Если заниматься ей регулярно, то жизнь засияет новыми красками, не говоря уже о пользе, которую извлекут из нее оба вида для своего развития и духовного роста. Тем не менее, магия драконов – не для каждого. Те, кто решат заниматься ею, должны обладать дисциплинированным характером и серьезными намерениями.

Драконы не требуют сложных ритуалов для своего вызова, но это не значит, что они придут по первому вашему требованию. Долгое время они будут присматриваться к кандидату, прежде чем решат появиться. Конечно и тут есть свои тонкости. У драконов есть свой язык, довольно сложный для произношения. Некоторые звуки вообще выходят за грань наших голосовых возможностей. Есть особая система письма – драконические руны. Полезно иметь хотя бы какие-то навыки в других магических системах, прежде чем приступить к практике магии драконов.

Порой драконы могут быть очень высокомерными и упрямыми, тогда как в более удачное время очень милыми, отзывчивыми и почтительными. Поэтому следует обязательно пользоваться астрологическими методами для определения наиболее благоприятного времени проведения ритуала вызова. От этого будет зависеть, как дракон отреагирует на ваш призыв.

Вот несколько советов, которые помогут вам в освоении магии драконов. Никогда не используйте изгоняющих ритуалов. Не приказывайте им, только просите. Обращайся с ними так, как хотели бы, чтобы обращались с вами. Оказывайте им почтение как равным. Старайтесь быть великодушным хозяином. Не выказывайте страха, иначе не сможете достичь желаемого эффекта. Драконы любят говорить загадками и символами. Будьте готовы записать их. Если вы почувствуете дискомфорт во время церемонии – немедленно отмените воззвание и отпустите вызванных существ. Сделайте подношение. Драконы любят подарки. Никогда не лгите им. Они чувствуют это. Вежливо поблагодарите их за помощь. Драконы не будут помогать тем, кто игнорирует их. Прислушивайтесь к их советам.

Драконарий

Драконарий – это особый трактат, который содержит полный перечень всех драконов, их функций, имен, титулов, подписей и печатей. С помощью этих данных можно вызвать любого из перечисленных существ. Эта книга довольно велика по объему, поэтому я перечислю здесь лишь небольшую часть драконов, с которыми вы можете столкнуться в своей практике. Более полный список будет представлен в отдельном издании «Книги Драконов».

Иерархия драконов

Три Великих Дракона

Великий Дракон Хаоса – ХАРАН-ЗООН
Великий Дракон Света – МИРОТАЛЬ
Великий Дракон Тьмы – ВОО-ГХУЛ

Четыре Великих Дракона Сторон Света

Великий Дракон Севера (элемента Земля) – ГРАЭЛЬ
Великий Дракон Юга (элемента Огня) – ФАФНИИР
Великий Дракон Запада (элемента Воды) – НАИЛООН
Великий Дракон Востока (элемента Воздуха) – САЙРИСС

Семь Великих Планетных Драконов

Великий Дракон Сатурна – ОХТОНУС
Великий Дракон Юпитера – МАДУКАР
Великий Дракон Марса – ТИАРИЙ
Великий Дракон Венеры – МААР-КИСС
Великий Дракон Солнца – ФУКАР
Великий Дракон Меркурия – АСТАЙРИКС
Великий Дракон Луны – АГАМООН

Двенадцать Великих Стихийных Драконов

Великий Дракон Морей – УРООЛ
Великий Дракон Гор – ГРАНАТ
Великий Дракон Лесов – СИЛАСС
Великий Дракон Бурь – ХАВАС
Великий Дракон Пустынь – ЧУРУН
Великий Дракон Огня – ФАРАН
Великий Дракон Долин – РРА-МООН
Великий Дракон Рек – ТАА-СУУН
Великий Дракон Озер – АТАКУР
Великий Дракон Пещер – ЛЮМ-ПИИН
Великий Дракон Ветра – КЕТУРИКС
Великий Дракон Сумрака – КАМРАН





















































Следующие по старшенству МИРОТАЛЬ и ВОО-ГХУЛ – Великие Драконы Света и Тьмы. МИРОТАЛЬ и другие драконы Света прозрачны и практически невидимы, лишь иногда принимают осязаемую форму. Их чешуя отлиывает перламутром. Драконы Тьмы появляются ночью, а увидеть их черные тела можно только в лунном свете. Драконов Света и Тьмы можно призывать на помощь для уравнивания энергий «Ян» и «Инь» или для других целей белой и черной магии.

Призыв МИРОТАЛЯ:

«О, Великий Дракон Света – МИРОТАЛЬ!

Приди ко мне! Заклинаю тебя! Помоги мне уравновесить карму и силу воли, пока я не достигну гармонии. Направляй меня и учи меня!

О, Великий Дракон Света, МИРОТАЛЬ! Даруй мне свою магическую силу!»

Призыв ВОО-ГХУЛА:

«О, Великий Дракон Тьмы, ВОО-ГХУЛ! Да пребудет твоя сила до тех пор, пока я не завершу свой обряд! Научи меня своим секретам! Как Тьме стать тенью Света! Мечты моего духа воспарите вместе с ночью! О, Великий ВОО-ГХУЛ дай мне наставление!»

Далее следуют Великие Драконы Частей Света: САЙРИСС, ФАФНИИР, НАИЛООН, ГРАЭЛЬ. К ним следует обращаться всякий раз, когда вы призываете драконов.

РИТУАЛ ВЫЗОВА ВЕЛИКИХ ДРАКОНОВ ЧЕТЫРЁХ ЧАСТЕЙ СВЕТА

ВСТАНЬ В ЦЕНТР КРУГА. УСПОКОЙСЯ И СОСРЕДОТОЧЬСЯ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПОВТОРИШЬ ГЛАВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ:

«ВО ВРЕМЯ, КОТОРОЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ВРЕМЕНЕМ, И В МЕСТЕ, КОТОРОЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ МЕСТОМ, Я ПРИЗЫВАЮ ВЕЛИКИХ ДРАКОНОВ, ДАБЫ ОНИ ЗАСВИДЕТЕЛЬСТВОВАЛИ МОИ ОБРЯДЫ. ПОЧТИТЕ МОЙ КРУГ СВОИМ ПРИСУТСТВИЕМ, ПРИСОЕДИНИТЕСЬ КО МНЕ В ЭТУ СВЯЩЕННЕЙШУЮ ИЗ НОЧЕЙ!

