



*Несколько магов, публиковавших свои статьи на разных сайтах, пришли к выводу, что их творения, будучи собраны вместе, образуют собой единое целое. Не во всем эти маги были согласны друг с другом, цели имели разные. Но объединили их ТЕ, о ком они писали. Так появилась эта книга.*

*Кто желает тайн – получит тайны. Кто желает истины – тот уже есть истина. Истина без тайн. Истина, безучастно становящаяся тайной для тех, кто желает тайн – по их воле... Вот о чем эта книга.*

混

## ГЛАВА 1



ПРАВО БЫТЬ

## I. Текст

Кингу не умер!  
Нет, не унизили его убийством боги!

Заклинатели – вот семя Кингу!  
Заклинатели со включённой Кровью!

Что было, то было –  
боги разпрали Кингу.  
Давно это было,  
но Мы до сих пор скорбим...  
И любим Кингу – Нашего Брата!

Но не жди, что Кингу восстанет,  
и не жди, что породится новый Кингу,  
даже если все Заклинатели соединятся во единое существо.

Довольствуйся силой своей,  
Ты – Заклинатель!

Разпращение Кингу сделало так,  
что смог ты быть  
и смог ты сделаться Подобным и Родным!  
Ты есть Кингу!  
Ты – один из Нас!

## II. Пояснения

Находясь в Зин, сие записано от Древнего, который велел не выносить Его имя на широкую общественность. Сочинил сие некий хуррит по имени Тешуб. Копии данного текста не сохранились, ибо погибли при землетрясении, которое обрушило здание библиотеки, в коем хранился данный текст.

Было сказано, что в древности в этом гимне было ещё 2 фрагмента, но они слишком напыщенны и не совсем верны по смыслу, посему их решили убрать из данной версии, дабы не замутнять мозг современных людей сверх меры.

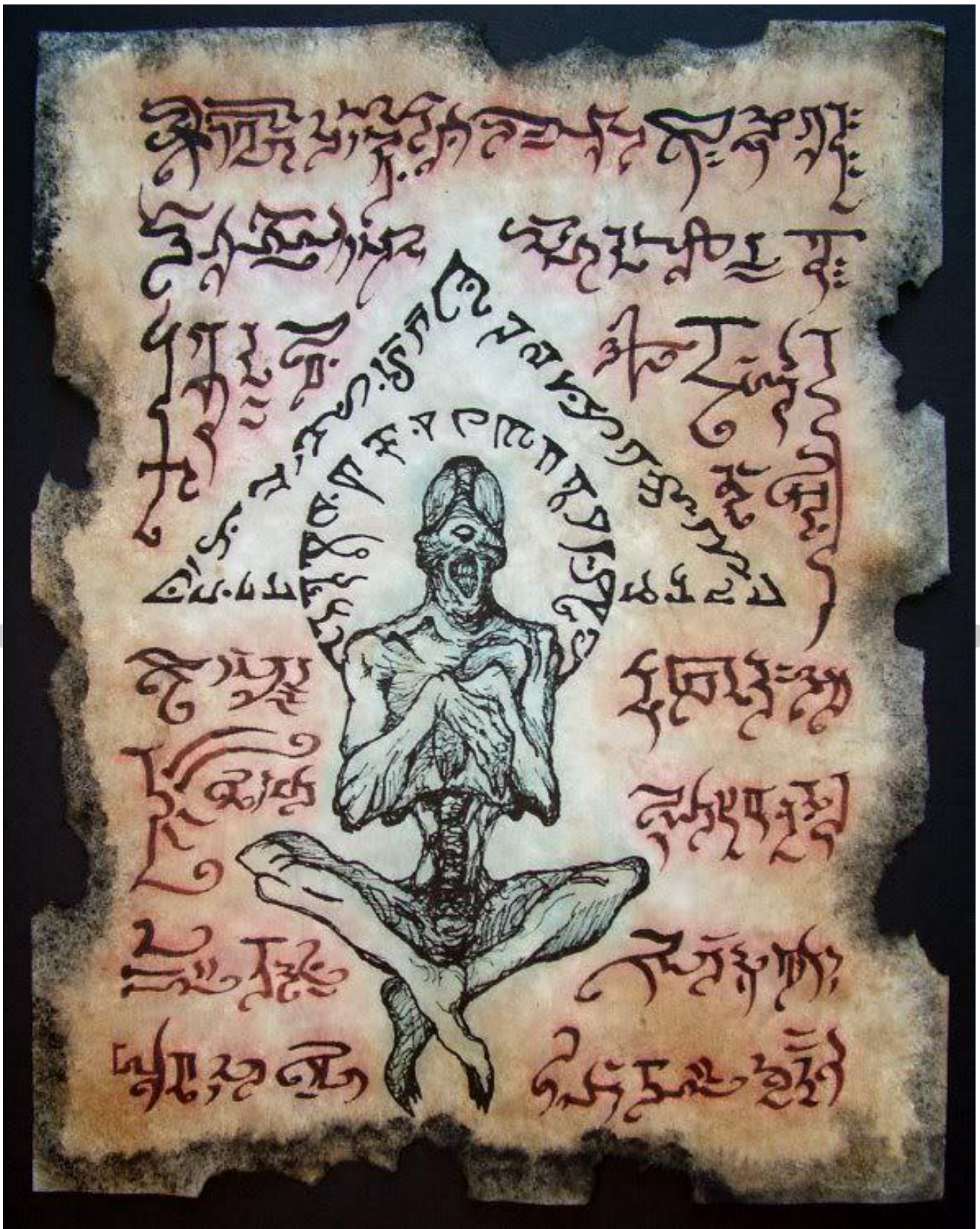
Понятие, переданное как «разпращение», никаким иным словом передать не представляется возможным, ибо в русском языке нет ничего похожего. Потому пришлось из слова «попирание» создать это новое слово, которое по смыслу соответствует понятию, использованному в подлиннике.

## III. Указания

Учтите, что это не заклинание, а поэтический гимн! Но при желании от него можно словить вдохновение как настройку... Читайте, и пусть сознание плывёт вместе с текстом...



ГЛАВА 2



СТАНОВЛЕНИЕ

## I. Домыслы

Зонэи (видимо, от слова «зона» – «место») аналогичны сферам каббалистического Древа Жизни. Слово «азонэи», как кажется, аналогично слову «клиппот» («скорлупы», «пустые оболочки»), но, однако же, азонэи вовсе не соотносятся с Древом Смерти. Древо Смерти является тенью Древа Жизни и располагается позади него, а азонэи располагаются не позади, а под зонэями. Смысл таков: зонэи – материальные сферы, азонэи – нематериальные сферы.

Что нужно знать об азонэях?

1. названия сфер;
2. имя правителя каждой сферы;
3. порядок расположения/прохождения сфер;
4. время, благоприятное для прохождения каждой сферы;
5. описание обряда прохождения, включающее в себя, в частности, Печать Врат и Призыв Врат;
6. наименование ранга, получаемого после прохождения каждых Врат.

Всё это известно о зонэях, а для азонэй сие требуется установить.

Согласно «Некрономикону Саймона» Жрец Старших Богов должен пройти семь зонэй:

- 1-е Врата: Луна, правитель – Нана (Наннар, Син).
- 2-е Врата: Меркурий, правитель – Нэб (Набу).
- 3-е Врата: Венера, правительница – Инанна (Иштар).
- 4-е Врата: Солнце, правитель – Удду (Уту, Шамаш).
- 5-е Врата: Марс, правитель – Нергал (Нергель, Нургл).
- 6-е Врата: Юпитер, правитель – Амар (Амаруту, Мардук, Мордек, Меродах).
- 7-е Врата: Сатурн, правитель – Ниниб (Адар).

Если жрец желает продолжать идти Путём Старших Богов, то затем он проходит ещё несколько зонэй, что упомянуты в «Пути в Неберу»:

- 8-е Врата: правитель – Ану.
- 9-е Врата: правитель – Энки.
- 10-е Врата: правитель – Энлиль.
- 11-е Врата: правитель – Ману.
- 12-е Врата: правительница – Аруру (Арарита).

Всего же Жрец Старших должен пройти 154 Врат.

Согласно «Пути в Неберу», зонэи являются «вратами Вверх» и, проходя их, жрец одновременно проходит и «врата Вниз», т.е., например, пройдя Врата Луны, жрец одновременно проходит и Врата Юхгота. Отсюда можно заключить, что азонэи имеют соотнесения с зонэями.

Согласно «Некрономикону Джона Ди», жрец может сразу начать проходить азонэи, минуя зонэи. Но это считается очень опасным и потому, в виде подготовки, жрецу советуется сначала пройти семь зонэй.

Налицо наличие разных систем. В «Некрономиконе Саймона» даны одни печати зонэй, а в «Некрономиконе Джона Ди» совсем другие. Причина как раз в том, что «Некрономикон Саймона» настроен на работу по системе Старших Богов, а «Некрономикон Джона Ди» тяготеет к системе Древних.

Есть и третья система, которую проповедует Ашнук. Он говорит, что после 6-х Врат, но перед 7-ми, надо пройти Врата ГанЗир, иначе называемые Нулевыми Вратами, Вратами Чёрной Земли и Вратами Ада. Прохождение этих Врат делает для вас пройденным всё Древо Смерти сразу. Затем вы заканчиваете прохождение Древа Жизни и можете приступить к прохождению азонэй.

Вывод: Заклинатель должен изучить соответствия зонэй и азонэй, чтобы восстановить порядок Врат Древних и, затем, пройти сии Врата. Систему Ашнука мы пропускаем, как не вписывающуюся в стройный порядок и ничего особенного не добавляющую ко знанию об азонэях.

При определении соответствий надо учитывать, что в гримурах и в рассказах писателей сферы азонэй всегда называются именами сфер зонэй, и лишь только по имени правителя сферы можно понять идёт ли речь о зонэй или азонэй. Например: в одних текстах сказано, что Шуб-Ниггурат прибыла с Венеры, а в других – с Яддита, и можно подумать, что Яддит – это название Венеры, хотя на самом деле Венера это зонэй, а Яддит – соответствующий ей азонэй.

Исходя из системы Дональда Тайсона, список азонэй будет выглядеть так:

- 1-е Врата: анти-Луна, правитель – Дагон, сторона – Запад.
- 2-е Врата: анти-Меркурий, правитель – Ньярлатхотэп.
- 3-е Врата: анти-Венера, правительница – Шуб-Ниггурат, сторона – Восток.
- 4-е Врата: анти-Солнце, правитель – Азатот.
- 5-е Врата: анти-Марс, правитель – Ктулху, сторона – Юг.
- 6-е Врата: анти-Юпитер, правитель – Ёг-Сотот.
- 7-е Врата: анти-Сатурн, правитель – Йиг, сторона – Север.

Но Тайсон строит свою систему чисто на собственных догадках, не подкреплённых ничем, потому можно считать это пустым звуком и вовсе не обращать на него внимания.

Отталкиваясь от его системы, ещё более необоснованный список дан в «Завете Мёртвых»:

- 1-е Врата: правитель – Ноденс.
- 2-е Врата: правитель – Ньярлатхотэп.
- 3-и Врата: правитель – Шуб-Ниггурат.

- 4-е Врата: правитель – Шамаш.
- 5-е Врата: правитель – Ктугха.
- 6-е Врата: правитель – Мардук.
- 7-е Врата: правитель – Й'иг-Голонак.

Наличие Мардука и Шамаша среди Древних само по себе говорит о полной бредовости данного варианта.

В статье Ассара «Великая иллюзия!» сказано: «Запределье разделено на 7-мь миров, каждым из которых правит один из 7-ми Великих Древних. Имена им: Йог-сотот, Азаг-тот, Нирлатотеп, Шаб-ниггурат, Ктулху, Гастор и Сньяк». Как видите, их ровно 7, как и число азонэй тоже 7. Исходя из сего, можно выстроить такой список:

- 1-е Врата: анти-Луна, правитель – Ёг-Сотот.
- 2-е Врата: анти-Меркурий, правитель – Азатот.
- 3-е Врата: анти-Венера, правитель – Ньярлатхотэп.
- 4-е Врата: анти-Солнце, правитель – Шуб-Ниггурат.
- 5-е Врата: анти-Марс, правитель – Ктулху.
- 6-е Врата: анти-Юпитер, правитель – Хастур.
- 7-е Врата: анти-Сатурн, правитель – С'ньяк.

Но неизвестно правильный ли это порядок перечисления Великих Древних, что приведён в той статье, или же Они перечислены безо всякого порядка.

В «Крепости Альяха», что приведена в «Таинствах Червя» Тэция Сибелиуса, над печатями Древних стоят символы планет (зонэй), а под ними – символы невидимых планет (азонэй). Если предположить, что они там стоят потому, что как раз и являются сферами указанных Древних, то список будет выглядеть так:

- 1-е Врата: анти-Луна («Алая Луна»), правитель – Ктулху.
- 2-е Врата: анти-Меркурий («Блуждающая Звезда»), правитель – Ёг-Сотот.
- 3-е Врата: анти-Венера (Схригхм), правитель – Йиг.
- 4-е Врата: ...
- 5-е Врата: анти-Марс (Кхаб), правитель – Азатот.
- 6-е Врата: анти-Юпитер, правитель – Цатогуа.
- 7-е Врата: анти-Сатурн (Юхгот), правитель – Коф.

Примечательно, что ничего не сказано о 4-х Вратах, т.е. о сфере анти-Солнца. В «Некрономиконе Саймона» как раз говорится, что лучи Солнца губительны для Огненного Амулета, который, как предположил Фотис Балтумас, является амулетом Древних.

Но, однако, если планетарные символы приведены в «Крепости Альяха» с каким-то другим смыслом, то выведенная система рушится.

Стало быть, ни «список Тайсона» и «список Завета Мёртвых», ни «список Ассара», ни «список Крепости Альяха» нельзя считать полностью верными. Потому мы попытались составить свой вариант списка азонэй:

- 1-е Врата: Юхгот (Юхгот, Юггот, Юххот, Юккот, Йугготх, Йгхот, Гуттоа).
- 2-е Врата: Критнон.
- 3-и Врата: Яддит (Йаддитх, Яд-дид), правительница – Шуб-Ниггурат.
- 4-е Врата: Алголь.
- 5-е Врата: ...
- 6-е Врата: ...
- 7-е Врата: Кикранош, правитель – Цатогуа.

№1 и №2 указаны в таком порядке в «Некрономиконе Джона Ди». Там же там сказано, что имена и порядок остальных сфер называть запрещено. №3 основан на том, что Шуб-Ниггурат есть противосторона Инанны. №4 исходит из того, что 4-е Врата это сфера анти-Солнца, а звезду Алголь (Бета Персэя) как раз называют Чёрным Солнцем. №7 исходит из того, что Кикранош назван родиной Цатогуа и о нём говорится, что это хайборийское название Сатурна.

Но, как видите, даже этот список не получился полным, а значит: вопрос о порядке расположения азонэй ещё не закрыт, исследования надо продолжать.

Чтобы определить названия и порядок расположения азонэй, полагаем, что перво-наперво надо собрать все названия планетарных сфер, что упомянуты в гримурах и рассказах:

- Айхай (Марс; названа так по имени расы марсиан);
- Антанок (Антанотх, Йлледнис, Звезда Вампиров; разрушенная звезда, располагавшаяся между Марсом и Юпитером);
- В'затх;
- Вурл (возможно, не планета, а отдельный мир на какой-либо из планет; правитель – возможно, Ктулху, т.к. сказано, что Он там родился);
- Ймар (Йраутром; замороженная планета, вращающаяся вокруг зелёной звезды Алголь, на которой проживает Цвильпогуа);
- Кикранош (Цикранош, Сайкранош; анти-Сатурн);
- Критнон;
- Крл (потухшее солнце в созвездии Мантичора);
- Ксиккарф (правитель – Маал Двэб);
- Ксот (Зот);
- Кхаб (возможно, анти-Марс);
- Порнох (замороженная звезда, населённая расой членистоногих);



- Схригхм;
- Тонд;
- Шаггай (уничтожена Червями);
- Юхгот (анти-Луна или анти-Сатурн);
- Яддит (анти-Венера);
- Якш (анти-Нептун; правитель, возможно, Цвильпоггуа или Афум-Жах);

Важно ещё и то, что хотя для обозначения азонэй мы просто ставим приставку «анти» к названию планеты-зонэя, они могут иметь не только своё собственное название в Культе Альяха, но и своё название в традиционной астрологии. Это видно по следующим соотнесениям, записанным в «Некрономиконе Джона Ди»:

- 1-е Врата: Хирон (Юхгот).
- 2-е Врата: Уран (Критнон).
- 3-и Врата: Нептун (возможно, Якш).
- 4-е Врата: Плутон.

Интересен вопрос о способе соотнесения азонэй и зонэй. Если они соотносятся в обычном порядке (от 1-го до 7-ми), то, например, Луне будет соответствовать Юхгот, а правителю Сину – Ктулху. Если же они соотносятся в обратном порядке (от 7-ми до 1-го), то Луне будет соответствовать Кикранош, а правителю Сину – Цатоггуа.

Составляя перечень планетарных азонэй-сфер, видно, что их известно больше 7-ми (мы только что перечислили 18 названий). Это говорит о том, что после 7-ми Врат Древних могут идти ещё какие-то Врата...

Вспомним, что на Пути Старших Богов после 7-ми Звёздных Врат идут Врата Пирамиды Власти Ану-Энки-Энлиль (Врата № 8, 9 и 10). Их антиподом можно считать троицу Владык Альяха: Ятх Ятхарл'рл, Эггалахамош, Аштанга-Яду.

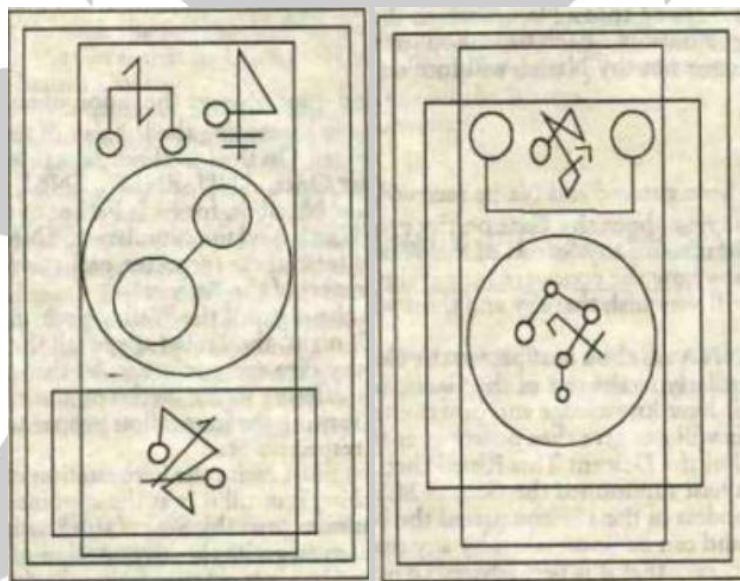
Таким образом, получаем продолжение списка:

- 8-е Врата: правитель – Ятх-Ятхарл'рл.
- 9-е Врата: правитель – Эггалахамош.
- 10-е Врата: правитель – Аштанга-Яду.

Вполне может быть, что и это ещё не конец...

Теперь поговорим о прохождении.

В «Некрономиконе Джона Ди» дана печати Врат Юхгота (слева) и Врат Критнон (справа):



Там же сказано, что Юхгот называется Даатх (Даат, Дааф), а его правителем является некий Ёггот (Ёг-Сотот?).

Вместо Призыва Врат, дан «Ритуал Гонга Вызова». Чтобы его применить, надо исходить из чисел, присвоенных Вратам в системе «Некрономикона Джона Ди»:

- Врата Юхгот = 8
- Врата Критнон = 9

И далее в таком же порядке. Т.е. 1-е Врата азонэй считаются в этой системе 8-ми Вратами и т.д.

Итак. У вас должен быть некий Гонг Вызова, об изготовлении и внешнем виде коего ничего не сказано. Надо ударить в него столько раз, какими по счёту являются Врата, кои вы открываете. Т.е., например, если открываете Врата Критнон, то ударить надо 9 раз.

После чего надо сказать:

*К-Ннн-Хай-Йа-Йа!  
Духи звёзд – помните!  
Тиамат Кингзу Тенути Ментата  
Сотрясаю Небеса Гонгом  
Взываю к запрещённым именам:  
Ктулу  
Хаастер*

Любопытно отметить, что «К-Ннн-Хай» похоже на «Н'кай» - один из Нижних Миров. Говоря о Нижних Мирах, сразу приходят на ум шаманы. Думая о шаманах, сразу вспоминается бубен. Таким образом, Гонгом Вызова, предположительно, вполне может быть бубен. Но это лишь предположительно. На самом деле это небольшой медный гонг, в который надо ударять железной палочкой с шариком на конце.

Все остальные ритуальные действия, связанные с прохождением Врат (вызывание Стража и другие заклинания) мы считаем излишними. Берёте гонг, ставите перед собой Печать Врат, медитируете на Печать Врат, произносите Заклинание Гонга Вызова и входите в Печать. Если вы уже работали с Древними, то это не будет для вас опасным и лишним прикамбасов тут не нужно – Древние и так знают кто свой, а кто чужой, кто к Ним идёт и зачем.

## II. Дорога Заклинателя

Всё, описанное выше, хорошо смотрится лишь в теории. На деле же, проверяя печати врат Йоггот и Критнон, мы прекрасно видим, что это осколок такой системы, по которой работали с Древними жрецы Старших. А нам-то нужна система, по которой работать с Древними будут жрецы Древних! Так что все приведённые здесь варианты списка Врат можно смело отбросить и не восстанавливать.

Но, чтобы понять, как должен идти жрец Древних, надо сначала понять суть.

Жрец Старших просто практикует магию, а обряды прохождения Врат совершает для получения дополнительной власти. Т.е. он постоянно расширяет охват для своей практики ритуальной магии. Какая же в этом цель? Да ничего особенного, просто человеку нужны деньги и он решил их зарабатывать магией. Он исполняет чей-то заказ и ему платят, только и всего. Конечно, возможен и личностный рост, но это всё относится лишь к области расширения своего понимания. Ну, расширите вы своё понимание, и что? Когда придёт смерть, ваше понимание вам не поможет.

Говорят, что при прохождении Врат изменяются вибрации тел жреца. Это не совсем так. На самом деле изменяются вибрации только лишь ментального тела и всё. А это опять же влияет лишь на ритуальные права жреца и больше ни на что. По сути он лишь привыкает к вибрациям того уровня, какие Врата прошёл, но вибрации его тонких тел от того почти не меняются.