Я ПРИВЕТСТВУЮ ИСТОЧНИК ВСЕГО НА ЗЕМЛЕ!

Я ПРИВЕТСТВУЮ СЕРЕБРЯННУЮ КОРОЛЕВУ НОЧИ!

Я ПРИВЕТСТВУЮ ЗОЛОТОГО ГОСПОДИНА ДНЯ!

ЗАРЯДИТЕ МЕНЯ СВОИМИ СИЛАМИ, О, ВЕЛИКИЕ ДРАКОНЫ!»

ЗАТЕМ СДЕЛАЙ ШАГ К СЕВЕРУ КРУГА И ПРОИЗНЕСИ ЗАКЛИНАНИЕ ВЕЛИКОГО ДРАКОНА СЕВЕРА:

«Я СТОЮ У ВРАТ ТАЙНЫ И ВЗЫВАЮ К ДРЕВНЕЙ СИЛЕ СЕВЕРА: ИЗ СВОИХ ГЛУБОКИХ ГОРНЫХ ПЕЩЕР ПОДНИМИСЬ СЕВЕРНЫЙ ДРАКОН! ПРОБУДИСЬ ОТО СНА, ЧТОБЫ НАДЕЛИТЬ МЕНЯ СВОЕЙ МУДРОСТЬЮ И СВОИМ МОГУЩЕСТВОМ! О, ВЕЛИКИЙ ДРАКОН СЕВЕРА, ПОМОГИ МНЕ ЭТОЙ НОЧЬЮ! О, ГРАЭЛЬ, Я ВЗЫВАЮ К ТЕБЕ!»

ПОДОЙДИ К САМОЙ ВОСТОЧНОЙ ТОЧКЕ КРУГА И ПРОИЗНЕСИ ЗАКЛИНАНИЕ ВЕЛИКОГО ДРАКОНА ВОСТОКА:

«Я СТОЮ У ВРАТ ТАЙНЫ И ВЗЫВАЮ К ДРЕВНИМ СИЛАМ ВОСТОКА:

С ВЕРШИНЫ ОБЛАКОВ ВЕЛИКИЙ ВОСТОЧНЫЙ ДРАКОН НАПРАВЛЯЕТСЯ В НЕБО. О, САЙРИСС, ВНЕМЛИ МОЕМУ ЗОВУ И ПРИЛЕТИ КО МНЕ! НАДЕЛИ МЕНЯ СВОЕЙ МУДРОСТЬЮ И СИЛОЙ! О, САЙРИСС, Я ВЗЫВАЮ К ТЕБЕ!»

ЗАТЕМ ПОДОЙДИ К САМОЙ ЮЖНОЙ ТОЧКЕ КРУГА. ПОДНИМИ ЛИЦО К НЕБУ И ПРОИЗНЕСИ ЗАКЛИНАНИЕ ВЕЛИКОГО ЮЖНОГО ДРАКОНА:

«Я СТОЮ У ВРАТ ТАЙНЫ И ВЗЫВАЮ К ДРЕВНЕЙ СИЛЕ ЮГА:

ИЗ ГЛУБИН ТЕМНОЙ ПЛАМЕННОЙ ПЕЩЕРЫ ДОНОСИТСЯ ИМЯ, КОТОРОЕ Я НАЗЫВАЮ. О, ФАФНИИР, ОГНЕННЫЙ ДРАКОН, ПОСЕТИ МЕНЯ И ДАРУЙ МНЕ СВОЮ МУДРОСТЬ И СИЛУ! О, ФАФНИР, Я ВЗЫВАЮ К ТЕБЕ!»

ПОДОЙДИ К САМОЙ ЗАПАДНОЙ ТОЧКЕ И ПРОИЗНЕСИ ЗАКЛИНАНИЕ ВЕЛИКОГО ЗАПАДНОГО ДРАКОНА:

«Я СТОЮ У ВРАТ ТАЙНЫ И ВЗЫВАЮ К ДРЕВНЕЙ СИЛЕ ЗАПАДА: СПОКОЙНАЯ ВОДА ОЗЕР, ДВИЖУЩАЯСЯ ВОДА МОРЕЙ И РЕК, Я ВЗЫВАЮ К ВАШЕМУ ВЛАСТЕЛИНУ, ВОДНОМУ ДРАКОНУ! О, НАИЛООН, ПОМОГИ МНЕ СВОЕЙ МУДРОСТЬЮ И СИЛОЙ! ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ДРАКОН, ПРИДИ КО МНЕ СЕГОДНЯ НОЧЬЮ! О, НАИЛООН, Я ВЗЫВАЮ К ТЕБЕ!»

ЗАТЕМ ВЕРНИСЬ В ЦЕНТР КРУГА И ПОВТОРИ ЗАКЛИНАНИЕ КРУГА:

«В ЭТОМ ТАЙНОМ МЕСТЕ, ПЕРЕД СВЯЩЕННЫМ КРУГОМ, ПРИСУТСТВУЕТ ДРЕВНЯЯ СИЛА. ВЕЛИКИЕ ДРАКОНЫ ВСЕХ ЧАСТЕЙ СВЕТА. ТЕПЕРЬ КРУГ ЗАМКНУТ. ОНИ НА СТРАЖЕ! О, ГРАЭЛЫ! О, САЙРИСС! О, ФАФНИИР! О, НАИЛООН! ДА БУДЕТ ТАК!»