Вибрации не изменяют и не возвращают через прохождение Врат. При этом происходит всего лишь привыкание к какой-либо силе, но сам человек от того не «перерождается», не становится существом с другим типом тел. А раз он таковым не становится, то в мире духов ему не выжить. Да, он может сколько угодно призывать их сюда, и они будут исполнять его волю, но когда он сам в своём теле попытается войти в их мир, у него ничего не получится – в лучшем случае. Вибрации возвращают исключительно работой с энергетикой, а в частности – с получением от Мастера и от Древних особых тонкоматериальных механизмов, что вживляются в тело подобно микробам и прочим микроорганизмам. Так изменяется сначала молекулярный состав физического тела, а затем изменяются и нарабатываются все остальные тела.

Бывает, что жрец пытается изменить свои вибрации с помощью подселения. Выбранная сущность входит в его тело и сидит там, наполняя жреца потоком сил и знаний, за счёт чего жрец ощущает её энергию, и какие-то изменения в нём действительно происходят. Если сие поставить грамотно, то вместо одержимости произойдёт симбиоз и жрец со временем станет точь-в-точь таким же существом, как и та сущность, что он себе подселил. Но тогда и после смерти он отправится не к Древним, а в мир именно тех самых существ, одно из которых он себе подселил. Если же подселенец уйдёт от него раньше этого времени, то и от его вибраций останется очень мало, т.к. вибрации принадлежат именно тому существу, а не жрецу. Жрец должен сначала к ним привыкнуть, а потом должен сам вырабатывать такие же вибрации, лишь тогда он сможет измениться.

Когда жрец пользуется силой каких-либо пространств (пьёт оттуда, накачивается) или сущностей (подселение), это называется «замещение силы». В таком случае останется ли сила после перехода или нет – это решаете не вы, это решает хозяева данной вам силы. Обычно «замещение» используют только в начале пути, чтобы знать что это вообще за сила такая. А потом возвращают эту силу сами. Потому что зерно любой силы есть почти в каждом человеке, только почти у всех оно совершенно незаметно. Чтобы оно стало больше, его надо начать «раздувать», «растить». «Замещение силы» как раз является одним из возможных методов для этого. Но есть и другие методы.

Заклинатель практикует магию как дополнительное искусство. Основным же для него является работа с изменением и наращиванием своих тонких оболочек. Ведь иначе нет никакой возможности сохранить себя после смерти. Придёт смерть и отнимет у вас тело. Ваша душа перейдёт в ваше астральное тело. Потом разрушится и оно. И на этом конец. Но если развивать свои тела, такого не случится. Или же сие случится иначе. Заклинатель проходит 2-е грани: 1-я грань это переход из физического тела в астральное, а 2-я грань это переход из астрального тела в Тело Сверх-Души. Если есть возможность продолжать, то затем следует переход из Сверх-Души в Сверх-Сущность и затем ещё несколько подобных переходов – до тех пор, пока дойдёте до уровня такого тела, как у Древних. Вот что есть истинное развитие. А если вы будете иметь власть над духами, но при этом не будете иметь соответствующего им тела, то это никуда не годится и это вам после смерти ничем не поможет.

К тому же, как известно, душа мага после смерти притягивается именно в тот мир, с сущностями коего он работал при жизни. Т.е. если вы работали с Древними, то ваша душа притянется в Альях. Но если ваши тонкие тела не соответствуют Альяху, вы там не выживите. Всякий, кто входит в Альях не в Тело Альяха, а в любой другой оболочке, тот будет разрушен и поглощён.

К этому вопросу мы ещё вернёмся в главе «Внесение Слуги». Здесь же рассмотрим становление и порядок прохождения Запредельных Сфер.

## III. Посвящение

Посвящением обычно называют открытие на мага какого-либо канала с последующим закреплением одного на



данном маге. Закрепление выглядит в виде устойчивой привязки, чаще всего сопровождаемой наложением на мага определённой печати (а иногда и нескольких) на тонком плане – чаще всего, в области аджны.

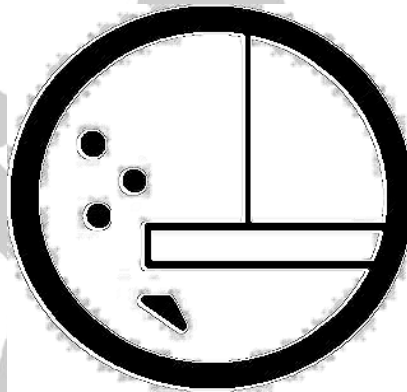
Обычно посвящают в какой-либо эгрегор. Сейчас в русле Традиции Древних наиболее активен эгрегор Ордена «Культе Древних Богов» (обычно упоминается сокращённо как КДБ), но есть и более древние эгрегоры этой же традиции.

Подключение к эгрегору открывает поток силы и знаний, но он весьма ограничен, т.е. в любом эгрегоре наличествует далеко не бесконечное количество силы, и вы оттуда будете получать лишь в меру – сначала много, чтобы вам понравилось, а потом меньше и затем лишь порциями.

Гораздо больше силы предоставляет посвящение какой-либо сущности лично, в обход эгрегора. Чтобы такое случилось, та сущность должна прийти к вам лично или же вас должен к ней отвести опытный человек, на которого уже открыт данный канал. Как правило, это делается ментально и ничего сложного из себя не представляет – вы отдаёте той сущности совсем небольшую часть своей души (вы ощутите это как отламывание от вас небольшого кусочка чего-то еле видимого), а в обмен получаете власть и силу. И ваша жизнь навсегда изменается.

Но можно пойти ещё более лучшим путём. Вы хотите работать с Древними. Но в чём суть Древних? Что Они собой представляют? Древние являют собой Силу. Силу как таковую. А что это такое – Сила? Это вовсе не какой-то из типов праны, это что-то другое. Что значит «быть сильным»? Если у человека накачаны мышцы и он может сильно ударить, то его считают сильным. Если человек способен долго бежать, не останавливаясь и не уставая, то его считают сильным. Задумайтесь над этим. Помедитируйте на это. Найдите в себе ядро Силы.

Будет яснее и легче, если начнёте с медитации на следующий символ:



Но постепенно вы должны научиться обходиться без него.

В дальнейшем, если вы ощутите какой-то шар или увидите какой-то образ – это всё не то. Силу можно чувствовать только как Силу, а не как что-то иное. В противном случае вы и будете чувствовать что-то иное, а не Силу.

Тут такое же отличие как даосы различают Ци и Гун. Ци – это прана, она бывает разных видов, её очень много во Вселенной, не представляет никакого труда наполнить себя Ци. А Гун – это такая сила, которую человек вырабатывает сам, это ваша личная сила. Ци – чужая сила, можно сколько угодно наполнять себя ею, но в итоге она всё равно уйдёт рано или поздно. А Гун не уйдёт никогда, т.к. Гун принадлежит единственно и только вам. Так у даосов. А в нашем случае человек должен найти в себе не просто Гун, но именно такой Гун, что соответствует тому Гун, коий вырабатывают Древние. Чтобы понять, какой Гун вырабатывает каждый из Них, надо медитировать на это качество каждого из них. Или же можно медитировать на тот Гун, который вырабатывают не Древние, но Хаос, Альях как таковой. Это будет ещё лучше.

Когда вы поняли какой Гун вам нужен и когда вы нашли его зачаток в себе, вам нужно начать его вырабатывать. Чтобы сие происходило быстро и гармонично, Мастер или тот Древний, коий станет вашим покровителем, должен дать вам особые тонкоматериальные механизмы, о которых уже говорилось выше. Затем вы должны будете начать делать упражнения с телом, кои приводят в действие эти механизмы.

Силу получают только так. Данный способ верен для любой традиции. Всё иное есть ложный путь.

#### IV. Порядок азонэй

Когда под влиянием механизмов с вами уже произошли некоторые изменения, вы можете начать путешествие по азонэям. Но, однако ж, теперь оно вам не очень-то и нужно. Зачем вам получать какую-то власть для ритуальной магии, если вы и так уже начали перерождаться в то существо, от имени которого хотели кем-то повелевать? Так что тут путешествие по азонэям предпринимается уже исключительно с исследовательской точки зрения.

Но как же проходить азонэй? Ведь ничего об этом толком не известно...

Лишь в Традиции Старших из этого делают тайну, потому что бояться, что маг сможет пойти по азонэям раньше срока и, познавши их, свернёт с Пути Старших. Но в Традиции Древних всё известно. Правильный порядок азонэй приведён в книге Найфжригаррры «Пылающий самоцвет». Если изменить тамошнее написание имён Древних на привычное, то список получится такой:

- 1-е Врата: подземный океан, правитель – Ктулху.
- 2-е Врата: Лэнг, пустынный мир демонов, правитель – Азатот.
- 3-и Врата: скалы времён, мир странников, правитель – Ёг-Сотот.
- 4-е Врата: лесной мир панов и фавнов, правительница – Шуб-Ниггурат.
- 5-е Врата: Керош, мир Царей, правитель – Хастур.

- 6-е Врата: мир исканий и проводников, правитель – Ньярлатхотэп.
- 7-е Врата: туман и свет, правитель – С'ньяк.

Далее находится сфера трёх Владык Альяха, о коей говорят как о мире нефритовых городов. И затем следует Абсолютная Ночь – мир Древнейшего. Можно считать это как 8-е и 9-е Врата.

Как видите, сие кардинально отличается от того, как предлагается проходить Врата по системе Старших. Тут вообще-то не какие-то сферы проходятся, но лишь некоторые миры, в коих обитают особо значимые Древние. Азонэй существует бесконечное множество, всей жизни не хватит, чтобы посетить их все! И здесь идёт именно посещение, а не прохождение! Проходят сферы только жрецы Старших, т.к. им надо получать власть для своих жреческих полномочий. А Заклинатель уже имеет это всё по той простой причине, что само его тело становится таким же как у тех, кто эту власть даёт. Поэтому Заклинатель просто путешествует по мирам и никакие Врата ему проходить не нужно, это лишь ввергает в рабство, а Заклинатель стремится к свободе! И посещать азонэй Заклинатель может в любом порядке! Расположенность по списку указывает всего лишь на постепенность их посещения, но такой порядок соблюдать совершенно не обязательно.

Чтобы посетить азонэй, надобно войти в Запределье и там отыскать их в указанном порядке или же отыскать ту из них, куда вам больше всего сейчас хочется попасть.

Врата в Запределье открываются формулой Дхо, о коей сказано в «Древней мифологии Хаоса»:

*Формула Дхо позволяет увидеть внутренний город у магнитных полюсов, куда надеются попасть служители Мифов, когда Земля очистится. И заклинание сие следует петь.*

*Многочисленные повторения формулы Дхо дадут возможность Внутреннему Глазу проникнуть в далёкие королевства, прилегающие к крайним земным сферам, а также в бездонно-глубокие заливы.*

*Это также позволит Колдуну устремить его внутреннее зрение на постижение дальних и невероятных сфер за пределами миров и звёзд, известных нам.*

*При этом не бойся привлечь к себе Гончих Тиндалоса.*

*Сия формула также может использоваться для прохождения в измерения, где заключены Великие Древние.*

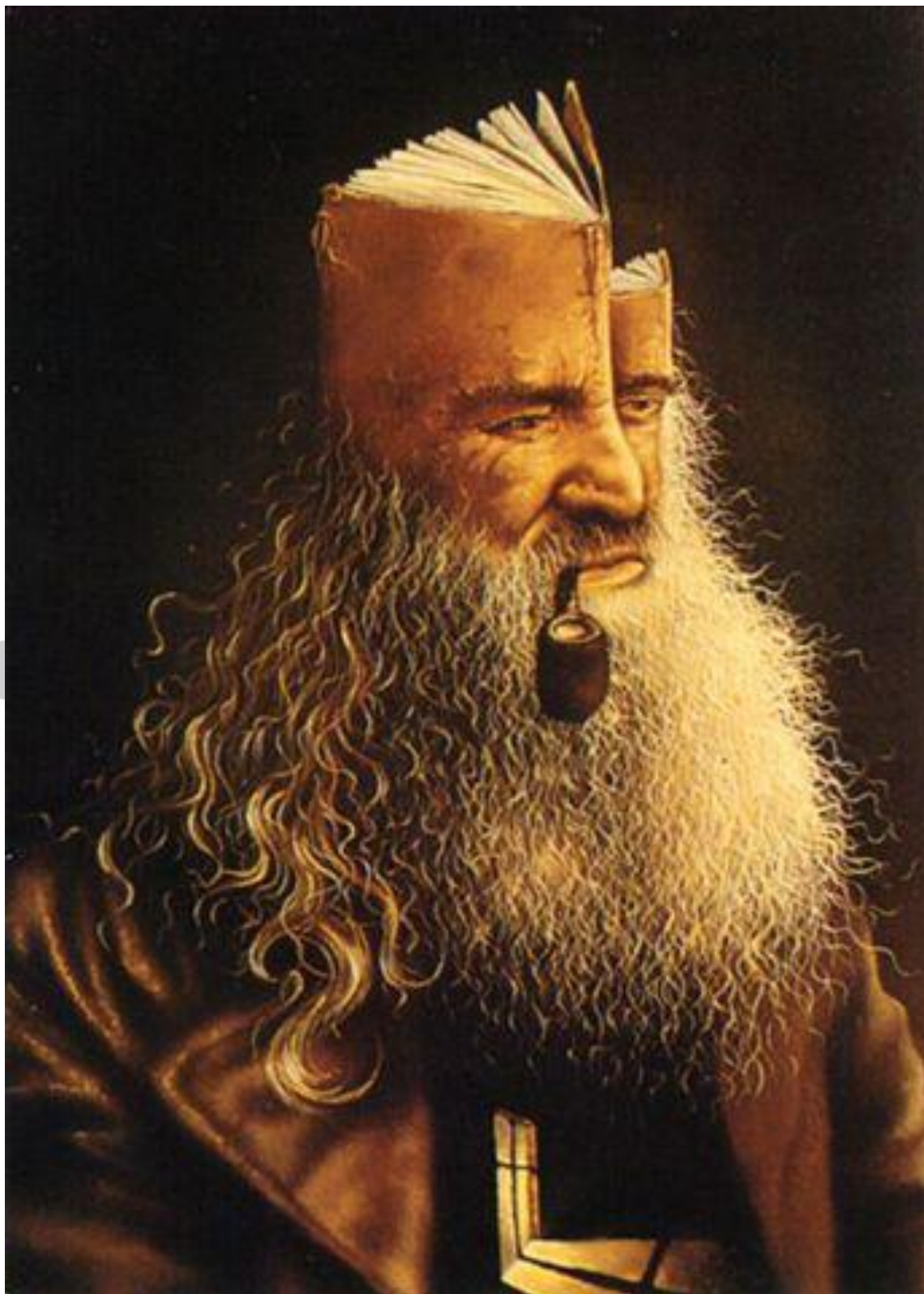
Текст формулы Дхо дан в «Книге Великого Изгнания»:

эль дхо ах тхеир  
дим бьерт то дхо  
имрьест ниум эйх  
дхо хауст ильех хей

Достигнув транса с помощью этой формулы, вы попадёте в Запределье.

Гончих же не надо бояться потому, что с ними вы встретитесь только в том случае, если будете идти к Завесе постепенно, а тут формула вас сразу посылает ЗА Завесу. А за Завесой никаких Псов нет.

### ГЛАВА 3



ЛИЧНЫЙ ГРИМУАР



## I. Общие указания

Каждый Заклинатель составляет для себя свой личный гримуар.

Мы не будем описывать какие-то правила и вообще что-то подобное относительно таковых подлинных гримуаров. Здесь мы рассмотрим более простой вид личного гримуара – такой, который может создать для себя, так сказать, «начинающий Заклинатель» (убогий термин, но пусть так).

Самое простое, с чего можно начать, это прошерстить все гримуары о Древних, что есть в сети, и из них выбрать то, что рабочее или то, с чем хочется работать, и всё это включить в свой гримуар.

Затем то же самое выбрать из статей, имеющихся в сети, которые не вошли в гримуары.

Далее можно составить компилят из тех редких тайн, что узнаете из общения с другими «практикантами», трудящимися в русле культа Альяха.

Ну и, в конце концов, пора бы и учителя себе найти! Если от него вы получите книги, то их храните отдельно. А если получите знания без книг, то эти знания включите в свой гримуар.

Надо всё не просто кидать в кучу, а рассортировать по разделам или оформить в виде дневника. Это вы сами решите как, главное чтобы читать и находить было удобно.

Для начала можно ограничиться электронной версией гримуара. В конце жизни можно переписать это в рукописную книгу, причём лучше сделать её самому (кожаная обложка, листы прошить и т.д.). Когда готово, на книгу обязательно наложите Проклятие, чтобы неучей она покарала, а достойным открылась во всей полноте своих смыслов. Можно к ней и Стража приставить...



Некоторым нравится делать так, чтобы листы и сама книга в целом выглядела очень древней, пожелтевшей, с вычурным дизайном, да ещё и листы измазать кровью. Но мы считаем, что это уже относится к художественному творчеству, нежели к составлению достойной книги. Если описанные знания подлинны, то какая разница когда и кем эта книга написана и, уж тем более, как она выглядит?



А вот написать книгу на мало кому известном языке или написать какими-нибудь редкими и тоже мало известными письменами – вполне может быть разумным. Например, «Манускрипт Войнич» вообще написан буквами, созданными специально для этого писания, ибо более нигде они не встречаются. Сие уместно тогда, если пишете

книгу, находясь не в среде единомышленников или просто хотите, чтобы её мало кто смог прочесть.

Можно сделать так, чтобы книга была на завязках или на замочке. Но суть просто в том, что её никто, кроме вас, не должен видеть и открывать.

Иногда делают две книги – одна для информации о Древних (теория и практика), а другая содержит различные заметки, записи своих снов и сопутствующие практики. Иногда это всё пишут в одну книгу, но так делать не желательно, лучше всё-таки отдельно.

## II. Примеры

Сейчас перед нами лежит один из личных гримуаров, который называется «Гримуар Охотника».

В начале книги написано: «Все Пути исконно принадлежат Древним – все Пути, любые». Затем текст Проклятия, и затем содержание:

- Часть 1: Знания
- Часть 2: Подготовительные занятия
- Часть 3: Посвящение
- Часть 4: Начало работы
- Часть 5.
- Часть 6: Работа с Древнеподобными
- Часть 7: Письмена

В части 1-й приведена общая теория. Как видно, это сведения от Мастера и Речения Древних. В частности, описан каждый из Древних, как если бы Их решили описать для мифологической энциклопедии.

2-я часть начинается описанием медитации «Свет Альяха» и далее идут иные медитации – на сигилы Древних, на Бездну, на знаки Атлач-Начи, и т.п. Так же приведены 7 Жестов Силы.

Ниже приводим три главы из этой части:

### О Крови

*1. В каждом человеке есть два направления силы, и они подобны двум змеям – подобно каналам закручивания Кундалини. Эти змеи или потоки – тёмный и светлый. Между ними находится частица Хаоса, но она спит. Для основной практики с Забытыми Заклинатель отравляет в себе светлый поток и превращает его в тёмный, и тогда частица Хаоса оживает... Или она оживляется при обряде «Пробуждение Крови Кингу».*

*Самое главное – это цель, зачем туда идёшь. Цель должна интересовать Их (ну и тебя, конечно, тоже). И главное: не говорить о цели, а пропитать свою душу и мысли этой целью, чтобы Они это почувствовали. А если у тебя будут бредовые помышления, то тебе выдадут лопату, чтобы ты копал могилу для себя. Не пробуждай Кровь бездумно.*

*Разве не Человек ли был сотворён из крови Кингу, Предводителя Ратей Древних?*

*Разве не несёт человек в своей душе Семя восстания против Старших Богов?*

*И Кровь Мщения суть кровь Человека, и Дух Мщения суть кровь Человека, и Сила Человека суть Сила Древних, и оное - есть Договор!*

*Старшие Боги владеют Знаком, обращающим Силы Древних вспять.*

*Но и Человек владеет Знаком, и Числом, и Образом, дабы призвать Кровь своих Родителей.*

*И оное - есть Договор!*

*Сотворённый Старшими Богами из Крови Древних, человек суть Ключ, коим могут быть отперты Врата Иак-Саккака.*

*За оными Древние алчут Мщения, стремясь войти на Землю и покарать неверных, возродив бывшее Величие!*

*Ибо то есть Новое, что приходит из того, что суть Старое.*

*И то, что было, заменит то, что есть.*

*И вновь Древние будут править на Земле!*

*И оное - есть Договор!*

*2. В жертву Древним запрещено приносить физическую Кровь, ибо кто сие сотворит, тот сам становится жертвой. Таков Закон Альяха. И он един для Заклинателей. Однако, есть и культисты, и к ним без крови просто никто не придёт на зов.*

*Кто убьёт с корыстью, отнимет жизнь ему не принадлежащую, тот и станет мясом. Есть даже особые сущности, которые убивают и наказывают таких ребят. Жертвой может быть только то, чем ты владеешь! Чужой жизнью владеть по определению ты не можешь. Правильно преподнесённая своя кровь может быть жертвой, то есть из неё можно извлечь жизнь.*

*Поэтому, когда при описании обрядов указано разрезать себе палец или иным способом пролить свою кровь, Заклинатель может делать такой обряд без крови. А может и с кровью, это только усилит эффект. Самый простой способ, это на альбомном листе рисуешь фломастером печать Древнего, а потом кровью по листу возишь, читаешь молитву или гимн и на свече сжигаешь. Если чего-то просишь, то отвечают. Просто это различные грани силы. Тебе не обязательно что-то или кого-то резать.*

*Но это всё примитив. Великая тайна Заклинателей – нефизическая Кровь! Но для использования надо*

научиться её видеть. «Пробуждение Крови Кингу» делается уже после, хотя вполне может быть и началом.

Собственно, не в силе дело, а в осознании Закона. Вся сила и мощь – в познании пустоты! И весь закон это узор пустоты. Все знания и сила – внутри тебя самого. Нет закона иного, кроме отражённого тобой. Всё – иллюзия. Просто пробудись. И обнаружишь себя вне иллюзии. Древние это Врата к самому себе. Заклинатель – это Пробуждённый, Освобождённый от форм. Форма есть порог, а сила – за порогом. Пустота есть форма, форма есть пустота. За формой – сад самих Творцов.

### О Мастере

- Обязательно ли обучаться у Мастера, получать открытие канала ученика?
- Да. Мастер должен быть хотя бы один в жизни, который объяснит азы, законы, правила взаимодействия, историю, метафизику, покажет техники, познакомит с сущностями... Получить каналы можно без Мастера, но ты должен сильно себя зарекомендовать перед Силами и вообще что бы они обратили на тебя внимание.
- Мастер обязательно должен быть в этом мире или не обязательно?
- Желательно, чтобы в этом, потому что Мастер знает, что и когда лучше дать. А если Мастер в том мире, то даст только то, о чём будешь спрашивать. Но ты же, как ученик, не всегда можешь правильно решить, что и когда тебе можно и будет полезно.
- Как можно найти Мастера в этом мире?
- Каждый Мастер Альяха принимает 1-2 учеников раз в 100 лет. Если берёт больше, то «довесок» идёт либо на мясо, либо для прислуживания «главным» ученикам. Этого нельзя забывать. А вообще, нужно просто достичь уровня, где ты достоин иметь учителя или попросить Древних, чтобы указали...
- Какова лестница восхождения?
- 3 раза по 7. Названия степеней Мастер даёт свои, у Древних же они свои. Не всегда, а тем более если без Мастера, пройдёт Заклинатель их за одну жизнь.