Воздушными драконами управляет САЙРИСС, их цвет – желтый. Они обитают в теплых и влажных местах. В основном воздушные драконы обладают мирным характером и любят делиться знаниями. Как предполагает их имя, они управляют ветрами и могут манипулировать воздухом с удивительной ловкостью. Эти драконы очень изящны, у некоторых из них прозрачные крылья и вместо чешуи перья. Их следует призывать в восточной четверти круга. Магия, которой владеют эти драконы, часто используется для управления погодой. Их поддержка также пригодится для заклинаний защиты и в ритуалах, направленных на гибкость ума и открытость новым идеям. Вы можете получить от воздушных драконов много полезной и важной информации. Другие виды драконов, попадающие под эту категорию – драконы молний, драконы грозы, драконы ветра.

Правитель огненных драконов ФАФНИИР, их цвет – красный. Они обитают в теплых и сухих местах. У этих драконов горячий нрав, но они могут быть очень добрыми и чуткими, в то же время они могут быть непредсказуемыми и с ними сложно работать. Но если вы заслужите благосклонность огненного дракона – он станет вашим надежным и могущественным другом. Их тела тяжелые и плотные, с длинными шеями и хвостами, напоминающими змеиные. На голове они часто имеют рога угрожающего вида. Огненных драконов следует вызывать в южной четверти круга. Магия

огненных драконов часто используется для очищения личности на любом уровне, для энергии или мужества, и для стойкости, необходимой для осуществления мечты и завершения важных дел. Ее можно использовать, чтобы разрушить все препятствия на своем пути, но если вы зададите огненным драконам определенное направление, то потом их будет сложно остановить, и они пройдут через все, чтобы достичь цели. Другие виды огненных драконов – драконы пара, драконы жара, драконы лавы и пустынные драконы.

Водными драконами управляет НАИЛООН, их цвет – синий. Они обитают в холодных и влажных местах. Водные драконы обладают очень успокаивающим влиянием и привлекаются сильными чувствами, но они не вступят в контакт с кем-то, кто постоянно теряет контроль над своими эмоциями. Когда водные драконы приходят, в комнате может стать на пару градусов прохладнее или повысится влажность. Эти драконы длинные и змеевидные и очень редко у них встречаются крылья или лапы. Их чешуя обладает серебристым оттенком. Водных драконов следует вызывать в западной четверти круга. Магия этих драконов обычно используется для управления эмоциями, либо для их умирения, либо для их пробуждения. Можно призывать водных драконов, чтобы они помогли развить ясновидение и пророческий дар. Другие виды водных драконов – ледяные драконы, драконы тумана и драконы дождя.

Земными драконами управляет ГРАЭЛЬ, их цвет – зеленый. Они обитают в холодных и сухих местах. Земные драконы – очень спокойные создания, они будут наблюдать за вами издалека, пока не будут готовы приблизиться. Если вы подружитесь с земляным драконом, он будет очень любящим и заботливым. Обычно у них на шее и спине имеется острый гребень, а чешуя на их телах напоминает броню. В отличие от других драконов, они любят сокровища, и чтобы приманить и наладить с ними прочную связь, вам потребуется принести им в жертву что-то ценное. Тела земных драконов обычно очень тяжелые, и у большинства из них четыре ноги и огромные крылья. Земных драконов следует вызывать в северной четверти круга. Магия земных драконов используется для достижения долгосрочных целей и привлечения стабильности в вашу жизнь. Если вы собираетесь использовать их для чар процветания и успеха, земные драконы станут лучшими помощниками в этом во-

просе, но не надейтесь, что они будут делать все за вас! Другие виды земных драконов – каменные драконы, природные драконы, горные драконы и лесные драконы.

Воззвание к воздушным драконам:

Выберите ветренный день для вызова. Используйте желтые свечи. Возьмите травы и масла, соответствующие стихии воздуха. Повторите это заклинание три раза:

«Великий Дракон Востока, повелитель ветра и облаков!

Я произношу твоё тайное имя! Здесь и сейчас! О, САЙРИСС!
Заклинаю твоим великим именем воздушного дракона...

Призываю его мне в помощь! Приди и помоги мне...

Дай совет... Даруй мне радость твоего общения. Именем твоего господина, САЙРИССА, закликаю тебя...»

Воззвание к земным драконам:

Выберите для вызова ясную лунную ночь. Используйте зеленые свечи, а также травы и масла, соответствующие стихии земли. Повторите это заклинание три раза:

«О, ГРАЭЛЬ! Пробудись ото сна, Великий Дракон Севера! Я зываю к тебе! Отправь мне в помощь своего подданного земного дракона... Приди ко мне из своих глубоких пещер... Веди меня к богатству, истинной цели и могуществу!

Заклинаю тебя именем ГРАЭЛЯ!»

Воззвание к огненным драконам:

Выберите ясный, жаркий день для вызова. Используйте красные свечи. Травы и масла должны соответствовать стихии огня. Повторите это заклинание три раза:

«О, Великий Дракон Юга! Взываю к тебе! О, ФАФНИИР!

Влей огонь твоей оваги мне в кровь! Придай мне сил и воли вызвать твоего подданного огненного дракона...

Приди и помоги мне...

Заклинаю тебя именем твоего господина, ФАФНИИРА!».

Воззвание к водным драконам:

Выберите дождливый день для вызова. Используйте синие свечи. Возьмите травы и масла, соответствующие водной стихии. Повторите это заклинание три раза:

«Успокойся вода! Я взываю к Великому Дракону Запада! О, НАИЛООН! Даруй мне силу вызвать твоего подданного водного дракона...

Да придаст он живость моему разуму и откроет пророческий дар! Приди ко мне...

Я заклинаю тебя именем твоего господина, НАИЛООНА!»

Вы не можете заставить драконов всупить с вами в контакт. Единственное что вы сумеете – пригласить драконов в вашу жизнь и сделать так, чтобы они почувствовали себя желанными. Драконы выбирают того, с кем они будут работать, а не наоборот.

Вот простейший ритуал для привлечения драконов в вашу жизнь. Выберите время, когда вас точно не побеспокоят, отключите телефон, закройте дверь на ключ. Если вам помешают, это может привести к потере контакта. Сядьте на пол и представьте, как беспокойство и напряжение покидают вас, уходя через пол или землю вниз. Визуализируйте, как вокруг вас формируется защитная сфера. Представьте маленький белый шарик в области сердца, затем вообразите, как он увеличивается в размерах и окружает вас. Следующий шаг – приглашение дракона. Мысленно пошлите желание вступить в контакт и подружиться с драконом. Затем либо мысленно, либо вслух проговорите следующее: «Я... иду по тропе драконов. С любовью и доверием я приглашаю вас в свою жизнь и в свой дом...» Добавьте все, что хотите сказать и продолжайте посылать доброжелательные мысли. Не ожидайте, что почувствуете дракона сразу же, на это может потребоваться некоторое время. Посидите еще немного на тот случай, если они захотят объявить о своем появлении. Если вы ощутите их присутствие, попытайтесь вступить с ними в контакт, но не навязчиво. Затем мысленно отпустите их. Можете повторять этот ритуал до тех пор, пока не почувствуете присутствие драконов в своей жизни.

Продолжение следует.

Полная версия «Книги Дракона» будет издана позднее.

СЕМИНАРЫ ПО ИНГРЕССИНГУ

Основоположником ингрессинга Frater Baltasarом создан уникальный практический курс по материалам своих книг. Пройдя его и получив инициацию, вы сможете раскрыть уникальные силы, которые есть в каждом из вас, развить сверхъестественные способности и научиться управлять своей судьбой. Вы сами творцы своего счастья! Только Творец спит внутри вашего подсознания. Секретными методиками его можно разбудить и активировать, тогда ваша жизнь чудесным образом преобразится.

Основные темы:

- Ингрессинг – метод расширения сознания.
- Талисманика. Сигиллы и работа с магическими символами. Искусство создания магического талисмана методом ингрессинга, заключение энергии и информации в любой физический носитель.
- Спеллы – слова Силы. Заговоры, заклинания, молитвы, создание собственных формул посредством трансцендентального познания иной реальности. Искусство вибрации мантры.
- Магические щиты и создание щитового поля любой направленности.
- Работа с Духами, Ангелами, Демонами и иными сущностями. Язык Духов, тонкости взаимодействия с ними, эвокации, инвокации. Искусство открытия, удержания и фиксирования канала связи с сущностью из иной реальности.
- Работа с энергией и информацией, графическое отображение мыслеформ, развитие трансцендентального видения.
- Методики управления судьбой. Моделирование иной реальности.
- Ингрессивное развитие мышления, разблокировка сознания, искусство преодоления преград.
- Магическое программирование.
- Артефакторика – новейшие технологии и разработки. Искусство создания талисманов, амулетов, оберегов и других предметов силы.
- Работа со сферой Акаши: развитие центров считывания.

- Каналы жизни и смерти, методы работы с ними.
- Индивидуальная работа с каналами, подключение, чистка. Практика нахождения и идентификации канала, искусство работы с ним.
- Подключение к эгрегору. Методы работы с ним.
- Индивидуальные сеансы прогнозирования, диагностики, программирования.
- Обсуждение любых вопросов, консультации, ритуалы, общение.
- Магия любви – ингрессивные методы коррекции чувств.
- Бизнес магия – ингрессивные методы притяжения и накопления материальных благ.
- Построение универсальной защиты и боевая магия.
- Магия Драконов – тайные практики.
- Магия Древних – секреты мастерства.
- Активация внутреннего оракула: пророчества, божественные откровения.
- Магия против кризиса.
- Обзор наших книг – практическая магия 21-го века.
- Хрономагия.
- Апокалипсис Нострадамуса.
- Деломеланикон – тайные знания.
- Демоникон – саббатические ритуалы.
- Некрономикон. Книга Мертвых.
- Апокрифы герметизма – магические инновации.
- Герметическая каббала – методика создания магических формул.
- Соломоника – ритуальная магия.

По многочисленным просьбам семинары будут проводиться круглый год с учетом пожеланий и возможностей каждого. Также любой желающий может приехать в удобное для него время для индивидуального обучения. Если в вашем городе набралась группа желающих обучиться ингрессингу, то свяжитесь с нами, и мы обговорим условия. Есть вероятность, что мы сможем сами приехать к вам. Подробности по проведению семинаров вы можете узнать по email: magbaltasar@gmail.com или magbaltasar@rambler.ru

HERMES-SHOP



Весь перечень товаров и услуг уникален! Здесь представлены в ассортименте: амулеты, пентакли, талисманы, обереги, кольца и другая магическая атрибутика, изготовленная практикующими магами - ведущими специалистами в области талисманники, руники, рунталаки 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 рунталоов и подключен к вам и вашей ангельской иерархии. Это 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) 42-25-66, 99-35-16

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.И. 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 джиннов
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., Sr. Manira. Магия царя Соломона
30. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Скрижали царя Соломона
31. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магия некрономикона
32. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Практическая магия XXI века
33. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Книга судеб Нострадамуса. 1 том
34. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Талисманика. 1, 2, 3 том
35. Fr. Baltasar., Sr. Manira. Магическая книга желаний
36. Fr. Baltasar. Апокрифы герметизма. 1, 2, 3, 4 том
37. Sr. Manira. Руника. Искусство рунического программирования
38. Sr. Manira. Территория силы. Книга помощи
39. Sr. Manira. Территория силы. Книга Силы
40. И. Бенгальский. Магические гримуары
41. О. Горелова. Порфирий Иванов – не сказанное при жизни
42. О. Горелова. Как сотворить божественное дитя
43. О. Горелова. Откровения лесной феи
44. Стелла Амарис. Звездная обитель духа
45. Стелла Амарис. Тайна седьмого ангела
46. Стелла Амарис. Любим, верим и побеждаем
47. Стелла Амарис. Алмазный мост над бездной
48. В. Богданович. Практическая парапсихология
49. В. Богданович. О чем молчат Учителя
50. В. Богданович. Медитативный массаж
51. В. Богданович. Эгрегоры
52. В. Богданович. 100 способов сказать «нет»
53. В. Богданович. Простые волшебные вещи
54. В. Богданович. Притчи. Истории. Байки
55. В. Богданович. Новейшая арт-терапия
56. В. Богданович. Трансферинг. Сфера денег
57. В. Богданович. Трансферинг. Сфера общения
58. В. Богданович. Трансферинг. Сфера развития
59. М. Давыдов. Чудесные меридианы
60. М. Давыдов. Иглотерапия «Книги перемен»
61. М. Давыдов. Дао лунного календаря
62. М. Давыдов. Чжэнь цзю терапия по временам года
63. М. Давыдов. Иглотерапия. Составление рецептов
64. М. Давыдов. Путь лазурного дракона