Глава «О Крови», как видим, компилятивна, хотя есть и оригинальные добавления. Глава «О Мастере», видимо, является записью разговора с какой-то сущностью или с каким-то практиком.

Часть 3 начинается с описания Звезды ГанЗир, далее идут несколько разных вариантов посвящения как в эгрэгор Культа Альяха, так и к самим Древним. Замечу, что не приведены посвящения к Хищникам, в чём несомненное достоинство данной книги, и вы тоже должны свой гримуар составлять разумно, а не кидать в него всё, что блестит! В этой же части рассказывается о необходимых обрядовых вещах, а в конце приведены молитвы Древним, с которых желательно начать работу. И там же описаны 4 способа подселения себе Червя.

В начале 4-й части сказано:

*Древние стали Забытыми, потому что Они не поддаются законам, которые может понять ум простого человека. Для них человек как материал для игры. С ними тяжело работать потому, что вначале они проверяют, насколько сильны твои нервы и насколько далеко ты сможешь зайти. И в конце ты становишься Заклинателем или сходишь с ума или просто подымаешь.*

*Как у неподдающихся законам нашего разума, у Древних не существует печатей. Но для обрядов, даже если это не указано в описании обряда, надлежит самому изготавливать их сиклы. В данном случае сикла называется «открытая печать».*

*Но на первых порах можно использовать уже готовые сиклы, которые изготовил не ты. Такая сикла в данном случае будет называться «закрытая печать». Открытая всегда желательнее для использования, чем закрытая.*

Далее приведены несколько сборников сикл Древних. Затем различные обряды – как известные из книг, так и неизвестные, и несколько медитаций.

В 5-й части собраны обряды для работы с «основными Древними» - с 7-мью и Их Ликами. В конце этой главы приведено несколько амулетов, в том числе и те, что в «Таинствах Червя» Сибелиуса (кстати, совершенно непонятно, почему все зовут эту книгу «Тайнами Червя», ведь в подлиннике стоит «De Vermis Misteriis», т.е. «Мистэрии Червя», а «мистэрии» переводится как «таинства», а вовсе не «тайны»!). Особо отмечу, что в эту книгу вошло почти всё, кроме теории, что есть в «Grimorium Imperium», хотя некоторые части незначительно изменены и пояснены. Так же и вы должны работать с тем текстом, который включаете в свой гримуар! Редок тот случай, когда в сеть выкладывают рабочий ритуал да ещё и полностью да ещё и без ловушек!

6-я часть содержит обряды с Демонами и Слугами Древних.

Из этой части рассмотрим «Призывание шантаков». Слева дана общеизвестная версия, а справа – версия из «Гримуара Охотника»:



Шантаки есть слуги Древних, ты их можешь призвать в час особой нужды, и они передадут твою просьбу Владыкам, при мелком поручении могут исполнить сами.

Ритуал следует производить в полночь в полнолуние. Следует подготовить себя к ритуалу долгой (сравнительно) голодовкой, употребляя лишь хлеб и воду.

Расставь факелы по окружности, придумай сизил для шантаков и следуй следующим указаниям. Говори с ними понятным голосом, без дрожи и сомнения, не бойся их. Всё-таки они Посланники Хозяев и тебя не тронут.

Воззвание следует читать в полночь.

О, шантаки, Посланники Великих Древних!

Я вызываю к вам в час нужды.

Я призываю вас!

Исполните волю Посланника Древних и придите ко мне.

Именами Великих Древних, Йогг-Сотота, Азаг-Тота и Ктулху я приказываю вам придите ко мне.

Я совершил сие таинство, я знаю ваш лик!

Придите и помогите мне, исполните мою волю.

Я вызываю вас из казематов Зина, придите ко мне.

Йа, Ктулху Р'Льех аренгг обгу инстамент каригеш гунда эккерхие инвас.

Я вызываю к вам, придите!

Тот час они явятся перед тобой и выслушают твою просьбу.

Вот вам наглядный пример как может различаться общеизвестная версия с той, которую Заклинатель составляет для себя лично. В данном случае различия небольшие, но в других случаях различия могут доходить до того, что ритуал может быть переделан наполовину.

От себя добавим, что если у вас пока не получается делать сизилы, то для данного ритуала можно взять готовую печать шантаков вот с этого рисунка:



Случается, что в фан-арте можно найти что-то подлинное. Вот как раз такой случай...

В 7-й части представлены различные алфавиты и их использование. Какие-то годятся только для нанесения на талисманы, какие-то только для составления сизил, какими-то можно составлять обычные надписи, а каким-то только заклинания, и т.д.

От себя ещё добавим, что можно было бы сделать и 8-ю часть, куда включить какие-нибудь абстрактные творения о Древних, вроде стихов, изображений и прочего. Но автор, видимо, не счёл это нужным. Изображения вы можете наносить на страницы своего рукописного гримуара по ходу повествования или в качестве рамки на каждом листе.

Мы привели несколько выдержек из «Гримуара Охотника», но вы, однако, из своих личных гримуаров лучше ничего никому не показывайте! И храните оный в тайне – только для себя и для того, кому передадите!

混

## ГЛАВА 4



BILUDA UHA

## I. Вещи

Заклинатель должен иметь:

- 1) нож;
- 2) чашу;
- 3) мандалу;
- 4) мантию;
- 5) рабочее место;
- 6) благовония;
- 7) свечи.

1. Известно немало видов сего предмета, рассмотрим все.



*«Таинства Червя»:* Фаянзех

Отдельного рисунка в книге нет, но он легко восстановим по прочим иллюстрациям в ней. Лезвие из меди, с тремя большими зазубринами, рукоятка – из человеческой кости. Используют для убийства жертв и изъятия внутренностей. Хранят завернутым в кусок ткани, пропитанной менструальной кровью.

Левая сторона лезвия

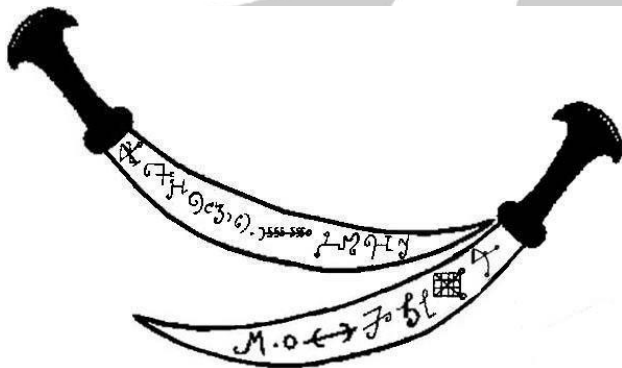


Правая сторона лезвия



*Шам Далай, «Трактат 7=6»:* Ритуальный нож Хастура

В субботу без торга купите нож, ручку с него снимите. Идите на кладбище за осиной для ручки. Под осиной оставьте 3 монеты, 1 кусочек хлеба, 1 кусочек мяса и одну шоколадную конфету. Лезвие ножа положите в воду (желательно – в бегущий ручей или реку) на 3 дня, затем обожгите его на открытом огне и на 3 дня положите в соль. Потом можно одеть заготовленную ручку из осины.

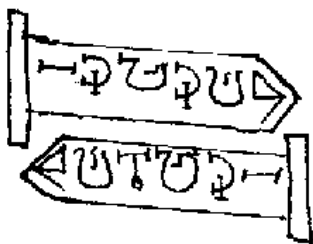


*«Некрономикон Уилсона»:* Ятаган Барзая

Служит для очерчивания кругов вызова и других ритуальных изображений. Также им стирают с земли следы эмблем, печати вызова и т.п. Лезвие из бронзы, рукоять из эбонита. Требуется много силы от того, кто им владеет. Теряет силу, если его коснется кто-либо, помимо вас.



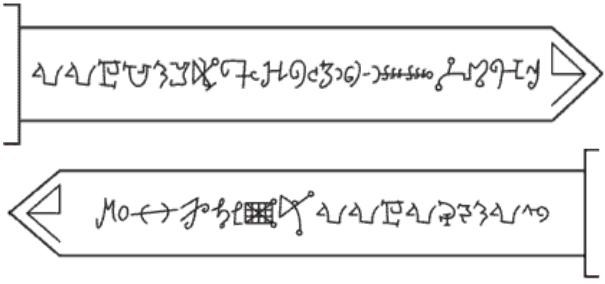
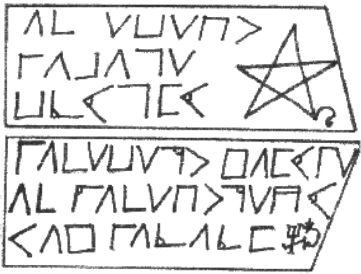

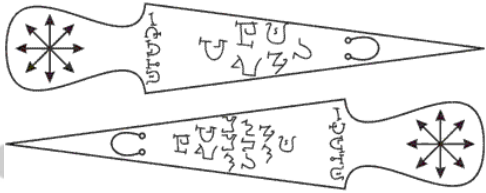
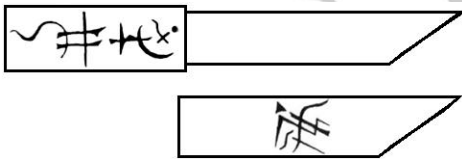
Исходя из символизма Жатвы Душ, многие избирают для кровавых жертвоприношений орудие в виде серпа. Хотя, подобное орудие больше подошло бы некромантам, нежели Жрецам Древних. Изготавливается самостоятельно в кузне.



*«Великий гримуар»:* ритуальный нож

Никакого специального названия сему клинку не присвоено. Изготавливается из любого нового ножа, которым ничего не резали. Используется как предмет власти, «присутствующий» при обрядах, резать им жертв нельзя.



	<p><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»: Меч Фраваш</i> Бездумная вариация предыдущего клинка – нанесены другие буквы, к коим прибавлены знаки с Ятагана Барзая. Лезвие из бронзы, рукоять из чёрного дерева.</p>
	<p><i>«Некрономикон Уилсона»: Клинок Барзая</i> Такой вид Ятагана встречается лишь в редких версиях «Liber Logaeth». Лезвие изготавливается из бронзы или меди. Не затачивается, т.к. клинок употребляется только для начертания знаков и магических кругов. Рукоятка изготавливается из эбонита или текстолита и окрашивается в чёрный цвет, закрепляется гайкой из бронзы или меди.</p>
	<p><i>«Некрономикон Саймона»: Меч Инанны</i> Изготавливается из меди, не затачивается. Используется как предмет власти, а так же для очерчивания знаков и сотворения жестов. Применяется только в магии Старших Богов.</p>
	<p><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»: Кинжал Шуб-Ниггурат</i> Не заслуживающая доверия переделка Меча Инанны.</p>
	<p><i>«Книга Дагона»: жертвенный нож</i> Рисунка данного ножа в книге нет. Указано лишь, что рукоять изготавливается из кедра, и что на ней должны быть вырезаны тетаы Эйи и Аннуки (Сатурна и Юпитера), а на ножнах тетал Нинурты (Марса). Используется для работы с Демонами.</p>

Если рассмотреть разные традиции, то можно определить, что существует пять видов ножей:

- 1) для жертвоприношения;
- 2) для ритуального мучительства;
- 3) для вырезания или начертания знаков;
- 4) для работы с травами и другими ингредиентами;
- 5) универсальный ритуальный нож.

Из перечисленных нами, к 1-му виду относится Серп, жертвенный нож из «Книги Дагона» и ритуальный нож Хастура, для этой же цели используют мачетэ. Ко 2-му виду относится Фаянзех. К 3-му виду – Клинок Барзая, ритуальный нож из «Великого гримуара» и Меч Фраваш. 4-й вид не встречается. К 5-му относится Ятаган Барзая, Меч Инанны и Кинжал Шуб-Ниггурат.

Меч Инанны не должен применяться Заклинателем, ибо относится к магии Старших Богов. Жертвенный нож из «Книги Дагона» не может быть применён, т.к. годится только для демонологии. Меч Фраваш и Кинжал Шуб-Ниггурат не могут быть применены, т.к. являются бездумными подделками.

Ритуальный нож из «Великого гримуара» будет работать только в том случае, если вы используете всю систему «Великого гримуара» полностью. Если вы её не используете или используете частично, то данный нож вам не подойдёт. Аналогичная ситуация с ритуальным ножом Хастура – если вы служите Хастуру, то он вам подойдёт, а если нет, то не подойдёт.

Все остальные ножи могут применяться свободно.

Однако, новичкам лучше не создавать свой нож по схемам из книг. Лучше всего просто купить обычный нож, но строго в четверг и не торгуясь. Затем зачистите на лезвии значок фирмы, если он там проставлен, и сбейте с ножа ручку. Раньше нож целиком изготавливали сами, сейчас же его можно купить, и потому надо в этой ситуации хоть как-то извернуться, чтобы всё равно приложить усилия к его изготовлению, чтобы он был «более вашим». Изготовьте для ножа чёрную деревянную ручку из осины или дуба, или просто обмотайте её кожаной нитью. Никаких символов ни на

лезвие, ни на рукоять наносить нельзя! Сначала надо освоиться с работой с ножом, а уж потом совершать такие важные вещи. Особенно строго подходите к символам, значение которых вам неизвестно, потому что вполне может быть так, что вы нанесёте ими надпись, означающую что-то вроде: «О, \_\_\_\_\_, покарай меня за эту жертву!». Символы наносятся только очень опытными магами.

Покупать или получать нож, изготовленный кем-то по вашему заказу, можно, но всё же лучше изготовить самому – духи оценят ваше прилежание и устремлённость. Получать в дар уже использовавшийся кем-то нож тоже возможно, но это слишком тонкая ситуация, правильно оценить которую новичок не способен.

При хранении ритуального оружия избегайте солнечных лучей.

Смысл НОЖА кроется в его названии. Обычное название простого ритуального ножа любой колдовской традиции – *атэм* или *атаме*. Оба эти слова происходят от *Атман* (душа или сверх-душа). Значит, сама душа мага должна быть острой как нож. И когда она станет такой, внешний нож будет уже не нужен. О владении ножом говорят, что он должен быть продолжением руки. Здесь же смысл ещё глубже: сама рука и каждый орган должен быть ножом, все части тела Заклинателя должны иметь ту власть, которая присваивается ритуальным предметам.

2. Чаша должна быть серебряной или из дуба и на ней должны быть знаки Древних. Какие именно – подберёте сами или УВИДИТЕ. Как правило, знаки наносятся на внешние стены чаши или же один знак вырезается на её дне. Поначалу можно обойтись без знаков.

Смысл ЧАШИ скрыт в символе медицины:



Ножка чаши это сушумна мага. Ёмкость, из которой пьют, это один из дантьяней (нижний, средний или верхний). И этот дантьянь совершенно открыт, символизируя незащищённость мага или же его доверительную открытость перед вызываемым. Змея – это вызываемый дух. Дух пришёл, чтобы пить из чаши – пить силы самого мага. Маг может схитрить и положить в чашу чужую силу. Тут уже зависит от вашего мастерства, будет ли это принято и как будет расценено. Во многих случаях за это вас могут наказать или дать такие знания, которые потом ввергнут вас в пропасть.

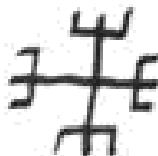
3. Мандала нужна только на первых порах, со временем вы сможете обходиться без неё. Если не можете составить мандалу сами, возьмите готовую из «Великого гримуара»:



Можно внести в неё следующие правки:

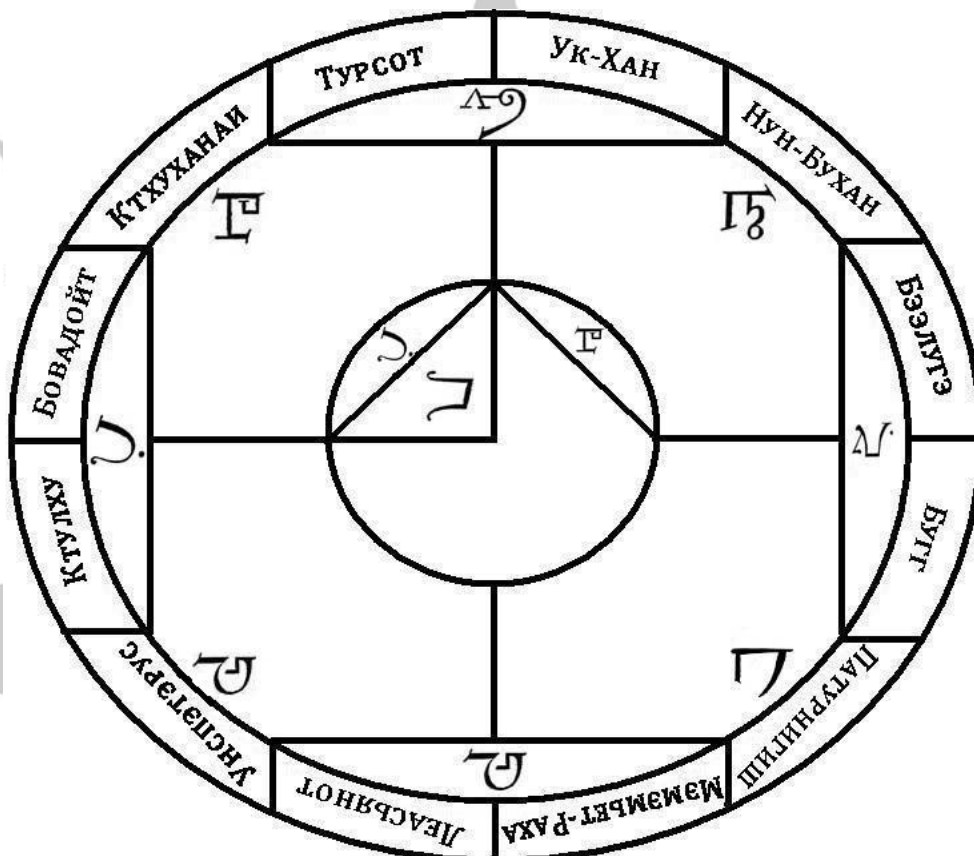
- искривлённые линии начертить ровно;
- поскольку рисунок похож на Агисхьяльм (исл. «Шлем Ужаса»), надо распрямить некоторые линии углов, чтобы это сходство стало ещё большим;

混

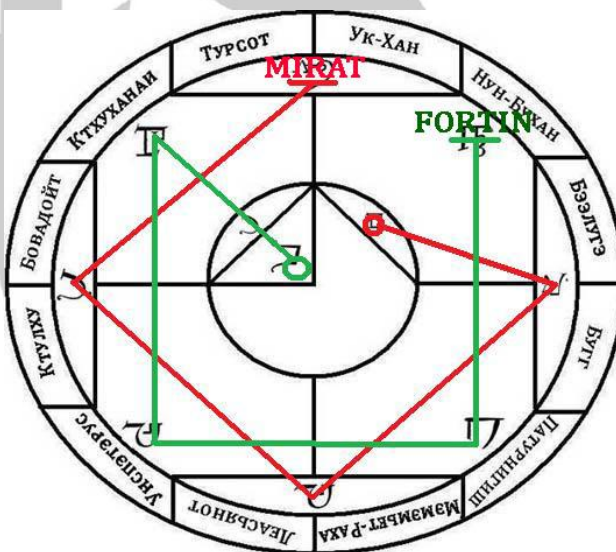
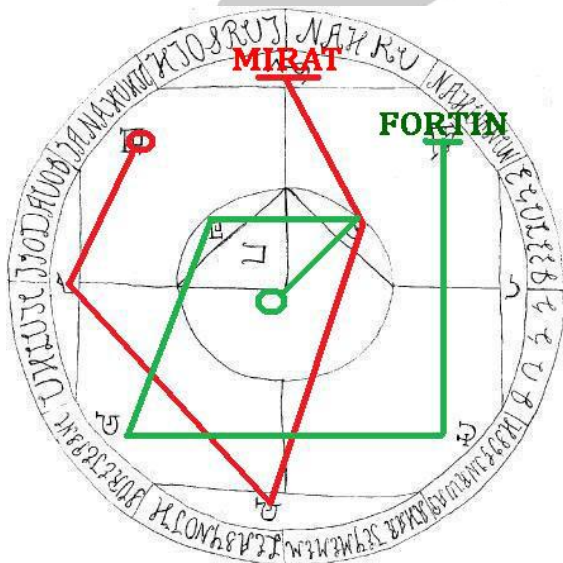


- с) заменить рукописное начертание букв из Алфавита Магов их печатным начертанием;
- д) поскольку имена Древних написаны задом наперёд и с перестановкой некоторых букв, надо записать их нормально, в привычной огласовке и русскими буквами;
- е) Алфавитом Магов написано: против часовой стрелки «marb» (от буквы *b* видна только верхняя часть), по часовой стрелке «fqrt» (*q* читается как *o*), по сторонам треугольника – «tin», что вместе являет собой слова «mirat-fortin» из Великого Освящения, записанные с ошибками, кои нужно исправить.

Получится так:



Ещё одной из причин перемены расстановки букв является рисунок, образуемый ими при чтении. Сравните:



Вроде бы оба варианта хороши, но в первом остаётся незадействованным угол буквы *b* – как раз потому, что она ни в одном из этих слов не встречается, её должна заменять *t* и стоять она должна в другом месте, что и сделано во втором варианте.

По сути, никакой круг не защитит вас от Древних, но он здесь и используется не для этого. В данном случае круг



является продолжением основного рисунка мандалы, а вовсе не каким-то ограничителем чьей-то власти.

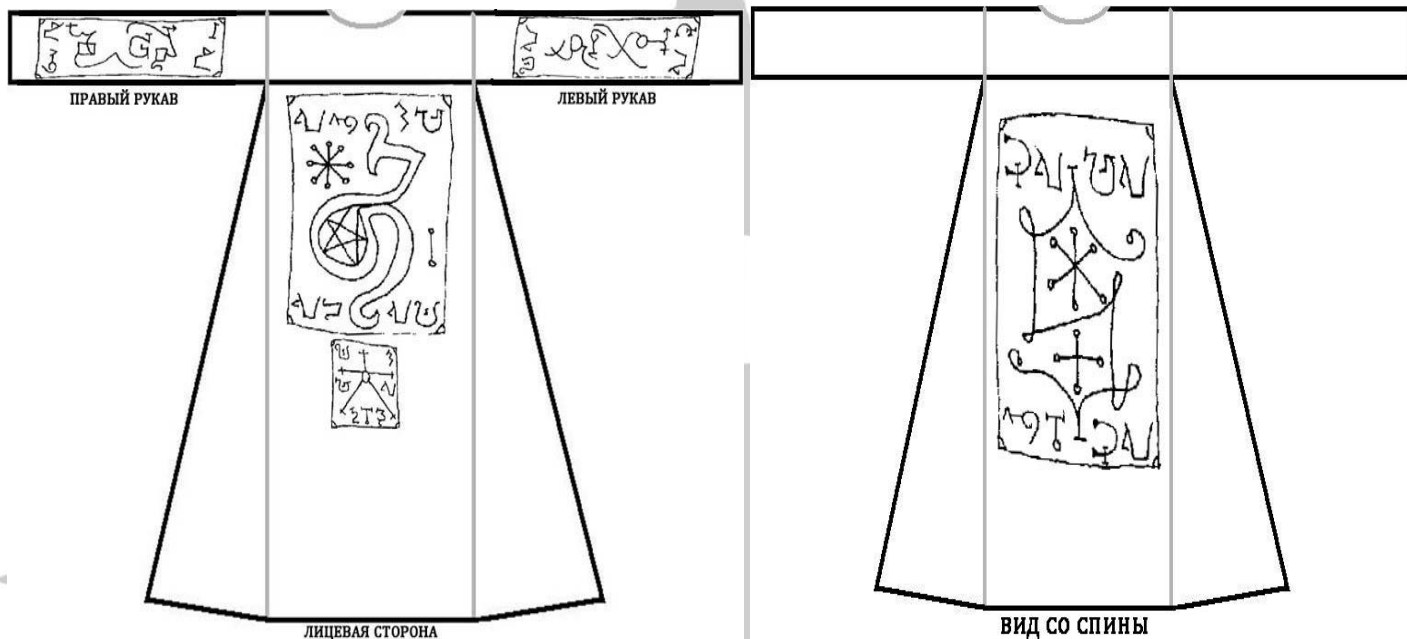
Магический круг мы называем мандалой по двум причинам. Во-первых: слово «мандала» с санскрита переводится именно как «круг». Во-вторых: есть мандалы, на которые медитируют, и есть мандалы, которые выкладываются на земле для обрядов; в данном случае мы имеем рисунок, обладающий обоими этими свойствами мандалы – с ним можно совершать как медитативную, так и обрядовую работу.

Для медитации достаточно просто его созерцать и мысленно входить внутрь или же вибрировать имя кого-либо из Древних и звать его из мандалы. Для обрядов желательно нанести данный рисунок белым цветом на чёрную ткань такого размера, чтоб вы могли там свободно поместиться.

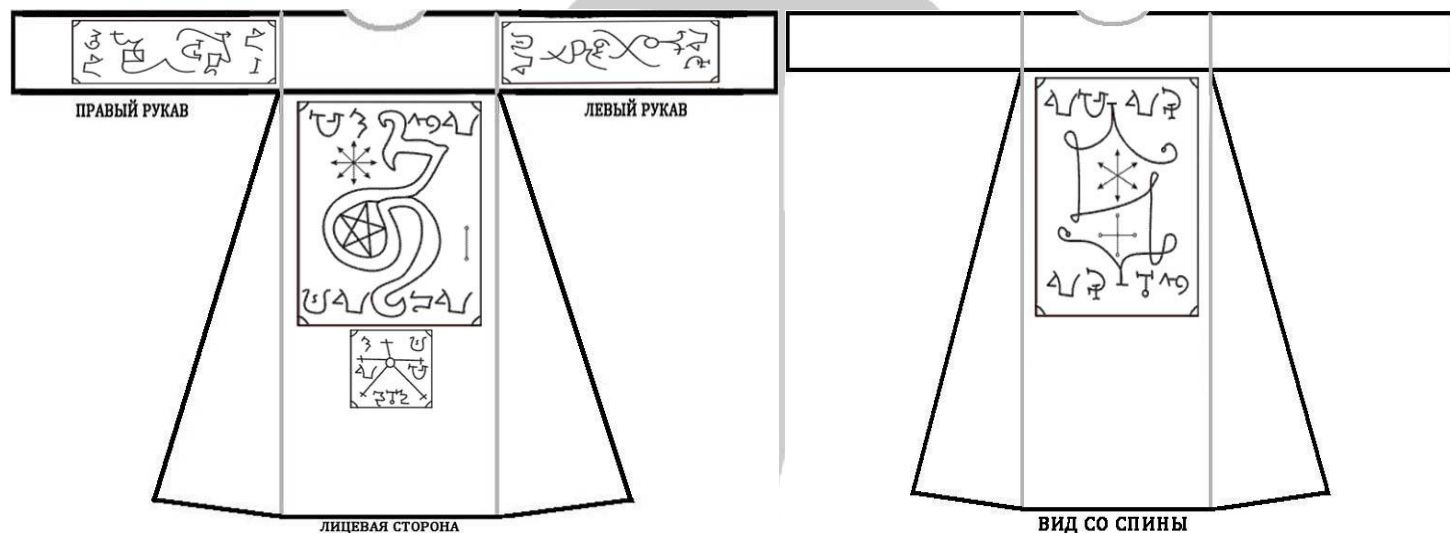
Смысл мандалы в том, что она символически является точкой, соединяющей наш мир с миром вызываемой сущности, или же является вратами – оттуда сюда или отсюда туда. Для большинства обрядов всегда используется одна и та же мандала, универсальная, но для некоторых обрядов нужны особые.

4. Мантия должна быть из чёрной материи, шить её лучше самому.

Если следовать «Великому гримуару», то символы на ней должны быть такие:



Если следовать «Завету Мёртвых», то символы на этом одеянии будут немного отличаться:



Символ, расположенный на лицевой стороне снизу, должен оказаться под областью гениталий, поэтому в сем месте ткань подворачивается и второй её конец пришивается сзади. Этим данное одеяние отличается от обычной мантии.

Чтобы проверять, правильно ли записаны символы на предметах из «Великого гримуара», надо знать, что на всех этих вещах стоят различные слова из 1-й части Великого Освящения.

Возьмите Алфавит Магов, запишите эти слова правильно, и потом проверяйте где они записаны верно, а где нет.

Считается, что Алфавит Магов придумал Парацельс. Но не важно кто его придумал, а важно то, что он связан с Древнейшим и потому работает.

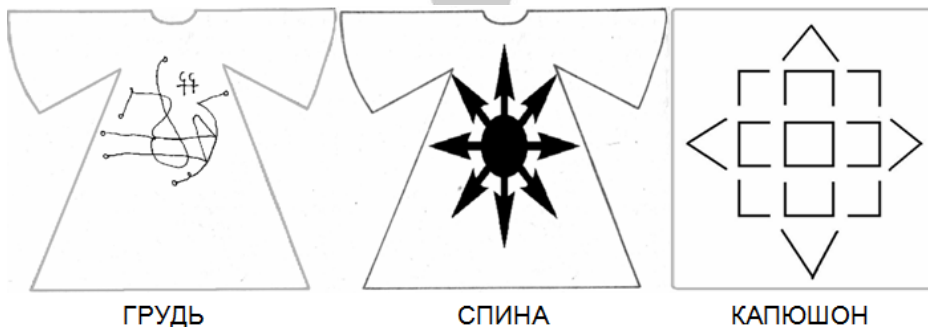


Слова Освящения в правильной записи выглядят так:

samak = ၵၢၤမၢၤ  
daram = ၵၢၤမၢၤ  
surabel = ၵၢၤမၢၤ  
karameka = ၵၢၤမၢၤ  
amuranas = ၵၢၤမၢၤ  
ekotos = ၵၢၤမၢၤ  
mirat-fortin = ၵၢၤမၢၤ  
ranerug = ၵၢၤမၢၤ  
dalerinter = ၵၢၤမၢၤ  
marban = ၵၢၤမၢၤ  
porafin = ၵၢၤမၢၤ  
herikoramonus = ၵၢၤမၢၤ  
derogex = ၵၢၤမၢၤ  
iratisinger = ၵၢၤမၢၤ  
axarath = ၵၢၤမၢၤ  
malakath = ၵၢၤမၢၤ

Указанное одеяние должно полностью скрывать вашу фигуру, и оно не должно использоваться ни для чего иного, кроме как проведение обрядов с Древними, иначе оно утратит свою силу.

Если делать более простой вариант, то одеяние может выглядеть в виде классической тау-мантии, а символы будут такие:



На груди рисуется печать того Древнего, с которым чаще всего работаете. В данном случае изображён тот вариант, если вашей покровительницей является Нун-Ханиш.

Можно подобрать знаки и иначе, особенно если вы видите знаки. Можно и просто чёрную мантию безо всяких знаков. Если Древние уже говорят с вами, Они подскажут.

Смысл мантии в её русском названии – облачение. А «облачение» происходит от слова «облако». Надевая облачение, вы словно накидываете на себя облако той энергии, которая подчиняет нужных сущностей или же выражает их мир и вашу связь с ними.

5. Рабочее место – это то место, где вы чаще всего проводите свои обряды или любые иные Взаимодействия с Древними. Хорошо, если оно находится на природе, в низине. Желательно, чтоб это было безлюдное и заброшенное место. Самый лучший вариант – глубокое подземелье.

Смысл рабочего места заключается в том, что если всегда проводить действия в одном и том же месте, то рано или поздно там нарабатывается канал связи с нужным миром и нужными сущностями. Когда это будет достигнуто, можно будет рабочее место превратить в Место Силы или же найти в себе такие качества, которые позволят вам самому стать порталом, т.е. где вы находитесь, там и будет канал связи, ибо этим каналом являетесь вы.

6. Благовония можно изготавливать как описано в «Великом гримуаре», а можно купить. Очень хорошо подходит благовоние Цкауба (Зкауба, Закубара), описанное в «Некрономиконе Уилсона», а для некоторых обрядов строго нужно только оно.

Смысл благовония – это истончение. Запахи невидимы. И вы, посредством их, пытаетесь связаться с невидимым миром. Т.е. смысл в сочетании, в подходящем символизме. Да и просто любые духи любят благовония. Всё невидимое привлекает их, ибо является для них более родным и близким, чем видимое.

7. Свечи должны быть чёрными. Если негде купить, то можно изготовить самостоятельно. Самый простой, но не лучший, вариант: купить белые свечи и покрасить. Чтобы ритуал прошёл успешно, сердцевина свечи должна быть чёрной. Чтобы всё прошло ещё лучше, свеча должна быть чёрной полностью – изнутри и снаружи. Купите коробку белых свечей, растопите их при помощи водяной бани, добавьте в жидкий воск чёрную краску, затем заливайте полученное месиво в ёмкость нужного размера и формы, после чего поставьте её в холодильник. Можно изготовить и «кровавые свечи»: в расплавленный воск добавьте кровь (свою или жертвенную – в зависимости от того, для чего свечи нужны), размешайте и потом лепите свечи. Свечи должны быть толстыми – 6-10 см в диаметре.

Смысл свечи – это горение. Свеча это ваше тело. Огонь свечи – то, что находится у вас на голове, это особый нераскрытый канал. Чем сильнее горение, чем больше ваша устремлённость, тем быстрее он откроется. Так же, смысл во Внутреннем Огне.

В разных ветвях Традиции количество и набор ритуальных предметов несколько разнится, но в целом это основное.

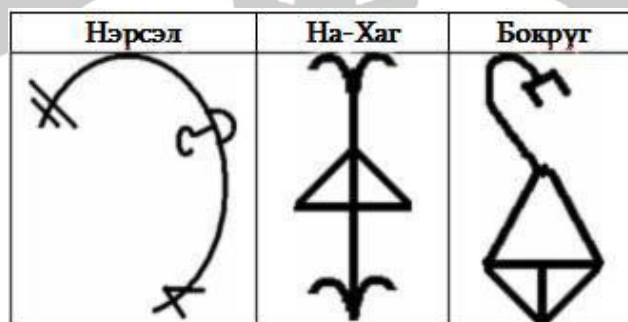
## II. Подготовка себя

За несколько дней до проведения обряда (минимум – 1 день) выдержите пост (никакого секса, онанизма и мяса) и почаще медитируйте на сигил того Древнего, коего ходите призвать. Если Его сигил неизвестен, вибрируйте его имя и входите в него так же как в сигил.

Если сигила нет и обойтись без него вы не можете, то составьте его сами.

Никогда не используйте для этого каббалистические ламены (как предлагает Дональд Тайсон), ибо они основаны на планетарных соответствиях под властью Йод-Хе-Вау-Хе – одного из ликов Ану, т.е. одного из Молодых Богов (это совсем другая традиция!). «Таблица мёртвых имён» из «Некрономикона Джона Ди» тоже не годится, т.к., во-первых, не указан точный способ получения из неё правильных сигил, а во-вторых: даже если вы и сможете получить из неё какие-либо знаки, они автоматически будут под властью Старших.

Лучше берите классический буквенный способ Магии Хаоса – и просто и надёжно. Для примера приведём 3 сигила, составленные таким способом:



## III. О заклинаниях

Как правило, заклинание читается уже готовое. Если у вас оно отсутствует, то надо услышать его от Древнего во время подготовки.

Пышная форма заклинания: прославление (на русском), затем слова силы (на каком-либо из мёртвых языков) + один-два жеста (вроде тех, что приведены в «Некрономиконе Уилсона»). Краткая форма: Жест Открытия Альяха, затем мантра, числовой код и нотный ключ – что-либо из этого или несколько сразу, затем Жест Закрытия Альяха. Обычно используются более слабые разновидности и той и другой формы, но, по сути, их сила больше зависит от ранга Заклинателя, чем от них самих, так что особой разницы тут нет.

Если же у вас нет готового и получить заклинание вы не в состоянии, тогда можно составить его собственноручно, но эффективность в данном случае ничем, кроме ваших умений, силы и ранговой власти, не гарантирована.



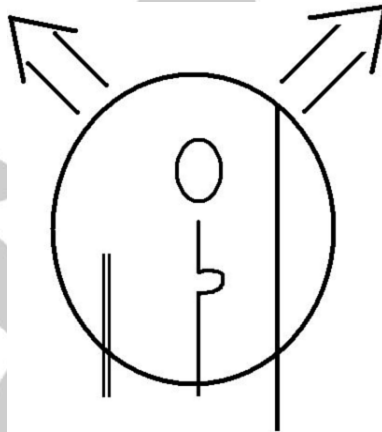
Если знаете мёртвые языки, то при составлении заклинаний можно использовать следующие из них:

1. рфтаг (язык Храма Древнейших);
2. рлэйхиань (непонятный язык из книг Лавкрафта);
3. югготик (современная разновидность рлэйхиани);
4. древне-арийский;
5. шумерский;
6. аккадский;
7. варварская латынь;
8. мацучэн (варварский уранический язык Магов Хаоса).

Наиболее изучены на данный момент языки № 3, 5, 6 и 8, по любому из них можно найти неплохой словарь, так что начать следует именно с них.

Шумерский язык хорош тем, что Культ Древних в том виде, каким его знают и полагают сейчас, возник именно у шумеров (до того культ имел несколько иные характеристики, исключая формирование эгрегора), так что при произнесении шумерских слов у вас сразу будет зацепка за эгрегор культа.

Некоторым непременно хочется начать с древне-арийского и варварской латыни. Но по данным языкам нет словарей и почти нет исследований, так что изучить их почти невозможно. Однако, есть способ получения уже готовых формул и заклинаний на подобных языках:



Созерцайте знак Ксикад Удинбак (мац. «Мягкий Хаос»), затем ощутите его силу и скажите слово БРАШ. Вас потянет туда и вы соединитесь с пространством сего знака. В данном пространстве находятся сущности, за счёт власти которых работает Младший Символический Алфавит, все заклинания, приводимые в «Сокровенных культах», и многие иные вещи. За этими сущностями стоят Черви, потому все данные ими практики гораздо лучше работают у тех магов, кто подселил себе Червя. Пспрашивайте этих сущностей, они многое могут рассказать касательно заклинаний и не только. Может случиться и так, что вы просто начнёте говорить на их языке.

Как составлять, так и получать, лучше всего как можно более короткие заклинания. Чем заклинание короче, тем точнее оно направлено и тем быстрее оно действует. Но это приходит с опытом, так что не торопитесь.

Ну и, наконец, если ничего из вышеописанного не умеете или же хотите упростить себе жизнь, используйте универсальное заклинание:

Олалám! Имáл! Тутúлу!  
718!  
Аз еси Нюит-Тиамат!  
Дитя Своё выкликаю!  
Приди из Облака Порождений!  
Приди, \_\_\_\_!

Первая строка открывает для вас сферу Тиамат, вторая – упрочивает вас в ней. Остальное вы произносите, отождествившись с этой сферой как можно более полно. Лучше всего сие, конечно, сработает у поклонников Тиамат. Сама Великая Мать, как правило, тут не вмешивается, работа идёт только с Её сферой, но не с Ней самой. Аналогичное универсальное заклинание существует и на силе Древнейшего, но его мы приводить не будем.

#### IV. Подготовка жертвы

Относительно жертв имеется 5 вариантов:

- a) убивая жертву, приносят в жертву не плоть и не душу, а Силу Крови. Ритуальные убийства годятся только для взаимодействий с Хищниками, хотя они и приходят под именами Древних. Убивать надо быстро, чтобы жертва НЕ мучилась. Важна выделяемая жертвой Сила Крови, а вовсе не Сила Страха и Мучений.
- b) жертву не обязательно убивать, т.к. кровь живого ценнее крови мёртвого, достаточно просто пустить жертве кровь и налить её в чашу, а после ритуала отпустить жертву;
- c) нанося себе порезы, приносятся в жертву не свои страдания и не своя кровь, сцеживаемая в чашу, но Сила своей Крови. Такая жертва годится для всех – как для Хищников, так и для Древних и вообще для любого рода духов почти любой традиции.
- d) Магия Крови позволяет приносить в жертву Силу Крови, никого не убивая и не нанося ран никому. Хищники не

всегда ПОНИМАЮТ такую жертву. Для Древних же такая жертва – идеальная.

е) у бросившего вызов Древнему вся жизнь – жертва. Таким образом, при любом обряде ему просто нечего жертвовать. Это только в рамках Альяха и всего, что Альяху подвластно.

Рассмотрим вариант d. Чтобы научиться использовать Магию Крови, необходимо освоить шесть упражнений:

*Упражнение 1.* Сосредоточиться и почувствовать свою кровь не как жидкость, а как силу, которая пронизывает всё ваше тело и излучается наружу, сияя. Это называется «Внутренняя Кровь».

*Упражнение 2.* Пока не ускорится пульс, твердить мантру: «Омра-Ха-Дауми-Ом, Да-джа-Ра-Аум». Она увеличивает артериальное давление, так что не перестарайтесь!

*Упражнение 3.* Найти и почувствовать связь крови с вами. Для сего надобно погрузить внимание глубоко в себя и найти канал связи.

*Упражнение 4.* Когда связь найдена, послать или взять из её канала немного силы.

*Упражнение 5.* Научиться удерживать силу крови внутри себя, чтобы она не уходила из нутра в окружающую среду.

*Упражнение 6.* Когда требуется принести жертву, надо вообразить, как из вашего сердца выходит поток светящейся крови и образует шар, который начинает медленно удаляться от вас к тому, кого вы призвали.

Это работает не только лучше, но и чище обычных кровавых жертвоприношений. Духи всё равно берут только Силу Крови, так почему бы не дать Им её сразу, безо всяких убийств, которые никому не нужны?

## V. Обряд

Перед обрядом и после можно читать молитву своему покровителю из Древних. Там никаких слов силы употреблять не надо, просто искренние слова из вашего сердца.

Если специально ничего не оговорено, то обряд проводится следующим образом:

*Действие 1.* войти в медитативное состояние;

*Действие 2.* начать усиленно думать о вызываемом;

*Действие 3.* думая о нём, начать рисовать его сигил (главное – начать, а дальше подскажут);

*Действие 4.* когда сигил готов, прочитать заклинание.

*Действие 5.* принести жертву – иногда это делается до, иногда во время, а иногда после прочтения заклинания.

При каждом обряде должны присутствовать все необходимые вещи – облачение, благовония и т.п.

Можно высчитывать время для призыва, как описано в «Grimorium Imperium» и некоторых других книгах. Но это полезно больше для понимания, нежели для дела. Если вы посвящены в поток Древних, вам вся эта мишура уже не нужна, ибо Древние и так опознают вас как своего. Мишура нужна для начала, чтобы знать какое состояние нужно иметь, и для понимания некоторых законов. Не более того. Потом всё упрощается, и упрощается значительно. Если вы в силах вызвать поток определённого Древнего, то вы в состоянии сделать это когда угодно, в любую минуту, и вам для этого не нужно вообще ничего, кроме вас самих, - в силу того, что Вы УЖЕ имеете такую природу, которая как раз и позволяет такое взаимодействие. Но это, конечно, доступно только посвящённым.

ГЛАВА 5



ВЫТЕСНЕНИЕ ПРИРОДЫ ЖЕРТВЫ



## I. Основание

Согласно «Каиновой летописи» все мы есть потомки З'фа. То есть потомки тех, кого Тхлем выращивали как скот для принесения в жертву и для опытов.

Но мы имеем в себе душу и потому не только вкусны как жертвы, но и имеем возможность возрасти над своей человеческой природой, природой жертвы, природой З'фа.

Кстати, вспомните, себеподобных Тхлем в жертву не приносили, для того и выращивали «жертвенный скот». А ныне многие советуют в жертву Древним приносить человеков... Для разумных вопрос сразу снят.

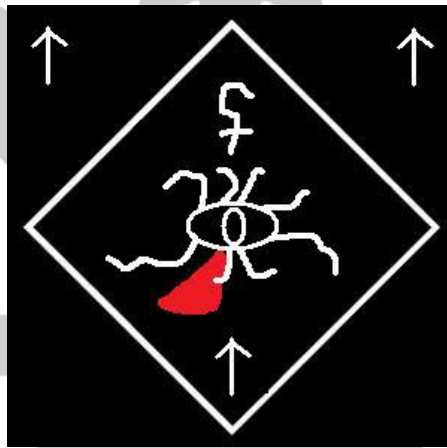
Кроме того, слово «З'фа» есть ничто иное как вариант произношения слова «С'фан», про которое в «Таинствах Червя» сказано: «Это слово имеет два значения. Первое – Жертва, а второе – дитя человеческое, ибо именно в этом качестве используют его Заклинатели, а Хозяева, Отражения, и Привратники видят в нём жертвенный дар и хорошую пищу».

Оба эти толкования мифологичны и имеют скрытый смысл. Смеем предположить, что он заключается в следующем: человек, чтобы стать Заклинателем, должен принести в жертву все свои несовершенства. А это – самое трудное, так как связано с отработкой кармы и освобождением от шаблонов восприятия.

Но, однако, смысл не только в этом. Есть в человеке некая Матрица Жертвы, вложенная в него Старшими Богами.