65. М. Давыдов. Учение о точках внутренней энергии и гармонии
66. М. Давыдов. Восемь врат тай цзи цюань
67. М. Давыдов. И цзин тай цзи. Меридиональный тай цзи цюань
68. М. Давыдов. Древнекитайская астрология эпохи Хань
69. М. Давыдов. Китайское искусство стратегии
70. М. Давыдов. Тай цзи чжэнь гун
71. М. Давыдов. Китайский гороскоп
72. М. Давыдов. Астрология цзэ жи сюэ
73. М. Давыдов. Суставный массаж
74. М. Давыдов. Линейно-точечный массаж
75. М. Давыдов. Массаж «Игры 5-ти зверей»
76. М. Давыдов. Чжэнь цзю терапия в спорте
77. М. Давыдов. Восточный зодиак
78. М. Давыдов. Многомерный Фэн-шуй
79. М. Давыдов. Ци вэй шу. Ментально-точечный массаж
80. М. Давыдов. Юн чунь. Скульптурная пластика
81. М. Давыдов. Вин чунь. Массажная пластика лица и тела
82. М. Давыдов. Дао инь массаж. Ци нэй шу
83. М. Давыдов. Багуа син. Массаж восьми форм
84. М. Давыдов. Цзинь фа. Секретные техники китайского массажа
85. М. Давыдов. Тай цзи цигун массаж
86. М. Давыдов. Собрание драгоценностей чжэнь цзю
87. М. Давыдов. Тай цзи ту. Лечебные монады
88. М. Давыдов. Теория диагностики по И Цзин
89. М. Давыдов. Синь гун. Терапия сознания
90. М. Давыдов. Хуан лун фа. Антицеллюлитный массаж
91. М. Давыдов. Бай лун фа. Восстановление позвоночника
92. М. Давыдов. Алхимия омоложения. Вай дань
93. М. Давыдов. Мин хуа. Эндокринный массаж
94. М. Давыдов. Пульсовая диагностика. Май сюэ
95. М. Давыдов. Эстетика лица. Ци вай кэ
96. М. Давыдов. Акупунктурная пластика лица
97. М. Давыдов. Моделирующий массаж тела. Чэн син су
98. М. Давыдов. Эстетическая акупунктура
99. Е. Колесов. Астрология для астрологов
100. Е. Колесов. Китайская астрология
101. Е. Колесов, А. Торстен. Руны
102. Е. Колесов. Книга сновидений
103. Е. Колесов. Магика
104. Е. Колесов. Тайная книга для женщин

105. Е. Колесов. Каббала чисел или шут с нами
106. Е. Колесов. Индийская астрология
107. А. Васильев. Львиная астрология
108. А. Васильев. Астрология. Параллельный путь
109. Притчи от ОШО 1, 2, 3, 4, 5 книги
110. В. Прохоров. Исцеляющая сила сказки
111. Суфийские притчи
112. Христианские притчи
113. А. Зюман. В плену иллюзий или Как мысль возвращает здоровье
114. А. Кроули. Книга Закона. Книга Лжей
115. А. Кроули. Лунное дитя
116. В. Лебедько. Архетипотерапия
117. В. Лебедько. Архетипические путешествия
118. В. Лебедько. Архетипическое исследование арканов Таро
119. В. Лебедько. Архетипическое исследование Рун
120. В. Лебедько. Феноменология души
121. В. Лебедько. Магический театр. Введение в метод
122. В. Лебедько. Архетипическое исследование одиночества
123. В. Лебедько. Архетипы в классической литературе и искусстве
124. В. Лебедько. Магический театр и архетипические технологии
125. В. Рыбников. Тайны дольменов
126. В. Рыбников. Загадка Праметея
127. В. Рыбников. Славяне. Сыны Перуна
128. С. Панкин. Сатанизм: история, мировоззрение, культ
129. С. Панкин. Основы религиоведения
130. Вече. Живой кристалл. Матрица золотого сечения
131. Вече. Интеграция сознания. Перегрузка
132. А. Золотокрылин. Практика психической саморегуляции
133. Ю. Финк. Исцеление души и тела
134. А. Ключников. Искусство Ба Цзы
135. Г. Чехехина. От «Тайной доктрины» до «Книги Знаний»
136. А. Смелыхаков. Апокалипсис: конец света сегодня
137. Г. Узунова. Люцифер. Реабилитация
138. Н. Прилепкин. Наедине с Создателем
139. К. Меньшикова, А. Резник. Магия женской природы
140. Великая тайна Вселенной. Мифы, легенды, притчи
141. А. Ровнер. Легкая субстанция состояний
142. А. Ровнер. Вспоминая себя
143. А. Смирнов. Две половины одного ответа
144. А. Смирнов. Боги и человек. Косвенное управление