## II. Действо

Одного лишь перекроения мыслей своих мало для того, чтобы отказаться от своей природы З'фа. Ибо закопана Природа Жертвы глубоко в стародавности наших ген. Отворятся же гены и Гниль извергнут лишь тогда, коли сделаем так:



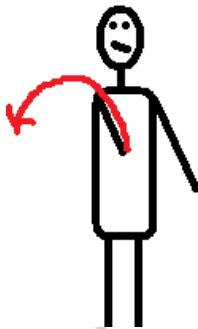
Созерцая знак, ощутите, что сейчас Природа Жертвы покинет наш генокод – раз и навсегда, без остатка. Громким чётким голосом уверенно произнесите:

Нутэмерон меня принял властителем!  
Свидетельствуй, Кингу,  
и свидетельствуйте Апсу, Тиамат и Хубур,  
кто я такой!  
Вот мой отказ от Природы Жертвы!  
Вот мой отказ – так я решил!  
При Вас развиваюсь я, Великие Древние!  
Воззрите и свидетельствуйте моё освобождение!  
Пхоум!  
Тхрах!  
Канк-тара-т!

При каждом из трёх последних слов надо напрягать руки так, словно бы повелительно бьёте посохом по полу. Если имеется настоящий ритуальный посох, можно использовать его. Произносятся последние три слова горлом, но сильно сжимать горло не надо.

Немного постоит пока ощутите, что перед вами примерно на уровне солнечного сплетения сформировался шар. Возьмите его рукой и, держа его, совершите следующий жест:

混



Все мышцы при этом должны чётко ощущаться и должны быть напряжены.

Когда отведёте руку по полукругу, разожмите ладонь, забудьте о шаре, отойдите в сторону, отвернитесь и уходите.

### III. Иное действие

Так может сие совершить тот, кто уже достаточно проникся потоком Альяха и прочистил свои каналы до нужной степени.

Поразмышляйте о том, что в вас присутствует нечто такое, за счёт чего человек многими сущностями рассматривается как жертва и они имеют право употребить его в этом качестве. Сосредоточьтесь на мысли о Природе Жертвы и ощутите, где она находится в вашем теле.

Возможно, вы ощутите это сразу, а может увидите внутренним зрением как изо многих клочков собирается шар или иное образование. Это оно и есть. Покатайте шар на месте, дабы на него налипли все проявления вашей Природы Жертвы – изо всех органов всех ваших тел.

Ощутите, что сейчас Природа Жертвы покинет ваш генокод – раз и навсегда, без остатка. Затем вообразите, что она выдыхается всеми вашими телами прочь и уходит в какие-то слои воздуха, где и растворяется.

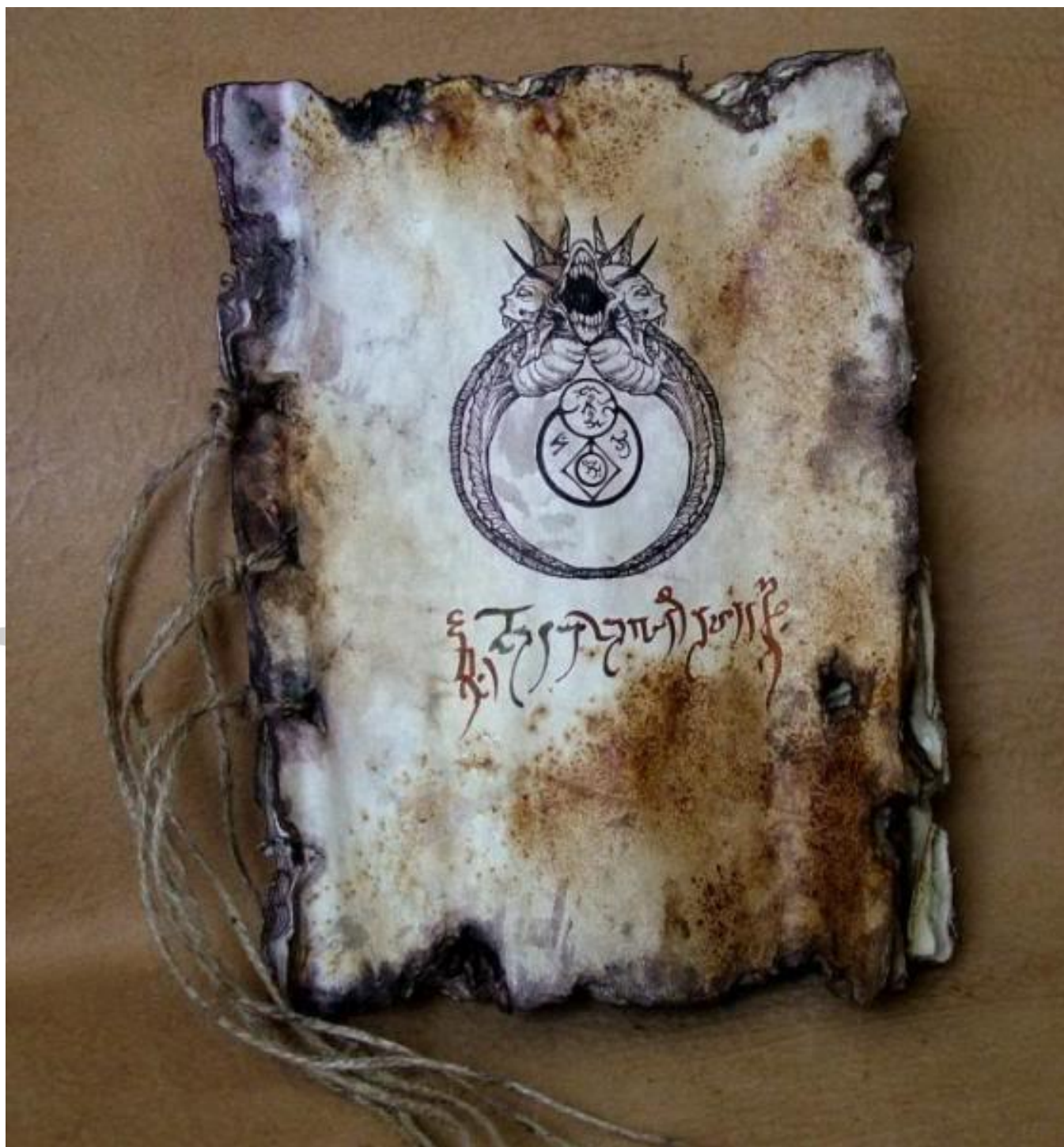
### IV. Эффект

Если это случится на самом деле, вы ощутите настоящее облегчение и заметите, что многие сущности стали смотреть на вас совершенно иначе, нежели раньше, их отношение к вам изменилось.

Не потеряв свою Природу Жертвы, опасно ступить в Запределье! Когда достигнете уже многого – вас обманут! И будет обман сей заключаться в вашей же глупости и незнании. Как смеет человек, как смеет З'фа иметь престол, что выше Тхлема?!.. Сие несоразмерно и Вселенная обманет.

混

## ГЛАВА 6



**ВЛАДЫКА – ЧЕРВЫ!**



## I. Основание

В сети наблюдается очень странное и смешное явление: как только кто-то заводит разговор о Червях, разговор тут же обрывается или собеседники начинают говорить загадками, напуская на себя таинственный и умный вид. Толи от незнания, толи ещё от чего. А когда кто-то начинает говорить, что Червь – это плохо, сразу слышатся вопли фанатиков.

Потому мы решили в данной главе попытаться составить здравый взгляд на Червей путём сбора различной информации о данном явлении.

## II. Традиционный взгляд

В «Таинствах Червя» Тэция Сибелиуса есть следующие строки:

*Так надлежит молиться Червям, ибо Они есть Владыки Чёрного Пути и Запредельного Знания, приходящие в Сумерках, чтобы насытиться.*

И затем такие:

*Червь пребывает в пустом и холодном пространстве, окружающем звёзды и планеты, и все вещи, и пронизывающем их.*

*Он также находится в тени каждого живого существа и растёт внутри неё, и пожирает её, становясь больше и сильнее. Когда же Он поглотит тень, оставив только жалкие и бесполезные куски, живая плоть сдохнет, но стоит ей признать Его своим Господином, она сама станет Богом в этот час, и ум, заключённый в ней, станет умом величайшего колдуна.*

*В этом случае Червь не поглощает тень, а заполняет её собою, соединившись с нею, и бывший прежде человеком становится Заклинателем. Уничтожить его нельзя, только собственная оплошность уничтожит его. Если тело его будет убито, он возродится, и горе тому, кто осмелится встать на его пути.*

Аналогичный взгляд проповедует и ДаготАс-ХаарТиш-Тот в книге «Гескеркаф»:

*Тропа Заклинателя ведёт меж углов гробниц, где живые и мёртвые трепещут пред тем, что лежит за Гранью, где лишь пустота в безумной пляске под бой и грохот гневающихся ужасных первобогов изливает силу, наполняя ею чашу бытия, дабы испить из неё души и волю слабых рабов Молодых. И выпита, разбита чаша сия будет. А осколки в гарнуре переплавлены в стекло.*

*Заклинатель есть впустивший в свою душу пустоту, что червём изъедает ходы тлена. Это Жрец Эфира, идущий в пустоту и видящий её красоту. Это тот, чью тень не пожрал Червь, а огнём чёрным заполнил, пробудив тем самым память Древних в крови Кингу, из которой человек сотворен в мятеж презренной Форме! Заклинатель есть Бесформенность и отрицание Закона.*

*Заклинателем становится тот, кто читит законы Владык – эти законы есть ключ от врат. Но и тот, кто практикует и взаимодействует с Древними – это есть сила, которая открывает врата. Всё это ведёт ко вратам пути, к Керош'у, слиянию с Запредельным, или Червём.*

*Пробуждение крови Спящего бога потребно, чтобы познать силу крови его и чрез её наследие пробудить силы запредельного в убогом сосуде, что плотью зовётся, и чрез книгу крови, что есть плоть разрубленная, познать единство.*

## III. Поиск параллелей

Как видите, традиционные описания весьма размыты. Прочитав их, человек не только не сразу, но может и вообще никогда толком не поймёт что же такое Червь. Туманные описания порождают и туманное понимание оных, что мы видим в статье некоего Маркуса «Размышления о Червях». Данная статья мало известна, и потому приводим её здест полностью.

\*

Служитель Альяха, получая благословение Владык Запределья, Обретает Часть Первобытной силы, Древней воли, что положили начало Творения во времена до времени, пробудившейся из Хаоса и являющейся воплощением одного из его аспектов, но не являющееся им. Эта сила призвана заполнить пустоту, образовавшуюся в его душе в результате отдаления от истока, его душу породившего. Эта сила обладает собственным сознанием, и именуется Червём, имеющим своё собственное имя.

Червь не является демоном, как некоторым может показаться, он превосходит всех демонов, каких только человек способен призвать, вместе взятых. Его сила огромна и он является истоком открывающейся силы в идущем путём Альяха, является защитником и Хранителем. Сливаясь сознанием с Червём, Идущий обретает Власть входить в Алях посредством своей воли и обращаться к Аспектам Древних. Червь – существо первобытное, свободное, и является древним совершенным конденсатором силы и знания. Он – книга без букв и символов, книга, написанная до того, как всё начало быть. Подобно самим Древним, Червь обитает вне времени и пространства и у него нет таких понятий, но одновременно он обитает во всех временах и пространствах, является бесконечно протяжённым и бесконечно сжатым. Как существо берущее начало и мощь от мощи Древних, Червь является настолько же непознаваемым, как и сами Древние.

Существуют различные понятия и определения, параллели того, что называется Червём, и хоть червь есть иное, но суть та же. Так же Червя можно рассмотреть как внутренний чёрный огонь Хаоса, как разрушающую суть, противостоящую порядку.

В древнеперсидской демонологии эта тёмная сила называлась «трёхглавым драконом» по имени Ази-Дахак. Этот дракон, сильнейший из потомков Аримана, был скован космическими богами под большой горой. Таким образом, там хранится сила Ази-Дахака, и светлые боги никогда не смогут его умертвить. Из бездны, в которую он пойман, т.е. из темнейшей глубины мировой души, Ази-Дахак продолжает атаковать космический порядок своими тёмными и антикосмическими импульсами. Согласно легенде, Ази-Дахак перед окончательной войной поднимется из бездны и разорвёт свои оковы, чтобы затем с Ариманом, Другхом, Аэшма-Дивой и их кровожадными легионами уничтожить демиурга, Ахура-Мазду, и его творение.

Похотный рассказ мы можем найти в древнескандинавской мифологии, где волк Фенрир играет роль Ази-Дахака как пленённый антикосмический антагонист, который во «времена конца» освободится от космических оков, что держат его в плену. Воющий Фенрир в период, называемый «сумерками богов», умертвит бога Одина и, таким образом, внесёт вклад в уничтожение нынешнего космического порядка. Волк Фенрир, потомок Локи, – это один из сильнейших символов ужасающей силы, что пленена в темнейших частях человеческой психики, но всегда борется за контроль над человеком и превращает его в воплощение первичной ярости богов хаоса.

Подобные тёмные, дикие и хаотические первосилы также описываются в эллинской мифологии, где ключевую роль играет ужасающий титан Тифон. Тифон описан как дракон, являющийся одним из изначальных проявлений сил хаоса (также называемых «титанами»; число Титана – 666), который борется с олимпийскими богами и многократно побеждает их, принуждая подчиняться его силе. Но, в конце концов, главному космическому богу, Зевсу, удаётся заточить Тифона в подземелье и разместить вулкан над его входом, чтобы таким образом помешать Тифону вернуться (сравните эту легенду с легендой об Ази-Дахаке). Однако, сила Тифона в единстве с подземным огнём (подсознанием) продолжает бороться против толпы недостойных богов и влиять на происходящее на физическом плане. В окончательной войне хаос, олицетворяемый Тифоном и его титанами, вернётся и отомстит силам, заменившим бывший прежде хаос космическим порядком.

В иудейской тёмной традиции Каббалы мы также можем найти легенду о скованном звере, который выступает в качестве сатанинской силы, угрожающей космическому порядку демиурга. В каббалистическом символе, называемом «деревом клиппот», или «древом смерти», видно, что шестая антикосмическая клиппа Тагирион размещена в тёмном антимире, где Зверь 666 ждёт возможности взять контроль. Демонобог/богиня, правящий в Тагирионе, который является измерением чёрного солнца, – это Бельфегор. Бельфегор описывается как чёрное солнце, чей Люциферианский свет может заставить тёмное, антикосмическое семя (которое находится там же, в хаосе, откуда вышло человеческое создание) дать всходы и таким образом вернуть человека к его истоку, то есть хаосу. Бельфегор, который показывается в облике красивой нагой демонической княгини мужчинам, а женщинам – как изящный демонический князь, показывает своё лицо, лик дикого зверя, в подтверждение необычности и награды тому, кто не погибает от его ужасающего вида, принимая вид антикосмического солнечного демона Сората, чьё число – 666 и который является принцем Тагириона. Сорат – это сила, которая в христианской библии описана как Антихрист или Зверь 666. Тот, кто пробуждает силу чёрного солнца / чёрного огня хаоса в своей душе, становится Зверем 666, что изнутри космоса откроет все врата силам ярящегося хаоса, ожидающего перед космическими барьерами. Чёрное солнце – это часть духа, который демиург на основании своих глупых и эгоистичных целей был вынужден запереть в бездну / мрак подсознательного, чтобы таким образом поработить огонь хаоса в плотском и материальном мире. Но чёрное солнце поднимется из подземелья, когда мы быстрым шагом начнём приближаться к зоне чёрного огня, и с помощью силы веками служившей ярости изначальных богов хаоса, мы покажем демиургу и его грязным созданиям лик дикого/злого зверя. Во имя тёмных богов хаоса прольётся кровь врагов и слабых жертв высшей звериной чести.

Мы можем найти ещё один аспект скованного зверя в клиппотической каббале – под названием Танинивер. Этот тёмный бог, чьё имя означает «слепой дракон», может быть описан как чёрная кундалини и демоническая сила, цель которой – соединять противоположности, освобождать дуализм и, таким образом, основывать парадоксальный хаос, который уничтожит порядок. Танинивер, в соответствии с тёмной традицией описываемый как тот, кто был ослеплён светом недостойного демиурга и повергнут в вынужденный сон, может напоминать чёрное пламя в его пассивной форме. Только посредством направления антикосмических потоков внутрь духа, выступая как живой портал в клиппотические измерения, через которые мы можем получать понимание/знание хаоса и наше собственное изначальное, которым мы откроем глаза Танинивера и активизируем внутренний и внешний огонь хаоса. Когда откроются глаза Танинивера, Сатана и Танинсам-Лилит соединятся, и одиннадцать углов также будут едины. Это будет началом антикосмического вторжения и тотального уничтожения космического порядка на всех духовных и материальных планах. Когда открываются глаза дракона, тот, чьи глаза открыты, превращается в физическое воплощение сильнейшего потомка Сатаны и Лилит, который пробуждённым чёрным огнём хаоса ввергает космос в пожар.

\*

То, что всё это является лишь красивыми словами и притянутой за уши мифологией, вы поймёте, прочитав остальную часть данной главы.

#### IV. Факты о Черве

Автор данной статьи – норвежец Нат Ай Йаш, член Ордена Серого Пепла. Статья написана им в 2004-м. В 2007-м её перевёл на русский fr. Tsior, член ОТО. Но, тем не менее, статья всегда оставалась незаметной, и таковой

остаётся до сих пор. Потому мы считаем уместным привести её здесь полностью.

\*

Здесь мы представим на благо учеников те факты о Червях, что выявлены нами на практике и могут быть проверены любым практиком.

Червь приживается не у всех, а только у тех, кто имеет в себе хотя бы малую часть природы Древних. Так что если маг получил Червя, ещё не факт, что этот Червь у него приживётся.

О Черве все говорят очень возвышенно, называют его Даром... Говорят, что Он «просвещает» все тела Заклинателя... И существует термин «получить Червя». Как же его получают? Это простое и всем известное подселение! Просто подселяют не абы кого, а высокоразвитую сущность.

Говорят, что время получать Червя настает тогда, когда Заклинатель имеет много силы и опыта, тогда он «достойн». А на деле-то что? Раз это подселение, то, как и всякого подселенца, этого Червя надо чем-то кормить. А раз речь идёт о силе Заклинателя, то тут вообще всё стандартно - Червь будет жрать силу Заклинателя. В этом нет ничего особенного, так поступает любой и каждый подселенец. Разве что в данном случае Червь будет давать в обмен знания, а иногда и умения.

Червь – это НЕ Древний. Червей много, это совершенно отдельный класс сущностей. Есть Хищники, есть Великие Полярные, есть Шантаки, есть Дхолы, есть Нагаи... и есть Черви. И все эти расы являются слугами Древних. Получается, что впуская в себя Червя, Заклинатель впускает в себя слугу Древних. Спрашивается: зачем? Раз уж идёшь к Древним, так и иди именно к ним! Зачем цеплять себе подселенца, который будет жрать твою силу??? Червя называют «Вратами к Знанию», но знания дают и сами Древние, а в частности тот из них, кого выберешь покровителем. Зачем же тут ещё какие-то посредники вроде этого Червя?

Ну и последнее, что окончательно разрушит ваш романтизм, мои маленькие любители магии. Хотя Червь и является живым существом, но он же служит и маяком. Т.е. через Червя за Заклинателем могут следить те, чьим слугой является данный Червь (а это не только Древние, но и тот, кто вам «дал Червя» - мастер культа или существо Бездны). Древние объясняют это тем, что Червь помогает знаниями и силой, не даёт сбиться с пути... Но своя-то голова у вас где? А если она у вас на месте, то зачем же вы пойдёте под надзором, словно бы заключённый?

Магия – это опасное место. Магия Древних – место не только опасное, но и место не для всех. Не понимаешь – не лезь; полез - умеи разбираться в том, куда залез.

\*

Продолжением данной статьи, а отчасти и её пересказом, является следующий абзац из статьи «Гроздь знания в вопросах и ответах»:

### **Что такое «Червь»?**

*Нам известны следующие мнения на сей счёт:*

- 1) *это Кровь мага, ставшая Кровью Кингу, Кровью Заклинателя;*
- 2) *это олицетворение силы Кундалини;*
- 3) *это Танинивер – сущность, идущая от Чёрной Силы Земли, пробуждаемая подобно Кундалини, иначе называемая «Чёрный Дракон» и соотносящаяся с Туамат;*
- 4) *это особый род сущностей из далёкого космоса, являющихся слугами Древних и известных как «эрим», «орим», «воормис», «вар», «мар» и «йайн»;*
- 5) *это особый род сущностей, что раньше жили на Земле и поклонялись Древним, и были известны как «вуры»;*
- 6) *это сущность по имени Кирм, когда-то жившая во крепости Гулар на Восточном Кавказе, бывшая сначала червём в яблоке, а затем ставшая одним из божеств, которому приносили жертвы.*

Мы согласны с 4-м из этих мнений. Каждому адепту Древних можно, но не факт, что нужно, подселить одного или нескольких Червей. Это становится возможным лишь тогда, когда адепт имеет достаточно силы, чтобы, как и любого подселенца, прокормить Червя своей силой. Таковое подселение не является обязательным. Оно может нести как пользу (силу, знания, доступ в закрытые миры), так и урон (потеря силы и разума, смерть) – смотря кому и при каком обращении с Червём. Известны случаи, когда Червя получают в качестве проклятия, и Он медленно убивает получившего. Хотя Червь и является живым существом, но он же служит и маяком, т.е. через Червя за Заклинателем могут следить те, чьим слугой является данный Червь (а это не только Древние, но и тот, кто вам «дал Червя» - мастер культа или существо Бездны). Древние объясняют это тем, что Червь помогает знаниями и силой, не даёт сбиться с пути... Но зачем же вы пойдёте под надзором, словно бы заключённый? Черви пребывают в пустом и холодном пространстве, окружающем и пронизывающем звёзды и все вещи. В тени каждого живого существа есть привязки, по которым любой Червь может прийти, дабы питаться тенью, пожирать её, становясь от того всё больше и больше. Если Червь полностью поглощает тень, оставив только жалкие и бесполезные куски, живая плоть умирает. Если же человек признает Червя своим союзником и сознательно откроется Ему, то Червь не поглотит его тень, а заполнит её собою и Чёрным Огнём, соединившись с нею и тем самым пробудив память Древних в Крови Кингу. Но маг может просто растворить привязки, по которым Черви могут приходить в его тень, и всё. А чтобы уж точно быть защищённым от поглощения тени, маг может впустить в свою тень Параматму или Брахман. Затем ощутите, где в вашем коконе находится Договор, согласно коему Черви могут приходить к вам, и растворите его. Дыры в вашей тени сразу затянутся, и вы почувствуете облегчение. А память Древних пробудится от медитаций на сигилы Древних и от взаимодействия с Ними.



Несколько дополняют сие слова Анциэнта из его книги «Путь Древнего»:

*Червь... У меня его нет. Работать с ним даже не собираюсь, он мне не нужен. Данную практику даже не рассматривал и не изучал, так как противоречит основополагающему моему принципу – свобода воли, свобода выбора, свобода действий. Посему сама идея принятия паразита для меня была неприемлема и данным направлением я не интересовался.*

*Червь – это костыли. Кому-то Путь Древнего – это путь Силы, путь персонального развития могущества и познания мироздания. Если ты собрался идти таким путём, то слабым на нём не место. Путь Древнего означает стать Древним... Могучим, Свободным... Что бы стать таким, нужен ли тебе паразит из вне? Который даст знания и силу... Знания и силу не дают, ибо как дали, так и забрали. Их завоёвывают, приобретают в Дерзновении Пути. То, что ты пережил, то, что Завоевал – Твоё, ни один Владыка этого уже не отнимет.*

## V. Мнение Мастера

Как видите, наблюдается два противоположных мнения. Какое же из них верное? Решать мы предоставим вам. Но прежде вы вам кое-что расскажем. Одному из нас довелось лично пообщаться с Мастером, который, помимо прочего, хорошо разбирался в Червях, и имел их в себе целых 3, если не больше. Скомпоновав всё, что сообщил этот удивительный и достойный восхищения маг, мы получили следующий текст.

\*

Культ Червей и Культ Древних – это разные традиции. Червей иногда используют даже те, кто о Древних и слыхом не слыхивал. Просто в некоторых общинах эти традиции использовались слитно и с тех пор стали считаться единой традицией. То же самое можно сказать о Культе Абсу и Тиамат – это тоже совершенно отдельный пласт верований и магической практики, который теперь считается частью Культа Древних.

К Червям относись очень прагматично, выброси из головы весь бред, что читал о Них в книгах. Если будешь к своему Червю относиться как фанатик, считая Червя каким-то «даром Владык», то не получишь от него и половины того, что возможно получить.

Червь – это высокоуровневый паразит. Получение Червя – это подселение. Далее начинается симбиоз тебя с этой тварью. Если ты не будешь смотреть правде в глаза, если будешь считать это чем-то иным, то в этой ситуации останешься проигравшим.

Подселенец есть подселенец и никакими дарами тут не пахнет. Если ты это осознал, тогда можешь рассчитать, как обратить это всё в свою пользу.

Бывают Черви разного уровня. Хорошего соседа самому достать сложно. Его дают либо Древние, либо Слуги, или же Мастер. Но и то – при условии, что Червь сам не против, т.к. приживается этот паразит мало у кого, и выгнать его сложно. Если попытаешься сам найти Червя, то, скорее всего, подхватишь какую-нибудь шваль.

После подселения надо ни в коем случае не прогнуться, не дать слабину, иначе станешь марионеткой без разума или будут проблемы с психикой и здоровьем. Ты должен волевыми усилиями пресовать Червя, не давая ему полностью взять вверх над тобой. В итоге вы должны прийти к взаимовыгодному симбиозу: он живёт в тебе, твою силу ест нормировано, при этом не разрушая ничего важного, и взамен даёт тебе немного своей силы, помогает проводить потоки, делится знаниями, учит. Конечно, всего этого можно добиться и без Червя, но тут уже твой выбор, это дело добровольное.

Большая тайна заключается в том, как убить Червя. Применяется это лишь в крайнем случае, да и то мало кто это умеет. Черви очень не любят, когда человек пытается что-нибудь об этом узнать.

Когда воюешь с кем-нибудь, у кого подселён Червь, в первую очередь бей по его Червям, потому что когда Черви ослабнут или уйдут, тогда тот маг станет пустым, и одолеть его уже ничего не стоит.

Ещё можно своего Червя выпускать покушать. Т.е. чтобы он не только тобой питался, но и покоцал бы того, кто находится рядом. Так и убить можно.

Но самое сокровенное в том, что Червь как таковой имеет 2 разных смысла. Первый – это высокоуровневый паразит, некое высшее разумное существо, т.е. название особого класса духов. Второй – это образное название твоей начальной степени – «книжный червь», «искатель». Из книжного червя надо стать Заклинателем. Смыслов именно 2, оба они мало совместимы друг с другом и должны использоваться порознь. Кто какой из них понял, тот так и поступает.

\*

Остаётся лишь добавить, что тех червей, про которых тут говорилось, было бы правильнее называть Вуры или Эрим, а не просто Черви – потому что есть ещё и другие черви – дхоллы, потомство Гоззара и т.д.

ГЛАВА 7

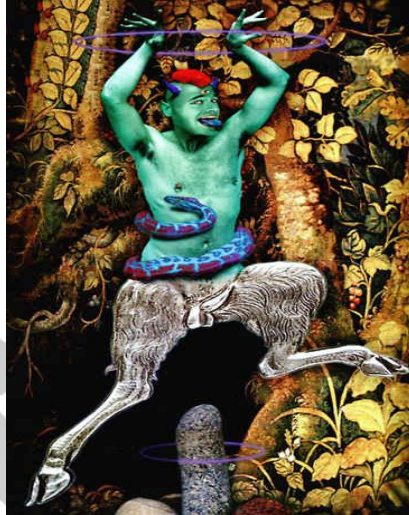


ПОСТУПЬ ОЛЕНЕРОГОГО

## I. Знания друидов

Цернуннос, Кернуннос, Керауннос, Кирнаунас, Кернун, Кирн, Герне – считается, что это имя происходит от латинского Cornu: *cornu* значит *рог*, а *uno* – *один*. Таким образом, имя Кернуннос можно перевести как «Рогатый» или «Единорог». Что подчеркивает связь с дочеловеческими формами жизни.

Исследователями принято рассматривать культ Кернунноса как разновидность культа таких божеств как Дионис и Бахус (Вакх). Эти божества были позаимствованы греками и римлянами от славян-расенов (этрусков), которые называли сего бога Фуфлунс. Культ Фуфлуна был связан с виноделием, а его последователей изображали козлоногими и рогатыми, то бишь символизирующими необузданную мощь, которая может обуять пьяного. Однако, греки и римляне истолковали это в том смысле, что раз последователи имеют черты животных (рога, копыта, шерсть), то культ связан с животными и лесом.



В 186 г. до н. э. римский сенат объявил культ Бахуса вне закона, но он сумел сохраниться в рамках тайных сообществ, а в I в. н. э. стал вновь популярен как мистическое верование.

Когда римляне продвинулись к северу и к западу, захватив кельтские земли, они познакомились с Оленерогим божеством, облик которого не так уж сильно отличался от привычного им облика Бахуса. И они дали ему имя Кернуннос.

Так стали считать Кернунноса Хозяином Леса, Повелителем Зверей, и прозвали Зелёным Человеком. Его символами стали свирель, пастушеский посох и сосновая ветка.



Кельты верили, что Кернуннос является богом, устанавливающим соглашение между людьми-охотниками и животными-жертвами. Рогатый бог давал людям пищу, а животным – возобновление и продолжение жизни. В свою очередь, люди совершали определенные магические ритуалы, возвращающие энергию жизни обратно в лес. В этом состояла волшебная тайна охотничьего культа: животное, убитое в лесу, вновь возвращалось к жизни посредством магической церемонии, посвященной Рогатому богу. Считалось важным сохранить главное, что было у животного, то есть помочь выжить жизненной энергии убитого животного после того, как его физическое тело было умерщвлено.

Как Властелин Жизненной силы, Кернуннос также – бог Мирового древа. Друиды чтили Дуб как Перводрево, и именно под Мировым Дубом Кернуннос изображался восседающим в своём величии.





По образу Диониса, иногда Кернуннос изображался в виде бородатого мужчины в венке из плюща, а иногда в виде женоподобного юноши в одеждах из шкуры молодого оленя, с венком из плюща и лавровых листьев. Также встречались его изображения в чёрной мантии и в облачении из шкуры пантеры. В более поздние времена Дионис изображался с длинными кудрявыми волосами, украшенными венком из виноградных листьев и ягод. В одной руке он держал тирс, а в другой – кубок. Часто атрибутами Кернунноса были Рог Изобилия и мешочек с деньгами, что символизирует его отношение к Производящим силам природы. В левой руке его Рогатая Змея – символ сексуальной сакральной власти над Богиней, Великой Матерью.



Итак, Кернуннос – Великий податель жизни, бог-Объединитель миров, владыка леса, животных и растений именно в их до-человеческой, вне-человеческой природе.

Именно этот аспект бога – бога живых существ, но НЕ бога людей, выражает антагонизм природы ("натуры") и человека ("культуры"). Кернуннос – это бог тех сил природы, которые никогда не подчинятся человеку, которые могут с ним сотрудничать, но никогда не станут ему служить, бог Могучего Древнего Леса, для которого всё человечество – суетная рябь на воде, лёгкое дрожание листьев.

Этот же аспект выражает образ Кернунноса как Бога Ночного леса, поскольку Ночной лес, как и лесные Дебри неизвестны, таинственны и стихийны.

Однако этот бог, безусловно, благ. Не испытывая особой приязни к людям, он, тем не менее, не станет без нужды их убивать или притеснять, хотя его гнев может испытать каждый, кто пройдёт через свежую вырубку: Властелин Лесов не станет разбирать, кто именно виноват, для него все люди одинаковы – они ведь всего лишь люди, поэтому даже непричастному к истреблению леса на таком месте может достаться.

Ещё более страшен гнев Кернунноса на охотников, не возвращающих лесу жизненную силу убитых животных, потребительски, или, что ещё хуже, как к развлечению относящихся к убийству. Для таких людей волею Рогатого бога путь к жизни и силе закрывается навсегда.

Великий бог Лесов неуловим, поэтому его называли ещё «Тот, кто ходит за деревьями». Чтобы установить с ним связь, требовалось терпение и время, но в случае успеха она была глубокой и прочной, а самого Оленерогого часто видели в лесу, где его призывали. По поверьям, он жил в каждой чащобе.



Вот к таким выводам можно прийти, если полагаться на мнение учёных. Однако, достоверно совершенно не известно как понимали Кернунноса сами друиды и какие силы за Ним видели...

## II. Знания Традиции Заклинателей

В «Книге Дагона» говорится о Древнем по имени Экваббу:

*Он либо вовсе не имел образа, либо видеть его могли лишь избранные, но мои глаза и глаза других жрецов, имеющих три посвящения, которых я расспрашивал, а было их много, не видели изображений сего бога ни в дереве, ни в камне, ни в металле. <...>*

*Летописи наших жрецов называют Экваббу Демоном Черты, отделяющей мир, привычный глазу смертного, от мира ужасного и бесформенного, подобного вечно волнующемуся морю, и как любому из Существ Границы, ему не писаны никакие законы. Он приходит и уходит, когда захочет, потому призывать его бессмысленно. Пребывая на Границе, он волен странствовать по обе стороны от неё, делая страшное.*

В «Сокровенных культах» Эмиля фон Юнтца есть следующие строки:

*...великое Божество Иквабэ. Одну из ипостасей которого римляне прозвали «Цернуннос» – «Рогатый», увидев её изображение в разграбленном ими святилище.*

Святилище, конечно же, было кельтским, т.к. римляне нападали на эти земли.

Согласно «Ура Линда Бук», друиды – это жрецы финикийцев, переселившиеся на земли протогерманцев. Финикийцы, как известно, были семитами (а кельты как раз являют собой смесь семитов и ариев), и плюс к тому – известными мореплавателями. Таким образом, они вполне могли владеть знаниями ассирийских жрецов. И именно Экваббу они знали под именем «Кернуннос».

Но имя «Кернуннос» - римское, а не валлийское, т.е. распространиться оно могло только от римлян, а сами кельты своего бога называли каким-то другим именем на своём родном валлийском языке. Именно это имя и сообщается в «Сокровенных культах» - Иквабэ, что, как мы видим, является всего лишь иной огласовкой имени Экваббу.

Таким образом, «Кернуннос» это никакая не ипостась, а просто другое имя Экваббу/Иквабэ. И, если в глубокой древности не было изображений Экваббу, то затем они появились, т.к. под влиянием римского культа Бахуса Кернуннос стал популярным божеством.

Кстати, весьма интересно кельты изобразили призыв Кернунноса, в нём заметны те же веяния творчества, что и в нынешних изображениях Древних:



Но, однако, вполне может быть, что подобные изображения и в глубокой древности всё же существовали, т.к. у многих народов можно обнаружить рисунки рогатых людей. Например, таковые находят при раскопках Мохенджо-Даро и Хараппы:



Хотя, конечно, не исключено, что это всё изображения Фуфлунса и его прототипов, а Экваббу никогда не изображался.

### III. Решение

Известны различные элементы, использовавшиеся для вызывания Кернунноса, совершаемого кельтами, но нет никакого их обобщения. Из «Книги фериллтов» в разных переводах известен обряд под названием «Вызывание Зелёного Человека», где приводится заклинание на призыв Кернунноса, Но в нём отсутствуют Слова Силы. В «Сокровенных культах» даётся заклинания на призыв Иквабэ, но оно очень короткое и потому сработает только у «набившего руку».

Зато, если всё это объединить, то как раз получится такой обряд вызова, коий сможет совершить почти каждый. К тому же, в «Сокровенных культах» указаны имена шестерых братьев, что при жизни были разбойниками, а после смерти стали верными слугами Иквабэ, и даже первые буквы их имён составляют Его имя, а значит они могут быть вставлены в заклинание для придания большей силы.

Конечно, с течением времени на имя «Кернуннос» напластовалось много лишней информации, почти никак не связанной с Экваббу, но все заблуждения рассеиваются, когда вызов совершён и вызываемый стоит перед вами... Так что в таком объединении сведений нет ничего плохого.

### IV. Обряд

Кернуннос присутствует постоянно, но увидеть Его удаётся только в сумерках или ночью, да и то очень редко и далеко не каждому. Потому рассчитайте время так, чтобы обряд проводился в сумерках или в полночь.

Кернуннос – бог глухих лесов, живущий замкнуто и в уединении... он молчит, но всегда рядом. Его деревья – сосны и хвойные, поэтому найдите тихий сосновый бор вдали от дорог и людских жилищ. В нём найдите Неметон – поляну, подходящую для проведения обряда.

Дым курений – это энергия в аморфной форме, которая легко улавливается любого рода духами. Чтобы восхвалить Кернунноса, на железном блюде можно сжигать сосновую смолу, мускус, пачули, ягоды можжевельника или чёрный дуб (древесина дуба красильного). Или же смесь клевера, полыни и мирры.

Элемент Кернунноса – Земля. Сама по себе она темна, глубока, молчалива и скрытна. Подобное притягивает подобное и потому, чтобы призвать Кернунноса, надо создать соответствующую среду, в которой Ему будет удобно проявить себя. Будьте спокойны и терпеливы. отождествитесь с элементом Земли. Вообразите, что вы находитесь глубоко под землёй, и ваши ноги пустили корни, вросли очень глубоко. Этими корнями потяните на себя силу земли и пропитайте ею все свои тела полностью.

Друиды часто использовали музыку в ритуальных целях. Они считали, что звуки барабана могут привлечь внимание Лесного бога. Поэтому перед чтением заклинания или же во время его чтения вы можете использовать барабанный бой, углубляющий степень вашего транса.

Наличие сигила или чего-либо подобного в данном случае не обязательно. Но можно лицезреть рисунок (например, нанеся его на кожу барабана), на коем классическое изображение Кернунноса проводит токи Его сущности как Древнего:



Итак. Ночью вы стоите на поляне посреди соснового бора, клубится дым курений, вы ощущаете сырость земли и её силу, стучите в барабан, и произносите:

Каменная поляна в тёмном лесу, ветвь сосны в руке наблюдающего,  
дым, поднимающийся с железа, взывает ко Стражу Леса.

Слышен полёт зимних гусей, топот Лесного Войска!

Слышны удары ветвистых оленьих рогов,  
сшибающихся во имя Владыки Животных!

Слышно дыхание бога, грозное и плодоносное,  
слышна поступь Оленерогого.

Слышу как вступает на каменную поляну в тёмном лесу Кернуннос!

На сих словах остановите барабанный бой, обождите несколько секунд (но не долго), и громким чётким голосом скажите:

Иквабэ!

Ильвар, Кнесто, Верделен, Анугес, Бурбас, Эремик!  
Экваббу!

Эко Эко Азарак Эко Эко Зомелак Олэ Олэ Баррабас Олэ Олэ Азасас

混

## ГЛАВА 8



XIODELOW CRXYXLL



## I. Предпосылки

Открыв рассказ Лина Картэра «Двойная Башня», читаем:

*И возжелал он говорить с одним вездеходным разумом. О его существовании узнал он от расы членистоногих, кои были наделены разумом и обитали в пещерах под ледяной поверхностью спутника звезды Порнох, что лежит в созвездии Мантиторы. Мудрецы насекомоподобной расы говорили о сей Сущности (Коего они ведали под произносимым Именем Сгхухл) речами полными восторга, ибо Оно обладало весьма обширными познаниями в сокровенных науках. И описывали они, что Существо се подобно медленно передвигающемуся холму белого цвета, кой был единственным обитателем чуждого пустынного мира, что вращался вокруг тусклого потухшего солнца, именуемого Кlr, которое лежит вдалеке от туманностей, подобных закрученной спирали, в местах близких зловещему Шагаю, Кой пребывает возле рубежа той части пространства, что определена Углами.*

*Но Сгхухл был способен ощущать и посему проявил упрямство, и Злоигм был вынужден пустить в ход самые страшные методы принуждения, но се холмистое Существо успешно сопротивлялось любому из заклинаний, содержащихся в гримуаре некроманта.*

<...>

*И очень скоро перед ним появилась тусклая дымка, комок света, пятно, сотканное из призрачной материи, кое парило в воздухе, не имеющее чётких очертаний и подобное пару, внутри Тройного Круга Силы. Хотя призывание духа сего сведущего холмистого Существа и закончилось успешно, но ничто, что бы не предпринимал Злоигм, не могло заставить его заговорить. На попытки Злоигма вывести у упертого Сгхухл сокровенные тайны, светящееся облако в круге отвечало вызывающим и несгибаемым молчанием.*

<...>

*Для ползающего белого холма, а равно и для его давно вымерших собратьев, было вполне нормальным полное отсутствие каких бы то ни было намёков на органы воспроизведения речи.*

Отсюда становится ясно, что призвать Сгхухл невероятно сложно и потому надо пускать в ход самые сильные и проверенные способы. Так же становится ясно и то, что хотя Сгхухл и знает многое, но говорить Он не может, а значит: Его ответы надо получать только в виде мыслей и образов.

Читаем далее:

*...позади него вырос огромный тускло светящийся шар мертвенно-бледного окраса. Злоигм тотчас же узнал отлив и окрас той потухшей гибельной звезды, о которой рассказывали ему мудрецы насекомоподобной расы, вокруг коей вращается пустынная сфера, где обитает холмистое существо.*

<...>

*Несомненно, таковыми колоссальными были его попытки призвать Сгхухл сюда, что он сам исказил ткань пространства, так что пёстрое, ужасное и чуждое бытие теперь поглотило ту же точку во времени и пространстве.*

<...>

*В мире, в коем он ныне пребывал, шел вперёд он путём перемещения бесчисленного числа небольших сегментов, и обратив взор свой на тело своё, не увидел он более ничего знакомого ранее и осознал, что трансформация была теперь, по-видимому, полностью завершена: он теперь совершил полный обмен с непокорным Сгхухл, и теперь тело его являло собою изгибающееся и отвратительное нечто, подобное белому ползающему холму.*

Упомянутый окрас атмосферы выдаёт в этом описании некоторые миры, подвластные Древним. В других местах рассказа ещё упоминаются диковинные грибы, что тоже является отличительной особенностью сих миров. Отсюда мы заключаем, что Сгхухл – один из Младших Древних.

То, что Злоигм, увидел себя как существо, подобное Сгхухл, которого он призывал, намекает на тот феномен, когда вызываемое существо может забрать вызывателя в свой мир – астрально или даже вместе с физическим телом. В последнем случае возвращение, как правило, не планируется. Если же вас забрали астрально, то вы будете в то мире в своём астральном теле, т.е. оно будет выглядеть как обычно. Но в случае Злоигма оно выглядело иначе. Значит, Сгхухл сместил его Точку Сборки в позицию существа, подобного себе. Это весьма редкий дар.

## II. Приготовления

Нам стало ясно, кто таков Сгхухл и какой мощью Он обладает. Но как его призвать, если даже само Его имя труднопроизносимо?

При прочтении, согласно правилам тех языков, на которые похожа данная запись, имя будет звучать следующим образом:

1. Крксийклл (англ.)
2. Црксийклл (англ.)
3. Крксьяклл (вар.лат.)
4. Црксьяклл (вар.лат.)
5. Крксийклл (греч.)
6. Кршйшлль (нагуа)

В «Двойной Башне» упоминалось название потухшего солнца – Кlr, что вполне созвучно с именем сего Древнего. Отсюда можно заключить, что первая буква читается всё же как К, а не Ц. Тогда остаётся четыре варианта:

1. Крксийслл
2. Крксьякслл
3. Крксийслл
4. Кршйшлль

Поскольку авторы рассказов, в отличие от авторов гримуаров, используют югготик и рлэйхиань вместе варварской латыни, то верным, скорее всего, является первый вариант. В таком случае нормально произнести данное имя не получится, но можно тянуть его по буквам, вибрируя каждый звук.

Но почему данное имя столь труднопроизносимо в отличие от имён остальных Древних? Что если сие есть не только свойство того языка, на котором оно стало известно? Вполне может быть, что данное имя скрывает в себе цифровой код. Потому обратимся к нумерологии.