145. А. Смирнов. Земля, которую мы не знаем
146. Т. Микушина. Путь Посвящений
147. Т. Микушина. Восхождение.
148. Т. Микушина. Владыки о карме
149. Милада Росси. Держатели правды
150. Ю. Панасенко. Единая общенациональная идеология
151. Ступени становления человека. Заметки странника
152. В. Раскостов. Скрижали богов
153. А. Вяткин. Основы Эниологии
154. А. Волков. Ступени бытия
155. С. Воропаева. Многогранность
156. В. Жиглов. Ошибка богов
157. Е. Золотухина. Эзотерика для непосвященных
158. С. Сидоров. Учебник тибетской медицины. 1, 2 том
159. С. Сидоров. Калачакра. Круг времени
160. К. Задорожников. Юмэйхо: лестница в небо
161. К. Задорожников. Музыкальная матрица Вселенной
162. К. Задорожников. Золотая печать Творца
163. С. Зайцев. Тайна рая и древа познания
164. Г. Рождественская. Растения по гороскопу
165. В. Ровнев. На духовном пути
166. Л. Шумилина. Исцеляющие мантры
167. Бай-бал. Тетрактис. Символ и ключ, открывающий путь к Истине
168. А. Семенов. Врата Бессмертия
169. А. Семенов. Бог и наркотики
170. А. Семенов. Массонский всемирный заговор молчания
171. А. Семенов. Мистический Санкт-Петербург
172. А. Семенов. Роковая любовь к мистическому фашизму
173. А. Семенов. Блеск и нищета витальных богов
174. А. Якунина. Ищущим, стремящимся, любимым
175. О. Шапошников. Книга Рун. 1, 2, 3, 4 том
176. Ж. Калеева. Омоложение. Традиции и инновации
177. И. А. Алекс. Е. Евграфова. Достичь просветления
178. А. Баташов. Один день Бога
179. В. Евланников. Тернистый путь к бессмертию
180. И. Ион. Апокалипсис от Бога. Послание от Абсолюта и Его Высших Сил на период 2012-2020 гг.
181. Е. Агнин. Технология материализации
182. А. Луковников. Книга Вечной Жизни Человека
183. С. Нижегородская. Основы планетарной психометрии

184. С. Нижегородская. Эзотерическая психометрия
185. А. Воробьев. Откровения космического пришельца. Книга 1 и 2
186. А. Мамчиц. Прикосновение. Необычный духовный опыт
187. Кирлан Александр. Метафизика Сефирот
188. Атархат. Возрождение учения Гермеса
189. Ассирия Логос. Храмы Любви. Тантрический Храм Космоса
190. В. Урумийский. Психология рун
191. А. Астрогор. Кармическая медицина. 1 и 2 том
192. Христос. Послания пробуждающемуся человечеству. Том 1
193. Д. Гайсина. Даты жизни Иисуса Христа и его звездная формула
194. А. Бабийчук. Руны: новое толкование
195. С. Владич. Код бесконечности
196. С. Владич. Тайны русской нумерологии
197. С. Владич. Планета женщин
198. С. Владич. Первый апостол
199. С. Владич. Шепот прохладного ветра
200. Э. Рэнделл. За гранью неведомого мира
201. В. Евланников. Порталы магии вознесения
202. В. Орелин. Основы духовного исцеления
203. П. Самарцев. Стихияльная йога
204. Е. Трубицин. Обучение тишиной
205. С. Яцын. Мир во тьме
206. Ю. Омельченко. Мистерии градусов зодиака
207. Ю. Омельченко. Сокровище знаков зодиака
208. М. Чумазов. Предназначение
209. Кирлан Александр. Арийский простор
210. Ю. Швецов. Сакральная экономика и эволюция человека
211. А. Пинт. Благодарность замыслу души
212. А. Пинт. Крещение огнём осознания
213. А. Гевайлер. Дао Императора. История женшения
214. И. Мукашов. Синергетическая модель прорицания в система Таро
215. Дара Преображенская. Путь к себе. Практикум по устранению психосоматических заболеваний
216. Дара Преображенская. Благословление Кетумары
217. Е. Петрова-Осинникова. Дорога к волшебству
218. Мирна Амон. Учение Ватры. Судьба и путь самореализации
219. Ю.В. Исламов. Турборуны. Практическая руническая магия
220. Жива Божеславна. Кошуны, правду глаголящие. Сказы Кошунов
221. С. Сергеев. Курс обучения экстрасенса. Путь мага, мистика, эзотерика

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 магическим трактатом, близко связанным по смыслу с «Некрономикон». 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 культу Древних.

Frater Baltasar, творческая группа «Апокриф»

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ. Том 4. Проклятые писания

В связи с многочисленными просьбами читателей, мы продолжаем серию книг, посвященных культу 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: «Азотии» и «Гримуара Золотой Жабы». В этих текстах автор излагает практику «Саббатического Колдовства» и одиночную инициацию в культ Введьм-Жаб. «Азотия» 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 пере-

плете из телячьей кожи, инкрустированном 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 «Сефер Разиель ха-Малах» или «Книге ангела Разиеля».

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 секреты 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. 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. 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 магирибы 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

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 кольцах, артефактах с джиннами, рунических ключах и еще о многом другом.

Fr. Baltasar, Sr. Manira. КНИГА СУДЕБ НОСТРАДАМУСА АПОКАЛИПСИС 2012-3797. ТОМ I

Эта книга начинается 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. Главный 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 методов 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.

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 путе-

шествие, выводящее за границы всего изведенного. 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 неизведенное 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

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 око 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 7-ми 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

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.

В. И. Павлов. Духовное Целительство

ПРОСТРАНСТВЕННО-ПОЛЕВАЯ ФОРМА ЧЕЛОВЕКА.

Пятая книга Павлова В.И. написана по результатам практической работы по исцелению Человека. В ней рассмотрен другой взгляд на Человека: с позиций Духовного Целительства. Предложенные методики радиэстезической диагностики позволяют выявить причины, вызывающие некомфортное состояние Человека по его изначальное воплощение на планете Земля с учетом его Единого Рода. В книге автором предложена система диагностики здоровья Человека с помощью Ра-

диэстезии (биокации) с использованием обращения Души Человека к Фокусным Точкам Истинного Знания и к Фокусной Точке Истинного Ведения Эволюционных Измерений Вселенной, по разработанным автором диаграммам. Впервые в практике Целительства предложена работа по устранению выявленных причин заболеваний с помощью мыслеформ с включением в их формирование разных Сил Космоса. Разработаны методики восстановления здоровья Целителя, защиты его от воздействия негативных Сил планеты Земля и Космоса, а также методы быстрого восстановления затраченного на исцеление жизненного потенциала Целителя.