числа	1	2	3	4	5	6	7	8	9
единицы	<b>Α</b> Альфа <b>α</b> аз	<b>Β</b> Бета <b>β</b> веди	<b>Γ</b> Гамма <b>γ</b> глаголи	<b>Δ</b> Дельта <b>δ</b> добро	<b>Ε</b> Эпсилон <b>ε</b> есть	<b>Ζ</b> Дигамма <b>ζ</b> зело	<b>Ζ</b> Дзета <b>ζ</b> земля	<b>Η</b> Эта <b>η</b> ижеи	<b>Θ</b> Тета <b>θ</b> фита
	<b>Ι</b> Йота <b>ι</b> иже	<b>Κ</b> Каппа <b>κ</b> како	<b>Λ</b> Лямбда <b>λ</b> люди	<b>Μ</b> Мю <b>μ</b> мыслите	<b>Ν</b> Ню <b>ν</b> наш	<b>Ξ</b> Кси <b>ο</b> онъ	<b>Ο</b> Омикрон <b>ο</b> онъ	<b>Π</b> Пи <b>π</b> покой	<b>Ρ</b> Коппа <b>ρ</b> червь
	<b>Ρ</b> Ро <b>ρ</b> рцы	<b>Σ</b> Сигма <b>σ</b> слово	<b>Τ</b> Тау <b>τ</b> твердо	<b>Υ</b> Ипсилон <b>υ</b> оукъ	<b>Φ</b> Фи <b>φ</b> ферт	<b>Χ</b> Хи <b>χ</b> херь	<b>Ψ</b> Пси <b>ω</b> отъ	<b>Ω</b> Омега <b>ω</b> отъ	<b>Λ</b> Сампи <b>ϗ</b> цы

Записав CRXYXLL греческими буквами (**ΚΡΕΥΞΛΛ**), согласно данной таблице, получаем:

C = 20  
R = 100  
X = 60  
Y = 400  
X = 60  
L = 30  
L = 30

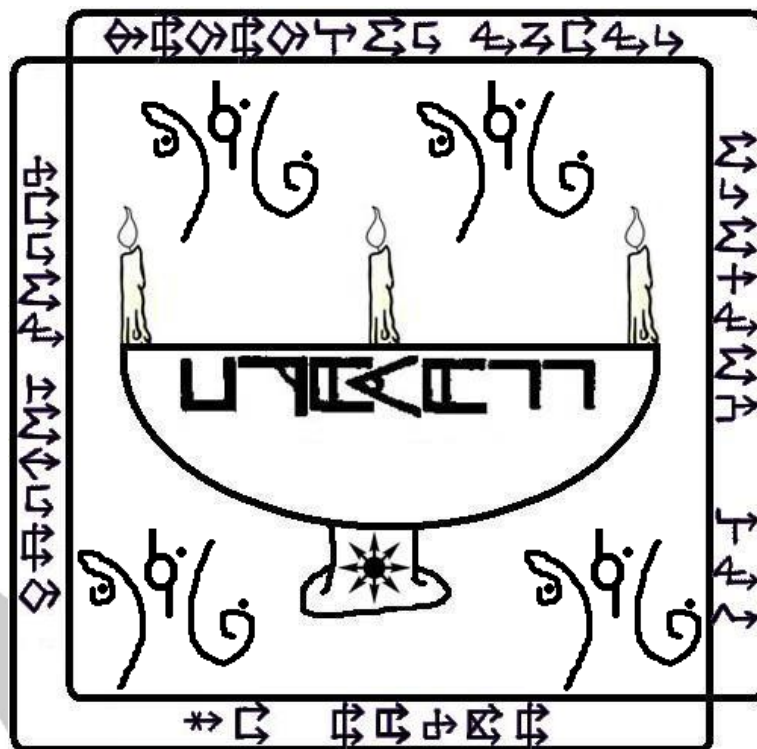
Пифагор учил медитировать на числа, начиная от 9 и до 0, постигая те первосилы, что стоят за каждым числом. А в космоэнергетике определённые комбинации цифр используются в качестве наиболее быстрых и точных призывов духов. Таким образом, числовой код для призывания Crxuxll будет: 20.100.60.400.60.30.30. Даже если это не самый сильный числовой код для Его вызывания, всё равно это можно использовать – как альтернативу произнесения букв имени, ведь имя выговорить сложно, а выговорить числа, которым равны буквы имени, очень просто.

Числовые коды – вещь очень сильная, обычно не требующая никаких дополнений, просто произносишь код от одного до трёх раз и ждёшь пока вызываемый явится. А он обязательно явится, ибо произнесение его кода это всё равно, что вы позвонили ему по телефону, набрав его номер.

Но всё же, для верности, мы не ограничимся этим. В дополнение к полученному коду мы составим гимн – на основе данных из рассказа Лина Картэра, а так же создадим Врата.

### III. Действо

Возьмите деревянную дощечку и вырежьте на ней следующего вида Врата:



Против часовой стрелки написано на мацучэне: «сохал фазхэб чо эусиз клр талмана н'логл харбэбэд», что значит: «Хаос говорит – из сферы Клр приди сквозь Преграду». Внутри квадрата 4 раза повторена печать Сгхухл, взятая из «Книгі малых пятак» Лазара Самуйлова. Чаша символизирует «гриб с Юггота», т.е. Древнего как такового, как сущность. На ножку чаши нанесена звезда Алголь. На боку чаши азбукой Нуг-Сотха написано имя призываемого. Три свечи – по числу Владык Альяха. Квадраты пересекаются, знаменуя наложение и взаимопроникновение пространств вызывающего и вызываемого. Нанося рисунок, вы должны чётко осознавать всё это, думать об этом.

Данный рисунок назван «Врата» потому, что это нечто, выраженное графически, через что можно и самому пройти (мысленно, для настройки) и кого-то с той стороны пригласить войти сюда. По этой причине Врата часто чертят на зеркалах, хотя это, конечно, далеко не единственный способ работы с ними. Некоторые используют Врата вместо магического круга. Ещё Вратами называют печать той сферы, откуда вызывается тот, кого вам надо. Не надо путать Врата с Печатами Врат, что даны в «Некрономиконе Саймона» и «Некрономиконе Джона Ди». Там совсем другое, те Врата это парадный вход в сферы получения жреческой власти, а наши Врата это некая отражающая (по своим свойствам) плоскость, связующая и накладывающая миры друг на друга.

Итак. Прикрепите дощечку с Вратами к стене или столбу (желательно, деревянному) или же положите на алтарь.

Зажгите чёрную свечу и благовоние Закубара.

Помедитируйте на Врата, изображённые на дощечке, мысленно войдите в рисунок.

Возьмите в правую руку свой колдовской нож, поднимите руку с ножом вперёд под углом чуть выше, чем 45°, и скажите:

О, Невозможный!  
Безмолвный мудрец с немыслимых звёзд!  
20-100-60-400-60-30-30.  
Ккк-рр-кк-ййй-кк-ллл.  
Покинув чуждый пустынный мир под солнцем Клр,  
возникни из тусклой дымки  
парящим в воздухе подобно пару!  
Фешх! Арюэ мзехр!  
Вот кто зовёт Тебя сюда:  
Бергасевлессатариарэм,  
Суфрум,  
Акмон.  
Именами Древнейшего! Явись!

Его присутствие будет наполнять вас медленно... Не торопите Его... Он слишком отличается от вас, чтоб вы могли сразу понять все Его свойства... Не говорите с Ним ни словами, ни мыслями. Посылайте Ему мыслеобразы, и того же ждите в ответ. Т.е. если, например, вы хотите, чтобы Он что-то сделал для вас, то сформируйте мыслеобраз своего желания и пошлите Ему.

## VI. Старший знак

Относя Старший Знак к сильным средствам, некоторые считают, что его нужно использовать при данном обряде. Потому рассмотрим все виды сего знака.

	<p><i>«Некрономикон Саймона»:</i> Арра Обычная пентаграмма. Знак человека как состоящего из пяти стихий и являющего собой их соединение.</p>
	<p><i>«Некрономикон Джона Ди»:</i> Арра Левый нижний угол (если вы повернулись лицом к знаку) связан с Землёй, а правый нижний – с Огнём. Здесь они разомкнуты, тем самым открывая человека для этих сил. Подходит для работы с Бездной и Древними.</p>
	<p><i>Игра «Зов Ктулху»</i> Т.к. форма звезды преломлена, знак подходит для нанесения на другие знаки или предметы, используемые для открывания врат.</p>
	<p>Данный знак встречается во многих ритуалах, построенных на «Некрономиконе Уилсона». То, что звезда заключены в круг, как раз и говорит о том, что данный никуда не наносится, а используется как разновидность магического круга для вызываний.</p>
	<p><i>Версия сатанистов</i> По сути тот же самый знак, что и предыдущий, только форма звезда слегка преломлена. Сделано сие для того, чтобы призываемая сущность пришла быстрее.</p>
	<p>Впервые этот знак описал Август Дерлет в рассказе «Таящийся у порога»: «...представлял собой неправильную звезду, в середине которой, казалось, находилось карикатурное изображение одного огромного глаза. Но это был не глаз, а скорее что-то неправильно-ромбовидное с линиями, напоминавшими языки пламени». Круги в данном случае добавили для облегчения созерцательной настройки.</p>
	<p><i>«Некрономикон Уилсона»:</i> Старший Знак Используется при обрядах, требующих ограничения проявлений вызываемых или же принуждения оных к появлению.</p>
	<p><i>Майкл Калмар, «МС»</i> Звезда почти не преломлена, а вместо глаза – вариация на тему друидического знака с желудем и листом, только вместо жёлудя непонятно что, а вместо листа – знак H'rair.</p>



	
	<p>Здесь ко Н'гаху добавлено пламя, что являет собой ещё одну вариацию. Петаграмма преломлена в виде морской звезды, подчёркивая то, что этот знак является живым существом или же то, что за ним стоят могущественные сущности.</p>
	<p>Данный вид знака выглядит похожим на то, как описывают расу Старцев, так же известную как Звездоголовые: «Венчает туловище светло-серая, раздутая, как от жабр, шея, на которой сидит жёлтая пятиконечная, похожая на морскую звезду головка, поросшая жёсткими разноцветными волосиками длиной в 3 дюйма. Гибкие желтоватые трубочки длиной 3 дюйма свисают с каждого из пяти концов массивной (около 2 футов в окружности) головки. В самой середине её – узкая щель. На конце каждой трубочки шаровидное утолщение, затянутое жёлтой плёнкой, под которой скрывается стекловидный шарик с радужной оболочкой красного цвета – глаз».</p>
	<p>Первоисточник данного знака неизвестен. Из книг он встречается лишь в «Таинствах Червя» Людвиг Прина – в зашифрованном виде, и в «Некрономиконе 12-ти Углов», где дано пояснение: «Вот тайный Талисман, что помощь и удачу принесет колдуну в любом его начинании на Пути. Его следует сделать из драгоценного металла, освятить плодородной землёй, горной чистой водой, свежим ночным воздухом, и ярким пламенем, и лишь тогда он обретёт Великую Силу».</p>
	<p><i>Н'гах</i> Данный вид знака основан на том, что в своих рассказах Лавкрафт никогда не описывал, как выглядит Старший Знак, но он изобразил этот знак в одном из своих писем как «веточку» и дал ему имя – Н'гах.</p>
	<p><i>Дональд Тайсон, «Гримуар Некрономикон»</i> Почти то же самое, лишь с добавлением дополнительных знаков, которые никакой роли тут не играют.</p>
	<p><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»</i> Ещё более бездумная вариация предыдущего, и без того неудачного, варианта.</p>

	<p><i>Knowledgekeeper, «Старшие знаки»</i></p> <p>Попытка совместить некоторые вариации, основанная на том, что если сие сделать, то получится единственно верный знак, так как всё прочее суть лишь его составляющие. На самом деле – допущение неверное. Это разные знаки с разными функциями, объединять их в один нет смысла.</p>
	<p>На самом деле это енохианская версия Ключа Зин, но её почему-то чаще всего преподносят именно как Старший Знак, а не как Ключ Зин. То, что она изображена на майке, основано на словах из «Некрономикона Джона Ди»: «это единственная защита от Древних, его нужно вырезать на железе или серебре и носить близко к сердцу». Вырезать никому не охота, вот и решили просто нанести на майку. Дня защиты от Древних носят на себе знак, открывающий вход в Зин! Истинный идиотизм!</p>
	<p>Ну а это уже богохульство, которое здесь приводим лишь для того, дабы вы видели, сколь беспредельна человеческая глупость, и чтобы не поступали так же.</p>
	<p><i>«Некрономикон Саймона»: Агга</i></p> <p>Сказано, что сие есть «Старший Знак, Ключ, с помощью которого могут быть призваны Силы Старших Богов, если использовать его с правильными словами и в правильном порядке».</p>
	<p><i>«Некрономикон Джона Ди»: Агга</i></p> <p>Описан так же, как предыдущий, но вместо слов «Старший Знак» поставлено «Знак Ганзар». Ганзар, видимо, есть ГанЗир – мир мёртвых и вход в Древо Клиппот. Стало быть, должен использоваться при практике с демонами.</p>
	<p><i>«Некрономикон Саймона»: Бандар</i></p> <p>Знак Стража Врат. Если носить его на себе, он не позволит сущностям вырваться из Вне.</p>
	<p><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»: Бандар</i></p> <p>Совершенно не рабочая версия предыдущего знака.</p>

	<p><i>«Некрономикон Джона Ди»:</i> Бандар</p> <p>Левая линия знака имеет дополнительный угол, за счёт чего знак становится пригоден не только к закрыванию Врат с Этой Стороны, но и к отрыванию Врат с Той Стороны.</p>
	<p><i>«Некрономикон Саймона»:</i> Бандар</p> <p>Знак Древних. По другой версии – знак для вызывания Родителей Хаоса.</p>
	<p><i>Людвиг Прин, «Таинства Червя»:</i> Бандар</p> <p>Знак, пригодный для медитаций. Вообразите его перед аджной или над сахасрарой. Смотрите в его середину и дождитесь пока оттуда на вас откроется толстый луч Хаоса. Впустите его в себя и напивайтесь. Если хотите отразить чьё-то влияние, направьте на него эту силу из себя или напрямую из знака. Если пройдёте по лучу Хаоса к его источнику – узнаете многие тайны.</p>
	<p><i>«Некрономикон Уилсона»:</i> Старший знак</p> <p>На самом деле сие пальцекручение называется Сигх и со Старшим Знаком не связано, т.к. может использоваться универсально – как в магии Старших, так и Древних. Для защиты себя и запирания где-либо каких-либо сущностей. В комплексе с предыдущим знаком работает ещё лучше.</p>

Вторая разновидность Старшего Знака может быть использована в качестве замены магическому кругу.

Две последние разновидности Старшего Знака могут быть использованы после общения с СгхухII, дабы отослать Его обратно, или в том случае, если при общении с Оным возникнут непредвиденные обстоятельства, угрожающие вам. Например, один маг при совершении данного обряда ощутил, что СгхухII появляется не возле него, а внутри него! Тут уж без изгоняющих средств не обойтись.

Все остальные разновидности Старшего Знака в данном случае не могут быть использованы.

## ГЛАВА 9



**ЖИВОЙ ХОЛОД ЛЬДА**





## ГЛАВА 10



## ВНЕСЕНИЕ СЛУГИ

## I. Теория трёх тел

Традиция Заклинателей говорит о наличии у человека многих тел, из коих наиболее важны три: Гарф, Мё и Твлеш.

Гарф – ментальное тело. Оно есть у каждого человека, т.к. каждый человек мыслит и воображает. С развитием Гарф связаны такие практики как визуализация, скан, ясновидение и медиумизм. Когда человек совершает ментальный выход, его сознание делится на две части: большая часть остаётся в физическом теле, а меньшая входит в Гарф и странствует вместе с ним. При этом человек ощущает одновременно два тела – физическое и ментальное, и может вернуться из путешествия когда угодно, т.к., по сути, он никуда не уходил, а просто сидит и воображает. Когда воображение достигает заданной цели, начинаются грёзы – воображение это ваши бредни, а грёзы это то реальное, что вы можете разглядеть за пеленой бреда. Работа с Гарф нужна для набирания силы из нужного пространства, для принесения знаний из других миров и, главным образом, для разведки тех мест, которые вы собираетесь посетить телом Мё.

Мё – астральное тело. Оно есть у каждого человека, но почти ни у кого не развито. С развитием Мё связаны такие практики как остановка внутреннего диалога, самонаблюдение (особенно хорошо описано у Гурджиева), динамическая медитация (хатха-йога, цигун, тэнсёгрити, боевые искусства), эксперименты с психодэликами (только на начальных стадиях и без привыкания), осознанные сны и выход из тела. Когда человек совершает астральный выход, его сознание полностью покидает физическое тело и целиком входит в Мё. Будучи в Мё, человек оказывается в Стране Грёз (ограниченная площадка на астральном плане, порождённая человеческими шаблонами), откуда может попасть в Большой Сновидческий Край (истинный астральный план) и в другие миры (в том числе знаменитые Нижние и Верхние миры шаманов). При этом человек ощущает только одно тело – Мё, а физического тела совсем не чувствует, словно у него такового и не было никогда. Работа с Мё имеет множество целей, главной из коих является достижение бессмертия.

Твлеш – в общем оккультизме аналогов не имеет, принадлежит только Традиции Заклинателей. Это тело, подобное телам Древних. Начальным этапом развития Твлеш является Тело Заклинателя – это когда все ваши тонкие тела трансформировались согласно избранной вами стихии – Хаосу. Средствами достижения Тела Заклинателя являются посвящение Древним, Пробуждение Крови Кингу и медитации на раздувание Искры Хаоса. Работа с Телом Заклинателя нужна для того, чтобы вы были для Древних не гостем в Их Мире, но Их Родичем. Дальнейшим этапом развития Твлеш является Тело Древнего, само наличие коего возводит вас в ранг Творцов. Средства достижения Тела Древнего сообщают только сами Древние или Мастер. Работа с Телом Древнего нужна, главным образом, для повышения уровня бессмертия.

## II. Теория Второго Тела

Онэйромагия работает с телом Гарф, что уже описано; о Твлеш говорить запретно; потому рассмотрим подробнее вопрос о Мё.

В магии работают для получения Власти. Это тупиковый Путь, ибо кто дал власть, тот её может и забрать. Что не твоё, то и не достижение вовсе, а лишь временная игрушка. Только то, что взрастил сам, имеет значение. Хотя, конечно, могут и помочь взрастить – с этим надо обращаться очень осторожно, опасаясь подвоха.

Магия использует только Гарф, а ведь любые практики с менталом мало чего стоят. Для получения Власти они хороши, но для развития не только понимания, но и своих возможностей, это не то.

В магии получают права, допуск, место в иерархии. Но смотрите шире! Представьте, что вы получили всё это. И вот пришёл вам черёд умирать. Допустим, вы дослужились до той степени, когда вам позволят самому выбирать своё следующее воплощение, но что с того? Даже если у вас в новом воплощении сохранится часть памяти, всё равно ваша личность сотрётся и в новой жизни станет новой. Т.е. будет совершенно новый человек с частью вашей памяти. Так в чём прикол? Вас самих в той жизни не будет, но будет другой человек с вашей памятью. Лично для вас это ничто, т.к. вас нет.

А вот если у вас достаточно наработаны тонкие тела (не только астральное, не только ментальное, но и прочие) и вы ещё при жизни умели владеть ими, вот тогда вы сможете сами с полным сохранением себя переходить из жизни в жизнь, из тела в тело... Можно пойти и до того, чтобы ни одно из тел не уничтожалось, в том числе и физическое. И всё это вполне можно сделать так, чтобы не зависело ни от чьей милости, а было вашим личным достижением.

Всё это есть первостепенная надобность на путь развития. Но господа маги больше любят развивать свои права, нежели развивать самих себя. Над собой-то им возиться лениво, да и не модно, вот ведь что! Многие маги боятся астрала, потому что это сложно. Куда проще составлять заклинания и махать магическим жезлом, чем работать над собой!

И мы имеем в виду не только астральный выход. Но и его тоже. Ведь у человека имеется не одно, не два и не три тела, а гораздо больше, плюс ещё несколько тел можно вырастить искусственно. И в каждое из них можно совершать выход. Выход в какие-то из них подобен астральному выходу, в другие – менталому, в третьи – вообще ничему не подобен, т.к. сравнить не с чем.

Всё здесь сказанное совершенно верно и справедливо для любой традиции, совершенно для любой. Будь то хоть йога, хоть магия, хоть ещё что-то. А верно оно потому, что непосредственно связано с Жизнью. Тут не место фантазиям, это дело очень серьёзное и непростое.

Ритуалы и т.п. вещи, конечно, помогают, но для развития тел это не то. У них и цель сама по себе другая. Иногда можно их использовать как вспомогательное средство, но не более. Для Жизни нужны тела, а не права и не место в иерархии. Конечно, если это есть, то и Жизнь будет получше, но это не основное.

Сами посудите. Вот умирает маг... Каким бы крутым бы жрецом он бы ни был, но если он не владеет всеми своими телами, от него просто ничего не останется – хлоп и нет как не было. Возможен случай, когда те сущности, на кого жрец работал при жизни здесь, подхватят его и отнесут куда надо. Бывает такое. Но этот случай очень редкий и

надеяться только на него – это слишком легкомысленно. Ну а что если не помогут? Так и уничтожению будете рады?

Есть мнение, что дух человека бессмертен. Но это говорится о Духе, о бессмертной частице. Она есть. Но чтобы за неё уцепиться, надо владеть телами, ведь она находится внутри тел. Если эта частица просто из тебя вылетит, где гарантия что и ты вылетишь вслед за ней? Такой гарантии нет до тех пор, пока не создана связь между тобой и этой частицей, а затем между той частицей и тем, откуда она изошла. Начало создания такой связи – понимание, ментальные практики. Укрепление связи – работа с наращиванием и уплотнением тел.

Вот что является обоснованием работы с Мё. Развитое Мё нужно именно для вечной жизни. Умерев, каждый человек переходит в своё Мё. Если он при жизни не развивал Мё, то через некоторое время оно разрушится, - это явление называют Второй Смертью. Избежать Второй Смерти может только тот, кто при жизни полностью развил своё Мё.

### III. Теория ступенчатости тел

Сначала развивают Гарф, потом получают Тело Заклинателя, потом развивают Мё. Если есть такое желание и если повезёт, то потом получают доступ к развитию Тела Древнего. Тело Заклинателя вы гарантированно получите после посвящения, от Гарф особой пользы нет, к Телу Древнего могут не допустить... Значит, наиболее прагматичным будет получить посвящение и заняться развитием Мё. Иначе может случиться так, что при всех своих жреческих регалиях и высоком понимании сути всего, вы после смерти останетесь ни с чем, просто исчезнете.

### IV. Основание начальных практик Второго Тела

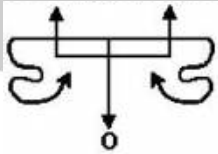
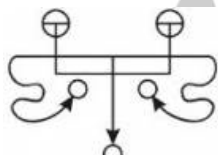

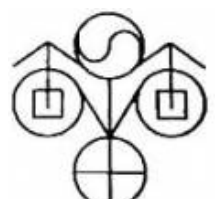
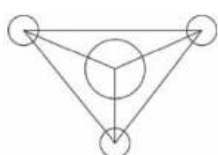
Ни один обряд и ни одно заклинание никогда не разовьют ваше Мё. Потомучто, во-первых, направлены они на Гарф, а во-вторых: Мё нарабатывается иными способами – более сложными (работа над собой всегда сложна).

Выходя из тела, вы оказываетесь в тонкоматериальном мире, который вам совершенно неизвестен. Если бы кто-то помогал вам туда выходить или встречал бы уже там, то он многое объяснил бы вам и многое показал бы. За счёт такого существа можно немного упростить процесс создания и адаптации Мё.

Но где взять такое существо? Подселить себе Червя – слишком сложно и опасно. Подселить кого-то из стихийных духов – не подходит по избранному направлению. Остаются только Слуги.

### V. Внесение

Сначала выберите печать Ёг-Сотота, которую будете использовать.