А. Семенов. ВРАТА БЕССМЕРТИЯ

Как правильно сделать первый шаг в бессмертие, не покалечив при этом себя или окружающих? Этому посвящена данная книга, впервые более или менее подробно освещающая этот сакраментальный вопрос. Второй шаг в бессмертие в популяризации не слишком нуждается, ибо принадлежит специфике конкретной мистической школы. А универсальными методики какой-либо конкретной школы бессмертия не являются. Что и делает их полезными лишь узкого круга лиц – избранных, к которым искатель может и не принадлежать. Третий шаг в Вечность – вообще уникален. Ибо является последним этапом духовного тренинга, отражающим неповторимость конкретного человека и его уникального взаимодействия с духом. Находясь за пределами каких-либо школ, он вообще бесполезен для всеобщего обозрения, и практикующий его может писать о нем лишь из любви к литературе как таковой. К счастью, первый шаг в бессмертие – как физическое, так и духовное (называемое христианами Царствием Небесным, а толтеками – «третьим вниманием») одинаков для всех мистических школ и направлений. Эти простейшие начальные знания, изложенные максимально простым языком, помогут избежать новичку, претендующему на быстрый рост осознания, весьма типичных ошибок, не позволивших обрести бессмертие очень многим искателям. Но даже те, кто не ставит перед собой таких трудно достигаемых высот, как бессмертие, и просто желают улучшить качество своей жизни, очень многое смогут сделать для этого именно благодаря этой книге.

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 приме-

нение 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.

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.

А. Е. Мамчиц. ПРИКОСНОВЕНИЕ. Необычный духовный опыт
Книга о необычном духовном опыте. Написана она без цензуры и потому способна шокировать неподготовленного обывателя или зацеломудревшего праведника. Однако хотелось бы, чтобы уважаемый читатель помнил, что все события и персонажи этой книги выдуман-

ные. Любые совпадения являются просто совпадениями, не имеющими ничего общего с реальностью..., даже названия городов и улиц. Состояния, чувства и ощущения, описанные автором, являются плодом его воображения. Попытки повторить, якобы пережитый героем произведения, опыт вряд ли к чему-то приведут вас, кроме разочарования, а стремление осуществить описанные эксперименты на практике может не оправдать ожиданий и... сильно подорвать ваше здоровье. Если же все-таки, пренебрегая данными выше советами, вы пойдете своим путем и будете воспринимать все описанное в книге по-своему, то ваш покорный слуга снимает с себя всякую ответственность за то, что?!... вас ожидает!

Евгений Трубицин. ОБУЧЕНИЕ ТИШИНОЙ (состоит из 2-х книг)

Книга 1. Ловля бабочек. Дорога осознания

Книга 2. Деформация отражений

Эта книга рассказывает о череде необычных событий, произошедших в период моего обучения у Старика. Она о практиках, которые преобразили мое бледное существование и вернули, казалось бы, навсегда потерянный в детстве, вкус жизни. Это история моего пути. Она обо мне, но также и о вас. О ложной личности и развитии осознания. О бдительном спокойствии и «ловле бабочек».

Э. Рэнделл. ЗА ГРАНЬЮ НЕВЕДОМОГО МИРА.

МЕРТВЫЕ НИКОГДА НЕ УМИРАЛИ

В природе все происходит с определенной целью. А в чем состоит назначение человека? Мы появляемся на свет из невидимого, остаемся на какое-то время и снова уходим в невидимое, но что является реальным? Кто и когда хоть немного задумывался над этим? Каковы представления человека о том, как он должен жить и что делать, чтобы достойно встретить то, что ждет его за чертой? Смерть ничего не отнимает и ничего не прибавляет к нашим знаниям. То материальное тело, которое действовало внутри нас, будет продолжать действовать в вечности. Это то, о чем я постараюсь рассказать. С этой целью и была задумана эта книга.

В. И. Павлов. ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЭДЕМ. ЧАСТЬ I

Эта книга написана по результатам практической работы по исцелению Человека. В ней рассмотрен другой взгляд на Человека: с позиций духовного Целительства. Предложенные методики радиэстезической диагностики позволяют выявить причины, вызывающие некомфортное состояние Человека, по изначальное воплощение его Души на планете Земля с учетом его Единого Рода. В книге автором предложена систе-

ма диагностики здоровья Человека с помощью Радиэстезии (биолокации) с использованием обращения Души Человека к Источнику Истинных Знаний космического пространства мирозданий Единого Бога, по разработанным автором диаграммам. В методиках духовного Целительства предложена работа по определению причин заболеваний с помощью мыслеформ-обращений к Источникам Истинных Знаний космического пространства мирозданий Единого Бога и устранения выявленных причин с помощью молитв – медитаций-обращений к Духовным Силам Духовной Целостности космического пространства мирозданий Единого Бога. Разработаны методики восстановления здоровья Целителя и защиты его от воздействия негативных Сил планеты Земля и Космоса, а также методы быстрого восстановления затраченного на исцеление другого человека потенциала Силы Жизни Целителя.

М. Давыдов. ВАЙ ДАНЬ. АЛХИМИЯ ОМОЛОЖЕНИЯ.