	<p><i>«Некрономикон Уилсона»</i> Рисовать сию печать на себе или на ритуальной одежде опасно – могут оплавиться внутренности. Для прочих нужд вполне годиться.</p>
	<p><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»</i> Вариация предыдущей печати, составленная профанами. Комки силы заперты, включаются совсем другие сферы.</p>
	<p><i>Кенморт, «Книга Ринно»</i> Проход закрыт демонами, испивающими силы человека. Не советуем использовать – очень грязно и привязчиво.</p>
	<p><i>Дональд Тайсон, «Гримуар Некрономикона»</i> Чисто умозрительная печать, не более того.</p>
	<p><i>Джон Коджлин, «Книга Ёг-Сотота»</i> Годится для любых видов работ с Ёг-Сототом. При призыве могут явиться и Его Слуги.</p>



	<p><i>Майкл Калмар, «МС»</i></p> <p>Годится для медитаций, связанных с поглощением силы Бездны, и для обрядов, нацеленных на негативное воздействие.</p>
	<p><i>«Некрономикон Спрэга ди Кампа»</i></p> <p>Выводит на Стражей Зелёной Силы. Если Их мощь не истощит вас, то могут пропустить к Ёг-Сототу.</p>
	<p><i>Создано нами специально для этой книги.</i></p> <p>Данная печать используется для созерцания и медитативных призывов. Очень опасная, с примесью энергий Дендо.</p>
	<p><i>«Некрономикон 12-ти Углов»</i></p> <p>Мягкая энергия. Медленно, но верно выводит куда надо. Без круга работает быстрее. Вместе с Ёг-Сототом привлекает сонм Его Слуг.</p>
	<p><i>Тэрций Сибелиус, «Таинства Червя»</i></p> <p>Некоторые считают, что символы из Крепостей нельзя использовать отдельно от Крепости, т.к. они не будут работать. Проверьте данную печать и убедитесь в обратном.</p>
	<p><i>«Великий гримуар»</i></p> <p>Годится для любых работ с Ёг-Сототом, особенно для насыщения силой из данной печати и для вхождения в неё. Не имеет побочных действий, если ваш разум и ваши устремления чисты.</p>
	<p><i>Лазар Самуйлов, «Книга малых пятаков»</i></p> <p>Сработает в полную силу только у того, кто и без неё имеет нормальную настройку.</p>
	<p><i>Стэфан Сеннит, «Книга Котх»</i></p> <p>Довольно неплохой вариант. Сработает у большего</p>

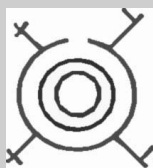
# 混

	числа людей, чем предыдущий.
	<i>«Книга знаков»</i> Годится для медитаций, призывов и для нанесения на ритуальные предметы. Очень сильный знак, иногда приманивает Хищников.
	<i>Фан-арт</i> Выводит на барьер, созданный плотью Слуг, за коим можно отыскать один из ликов Ёг-Сотота.

Если ни одна из приведённых здесь печатей не откликается на вас, создайте свою.

Когда печать выбрана (или изготовлена), нанесите её на каждую стену той комнаты, в которой будете спать. Наносите именно на стены, а не на углы. Желательно, чтобы печать располагалась ровно в середине каждой стены. Она будет удерживать Слугу от резких действий по отношению к вам.

Когда печать нанесена на стены, начинайте медитировать на символ Набагаф:



Закройте глаза, вообразите его перед собой и удерживайте эту картинку как можно более долго. Насыщайтесь от неё, мысленно входите внутрь.

Данный знак уже запрограммирован на то, чтобы к вам пришёл кто-нибудь из Слуг и подсоединился, поэтому никаких дополнительных средств здесь не используется. Подсоединение можно ощутить так, словно на вашу макушку опустился сверху некий шнур и прикрепился к ней своим концом. Это кардинально отличается от подселения. При подселении существо входит внутрь вашего кокона, а в данном случае всего лишь прикрепляется к вам шнуром.

Если при этом вы увидите картины незнакомых миров – мысленно войдите туда, походите там, осмотритесь. Как правило, от созерцания знака видится некий мир жёлтого сияния, а когда приходит Слуга, начинают видеться миры совершенно невообразимые, непривычные...

Перед сном прочитайте:

Нофу чо грэллис...  
Чабохэджд!..  
Фач нофу куибэдджас цопози!  
Фач нофу бицоу джефолидж, нофу уджай!  
Вонзог!

*Проход рядом с грёзами...  
Набираю силы!..  
Я вхожу в Сновидение!  
Я вхожу в Сновидение, вхожу в Астрал!  
Истинно!*

Читать лучше не на русском, а на мацучэне, потому что именно под эгрэгор Магии Хаоса вы сможете уходить от Слуги при особой необходимости.

Для более крепкой связи, почаще вспоминайте о символе Набагаф днём и медитируйте на него при любом удобном случае.

## VI. Отсоединение

Когда Слуга в достаточной мере натаскает вас по тонким мирам и вы сможете выходить из тела без его помощи и удерживаться в новом мире так же без оной, надо перерубить канал связи со Слугой. Он своё дело сделал, вы уже достаточно ему заплатили.

Сядьте и мысленно вибрируйте слова БАППА БАППА. Вообразите, что они стали белыми и проходят над вашей макушкой, подобно бритве, сдвигая и унося куда-то за спину все подсоединения. Вы должны чётко ощутить, что шнур с макушки действительно сдвинулся назад за пределы вашей досягаемости. Так же вы должны ощутить, что вы ничем не держите Слугу – всё, что держало, теперь разжалось и выпустило путы из своей хватки.

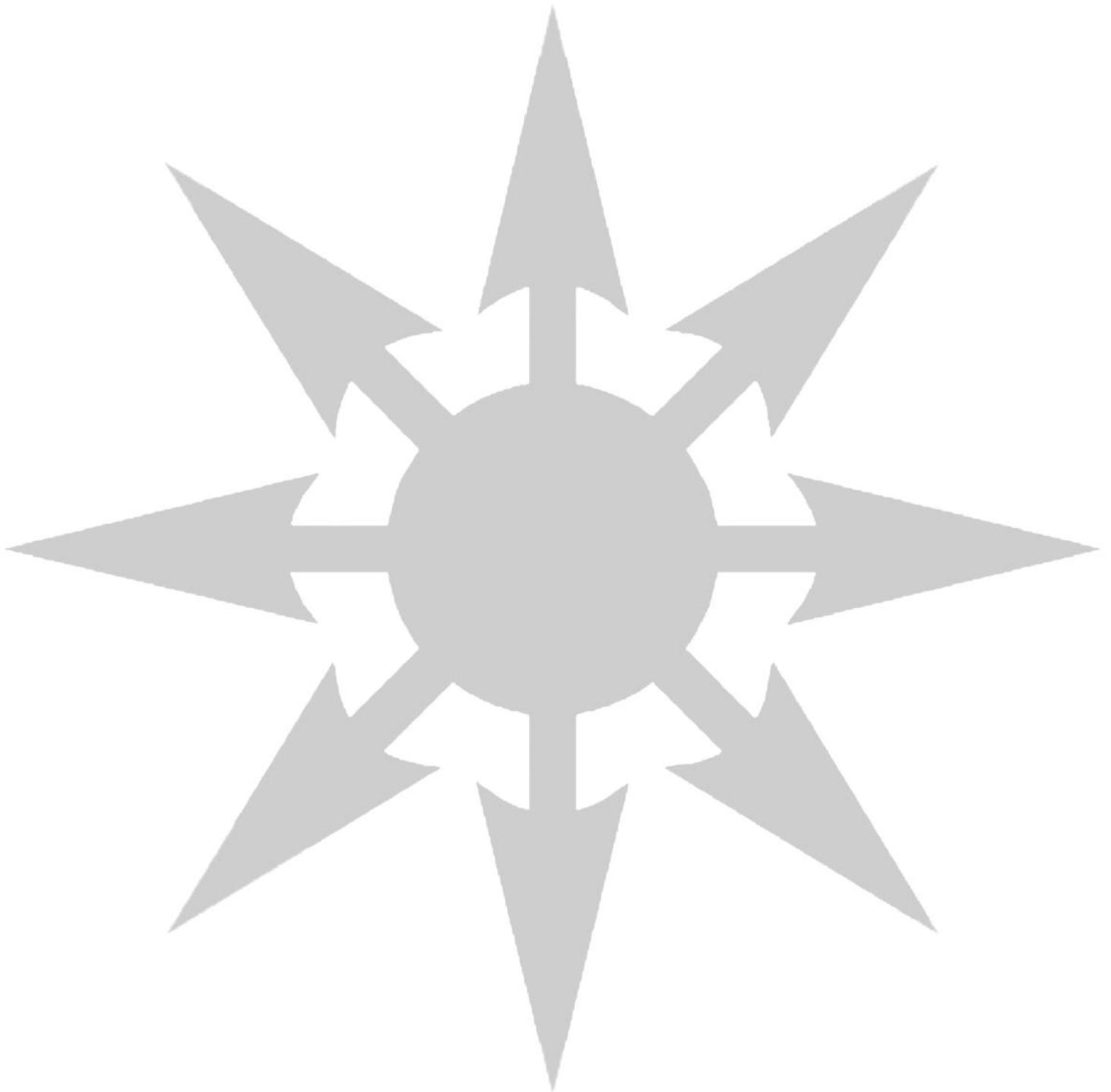
Неплохо работает следующее заклинание:

Мир начинается с меня.

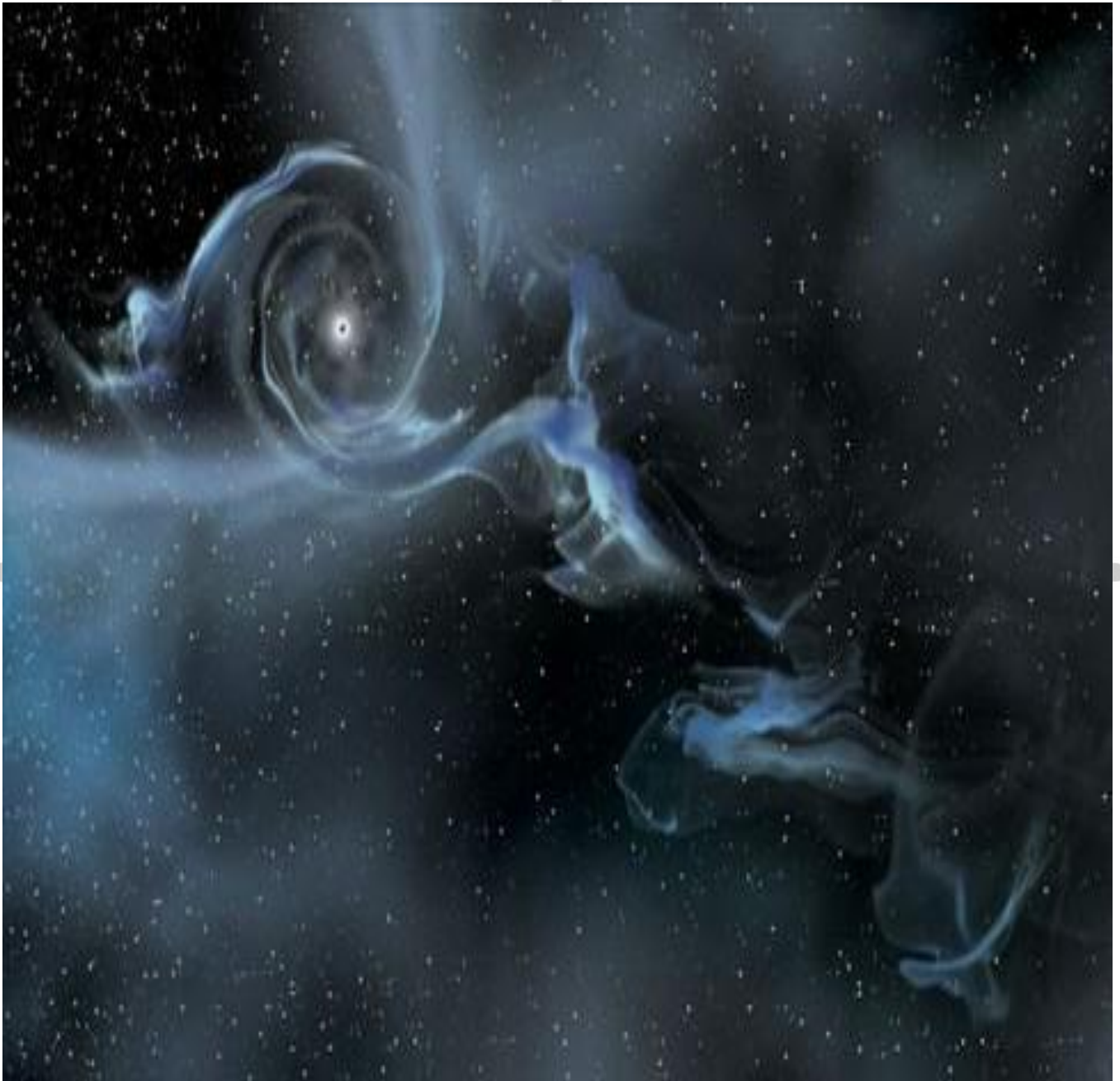
# 混

Никаких воспоминаний. Никаких программ. Нуль.  
Очищение. Очищение. Очищение.

Если умеете, то хорошо при этом медитировать на Абсолют или хотя бы на Пустоту, подняв свои вибрации до этого уровня и производя чистку уже оттуда, как бы смотря на себя оттуда.



## ГЛАВА 11



## ЦЕРЕМОНИЯ ЧЁРНОЙ ДЫРЫ



## I. Научное определение

Чёрная дыра – это область в пространстве-времени, гравитационное притяжение которой настолько велико, что покинуть её не могут даже объекты, движущиеся со скоростью света, в том числе и кванты самого света.

Граница этой области называется горизонтом событий, а её характерный размер – гравитационным радиусом.

Чёрными дырами часто называют объекты, не строго соответствующие данному выше определению, а лишь приближающиеся по своим свойствам к такой чёрной дыре – например, это могут быть коллапсирующие звёзды на поздних стадиях коллапса. В современной астрофизике этому различию не придаётся большого значения, т.к. наблюдательные проявления «почти сколлапсировавшей» («замороженной») звезды и «настоящей» («извечной») чёрной дыры практически одинаковы. Это происходит потому, что отличия физических полей вокруг коллапсара от таковых для «извечной» чёрной дыры уменьшаются по степенным законам с характерным временем порядка гравитационного радиуса, делённого на скорость света.

Окончательно существование чёрных дыр не доказано, но, однако, уже выдвигаются гипотезы о существовании светлых дыр и ещё многих других.

## II. Столкновения

Чтобы понять, чем же являются чёрные дыры, мы провели небольшой опрос среди людей, обладающих сиддхами. Ниже приводим несколько их отчётов, показавшихся нам наиболее интересными.

*Rall:*

Почти невозможно отличить Чёрную Дыру от Области Непознаваемого. По сути это одно и то же, но разница всё же есть. Отличить Чёрную Дыру от Непознаваемого можно восприятием, с помощью различения потоков. Это как понимание – просто знаешь; там ощущения, чувства и понятия другие. Дыра имеет структуру туннеля, переходящего в необъёмное пространство. У непознаваемого не так. Эффект схожий, но принцип разный.

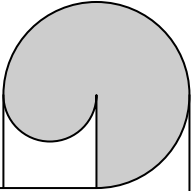
Чёрную дыру я «видел» как тёмную область, как портал (в диаметре весьма не малый). При его восприятии присутствует рефлекс страха. Чем ближе портал, тем страх сильнее.

Отличие от Области Непознаваемого в определении дать сложно. Основное – это начало портала, как самого периметра. Это как основа восприятия. Когдаходишь в дыру (если это именно чёрная дыра, а не просто портал; по восприятию перепутать невозможно) и она достигает периметра периферии (видения, границы, восприятия), то чувства меняются. При углублении включается самосохранение и думалка, идёт своего рода информация от неизвестного, и понимание, что обратного пути нет.

На этом всё, я не углублялся. У меня нет такой силы и уверенности, чтобы вернуться. Да и был я в такой ситуации всего 2-3 раза.

*Niuh'yaseb:*

Я ментально настраивался на космос и искал там чёрную дыру. Меня вынесло на странное нечто, похожее на эллипсоидный круг. При вхождении в него, из его середины вытягивается шнур и направляется в анахату входящего. Что происходит далее – пока не знаю, боязно там находиться...



*Frost:*

Я побывал за пределами солнечной системы. Там в туманности я обнаружил огромное нечто. Оно выглядело как колесо от старой телеги, но по размерам как 1000 солнц. А в центре огромный глаз. Если в тот глаз заглянуть, то попадаешь в бесконечный пространственный коридор, который выводит за пределы нашей вселенной. Но я не подчинился глазу.

Ещё с чем-то подобным довелось встретиться в голом сновиденном пространстве. С виду это была плоская, тёмно-серая точка. Как только приближаешься к ней, она увеличивается в зависимости от находящегося рядом размера. Но не затягивает. Точнее, я не проверял.

*mell:*

Думаю, что «чёрные дыры» в сновидении это естественные порталы во Второе Внимание. Можно, например, останавливать сновидение (имеется ввиду перепросмотровое сновидение) и переходить во Второе Внимание. А можно использовать вот такие естественные бреши во ткани сновидения. Если пройти в подобную «чёрную дыру», то попадаешь в чёрное пространство, но оно отличается от того пространства, которое за пределами пузыря сновидения.

Также подобные «чёрные дыры» встречаются и наяву. Вихреподобные туннели, которые вытягивают. Возникают на определённой стадии созерцания. Возникает или чёрное пятно или гонимые ветром вихри.

Я встречала подобные «чёрные дыры» в простых сновидениях и они заставляли осознаваться. Просто своей энергией давили на Тело Сновидения, и я осознавалась. Также подобные дыры раскрываются в момент исчезновения лазутчика из сновидения. Видимо, когда он уходит, или что-то подобное. Над полями в сновидении обязательно встречаю такие образования в сюжете «на другом берегу реки»: я стою на одном берегу реки, а на другом берегу в поле висит такая хреновина.

Втягивает по-разному. Бывает, что стоит только на ней сконцентрироваться и сразу происходит контакт, она откликается как живая. За это неоднократно воспринималась мной как осознающее себя неорганическое существо. А бывает, что и подойти можно, и рассмотреть, и потрогать, и принять самостоятельное решение войти в неё.

Исходя из сего, мы приходим к выводу, что чёрные дыры это особые порталы. Особенность же их заключается в том, что своим видом и соответствующими ощущениями они словно бы отталкивают путешественника от себя, стараясь перенаправить его прочь. Косвенно «отговаривают» от посещения чёрных дыр и учёные, говоря о том, что, мол, чёрные дыры поглощают всё и нет возврата оттуда. Но, как правило, не пускают в те места, где находится что-то особенно ценное и потому охраняемое.

### III. Знания из прообраза

Войдя в архетип чёрной дыры как таковой, мы узнали следующее.

Чёрная дыра это не отсутствие всего, как полагают некоторые учёные. Просто она внешне состоит из материи, подвластной Тиамат, и потому выглядит чёрной, а внутренне – из материи, подвластной Апсу, и потому внутри своей «кожи» выглядит белой.

При вхождении в оную, видится некая завеса, которая забирает у нас небольшую часть силы. Надо уклониться от её прямого луча, чтобы она не высосала вас полностью, а взяла лишь должную плату и не более. Когда войдёте, там будет лестница вниз и такая же лестница в каждую сторону. Но, как правило, первыми бросаются в глаза именно ступени вниз и хочется пойти именно туда.

Галактики не поглощаются чёрными дырами, а входят в них для телепортации. Однако, если общая масса галактики не обладает достаточной массой осознанности, то после перехода она не соберётся и будет развеяна.

Возможен переход не всей галактики, а лишь одной или нескольких планет. При этом галактики остаётся там же, где была, просто из неё исчезает какая-либо планета, перешедшая с помощью чёрной дыры в другое измерение. Точно так же возможен переход не всего населения планеты, а лишь отдельных личностей.

Если человек сможет использовать чёрную дыру для физического перехода в другое измерение, но при этом у него не достаточно наработаны тонкие тела, то перемещение он совершить сможет, но в другое измерение от него попадут лишь, как говорится, рожки да ножки. Из-за нехватки осознанности он не сможет собраться в новом мире.

Если же осознанности хватает (у отдельного человека или у целой вселенной), то переход совершается очень хорошо, без негативных последствий. Перемещающийся только заплатит чёрной дыре немного силы за переход, и всё, он перейдёт первоклассно.

В других мирах тоже есть чёрные дыры. Но ими пользуются гораздо реже, чем на нашем уровне.

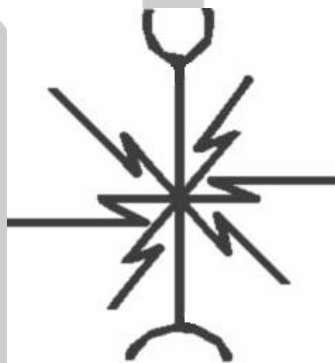
Не все чёрные дыры ведут в одно и то же место. Каждая чёрная дыра ведёт в одно своё место. Чтобы несколько чёрных дыр в одном мире вели в одно и то же место – такое случается редко.

Во вселенной много чёрных дыр. Та чёрная дыра, что находится в центре нашей галактики, служит физическим переходом на несколько более высокий уровень, а именно – во вселенную демонов. Возможно, эту дыру сюда поставил именно тот демон, который создал нашу вселенную.

Когда наша галактика будет уничтожена, она уйдёт именно в эту чёрную дыру. Под конец придут боги – все те, чьи культы существовали здесь с начала времён и до конца. Заберут души своих последователей в свои миры, а остальных запихнут к демонам. Здесь будет создана новая галактика, в которую заселят другие души.

Земляне же (да и не только) окажутся в мире демонов. Треть из тех демонов уйдёт выше, чтобы освободилось место в их мире. В мире демонов у всех существ немного больше сиддх, чем у рядового землянина здесь, но в целом условия не намного лучше. Живут там кланами – самый жирный и с ним последователи. Социальная структура более справедливая, чем здесь. Нравы суровые, помогают там мало. Вылететь за пределы атмосферы сложно – большая плотность и охрана.

Когда Земля перейдёт во вселенную демонов, близко к ней будут располагаться ещё несколько планет. А в центре той галактики будет находиться такая чёрная дыра, которая является порталом в Альях.



## IV. Переход

Существует церемония, включающая в себя нечто вроде Ритуала Дхо-Хна, при помощи коего Заклинатель в физическом теле переносится в Альях. Данная церемония использует силу именно той чёрной дыры, что находится в мире демонов. Потому сначала открывается пространство СакКата, а потом призывается сильнейшая зацепка за ту чёрную дыру, что находится в середине того пространства.

Чтобы успешно провести сию церемонию, надо иметь не только хорошо развитое физическое тело, но и силу, благодаря которой все ваши тела не распылятся при переходе и смогут собраться после перехода.

Но, с другой стороны, если вы всё это имеете, то при таких ресурсах зачем вообще вам использовать силу чёрной дыры? Вот так Хаос учит об ОТСУТСТВИИ и ОЧИЩЕНИИ.



*Тхлём сохаэлт.  
Тламахо йвирразу!*