Омоложение – это комплекс различных методов, направленных на сохранение жизненного тонуса, изучая эти вопросы необходимо учитывать многогранность данной темы. Большой процент людей сегодня предпочитает исп. последние достижения научного прогресса, т.е. технологии на основе стволовых клеток и возможности пластической хирургии, их недостатками являются непредсказуемость, большие энергетические затраты организма на восстановление и адаптацию к чужеродным материалам. Главное воздействие здесь оказывается на физическое тело, состояние сознания исключается, в связи с этим наблюдается «относительное» получение результата. Для последователей Восточной медицины спектр методов омоложения широк и многогранен, большой эффект достигается путем каскадного исп. «естественных источников энергии»: воды, массажа, сна, движения, иглотеерапии и т.д. Древними мастерами были разработаны техники восстановления и обретения высоких духовных качеств, они подразделяются на две категории: «Внешний эликсир – Вай дань (кожа и мышцы) и Внутренний эликсир – Нэй дань (внутренние органы)». Современному человеку легче освоить 1-ю технику, т.к. методики «Внутреннего эликсира» намного сложнее в освоении, промежуточным звеном между ними является профилактика по временам года, состоящая из 13-ти дисциплин (Метод «13-ти жемчужин» – Ши сань чжу). Метод состоит из ступенчатого применения 13-ти процедур: восточные техники массажа (12), гимнастики Цигун и Тай цзи цюань, фитотерапия, ментальный и дыхательный тренинг, методы эстетической акупунктуры, выравнивание личных биоритмов, талассотерапия и др. Каждая из 13-ти

процедур метода соотносится с определенной стихией – энергией природы. Дерево – массаж, гимнастика, обертывания и фармакология. Огонь – прогревание, работа с сознанием и терапия светом. Земля – работа со временем, грязелечение и упр. на статику. Стихия Металла – иглотерапия, аппликации из металлов. Стихия Воды – водные процедуры, вино терапия и музыка. В целом программа омоложения включает восстановление главных функций органов чувств, кожи, при этом наблюдается усиление общей энергетики организма, меняются привычки, происходит привлечение радости, удачи и др. качеств жизни. Главным фактором успеха является правильная подготовка и настройка сознания человека к своему телесному и ментальному преображению.

М. Давыдов. БАЙ ЛУН ФА.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОЗВОНОЧНИКА

Одной из главной причин заболеваний и ослабления иммунной системы человека в XXI веке считается нарушение нормальной работы позвоночного столба, как основной опоры организма. Восточная медицина считает, что любое нарушение осанки приводит к многочисленным, и как бы ни связанным между собой расстройствам и заболеваниям. Большое значение в поддержании хорошей физической формы играют восточные техники массажа, позволяющие за счет энергоёмких движений и манипуляций быстро и качественно восстанавливать утраченные функции. В книге представлена информация о трех мягких техниках массажной пластики по работе с костной системой и мышечно-связочным аппаратом человека. 1-я глава описывает вопросы значения правильной осанки, схему-структуру возникновения сколиоза, пять базовых схем массажа и описание 10-ти «формул» терапии. 2-я глава представляет набор массажных приемов, исп. в техниках восстановления спины и позвоночника. В 3-й главе приводятся теоретико-практические аспекты о главных «заставах тела и позвоночника», а также его основные функциональные нарушения. Описание структуры техники Хо лун («Огненный Дракон») и схема восстановления спины приводится в 4-й главе. 5-я глава посвящена подробному рассмотрению структуры массажа антисколиозной техники Бай лун («Белый Дракон»). В 6-й главе обзорно рассматриваются три метода терапии нарушения осанки посредством исп. «силы упругости», метод «прямого воздействия», Ци нэй цзан массаж и др. малоизвестные аспекты. В конце главы приводятся шесть таблиц психофизических причин возникновения деформаций позвоночного столба. 7-я глава посвящена применению двух методов Чудесных меридианов за их «необычные

возможности» и методу точечного Дань тянь Цигун с целью стабилизация поля энергии Ци всего организма. 8-я глава знакомит с техникой костной массажной пластика Гуй лин цзи (метод «Чудесной черепахи»), представляющей собой набор мягких техник по восстановлению структуры костей и прилегающих тканей. В отличие от аналогичных видов массажа все три техники проводятся с полным комфортом для пациента.

Радей Сиян. ПУТЬ ЛЕБЕДЯ

У одного из основоположников современного фэнтези, ирландского писателя Лорда Эдварда Дансени есть любопытный рассказ под названием «Чудесное окно». Главный герой этого рассказа, романтичный молодой человек, под воздействием непонятного душевного порыва покупает у загадочного старика, на последние деньги, маленькое окно в невзрачной деревянной раме. Установив его у себя дома и протерев стекло, он понимает что окно не простое – это окно в другой, неизвестный мир. Мир, где стоит город Золотых Драконов. Книга, которую вы держите в руках, очень похожа по своим функциям на волшебный товар таинственного дедушки из рассказа Дансени. Это окошко, окошко в мир, лежащий за пределами доступного среднестатистическому жителю Земли. Картинки этого мира будут меняться перед вами порой с калейдоскопической быстротой, принося неведомые доселе краски и ароматы. А порой – будут неподвижно застывать перед вашим взором, заставляя задуматься – или, затаив дыхание, ловить тонкое ощущение чего-то давно позабытого, но очень знакомого и волнующего. В таких местах по возможности соберите ваше внимание – эти ощущения вызваны чуть слышным голосом вашего Духа. Ведь на страницах этой книги рассыпано множество ключиков к самым разнообразным практикам, сложным жизненным ситуациям и мировоззренческим вопросам.

ОПТОВЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ в г. Москве

ИП Волошин А.С. Тел: (499) 900-45-38,

Адрес склада-офиса: г. Москва, ул. Дубнинская, 75, стр..3

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) 42-25-66, 99-35-16
www.gold-s-book.ru

Frater Baltazar, Soror Maxima, Abi el-Hazred

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ ДРЕВНИХ ПОИ VII КНИГА ЗАКОНОВ

Издательство “Золотое сечение”

[www. gold-s-book.ru](http://www.gold-s-book.ru)

E-mail: penza@gold-s-book.ru

Отпечатано в типографии
г. Пенза, ул. Каракозова, 35
Подписано в печать 26.02.2016 г. Формат 60х90/16
Бумага офсетная. Усл. печ л. 17 Тираж 1000. Заказ 10193



ЗОЛОТОЕ



сечение

www.gold-s-book.ru