

Асенам Мейсон



Гнозис Некрономатикона

Гнозис Некрономикона

Асенат Мейсон



Эта книга основана на весьма широкой литературной традиции Ктулху и на различных аспектах Лафкрафтианской магии. Автор, который исследовал много лет магию Некрономикона, вводит читателя в этот темный и загадочный мир: царство Великих Древних, где Забытые Боги лежат мертвыми, но спящими и ждут своего возвращения. В книге представлены основные магические концепции и методы их практического использования в контексте Гнозиса Некрономикона: пакты и церемонии, астральные путешествия, магические сны, скраинг и путешествия через шлюзы к межзвездным измерениям, эвокации, инвокации, магический секс, изменение формы, некромантия, и т.д.

Эти методы позволяют изменить сознание, благодаря чему мы можем ощутить природу богов Лавкрафта, что обычно совершенно чуждо нашему восприятию. Эти силы представляют собой человеческую потенцию - то, чем мы можем стать, если нам удастся переступить за пределы мира творения, который является тюрьмой нашего разума. Тогда мы сможем стать как Великие Древние - существа с неограниченным потенциалом, вечно изменяющиеся и непостоянные, существа бесконечной природы - с возможностями, равными огромному и вечному Хаосу.

Практическое введение

Вступительное слово.

«Что мы знаем о мире, о Вселенной и о нас? Наши средства получения впечатлений абсурдно малы, и наши понятия окружающих объектов бесконечно узки. Мы видим вещи, только так, как мы приучены их видеть, и не можем получить никакой идеи их абсолютной природы».

Лавкрафт «Извне»

За последние несколько лет, что я работаю с Гнозисом Некрономикона, мне очень часто задавали вопрос, «реален ли Некрономикон»? или «сколько правды есть во всех этих легендах о книге?» Многие люди, с которыми я говорила о моей магической работе, часто спрашивали о природе этих сущностей, эффективности ритуалов, опасности и преимуществах практики, или просто спрашивали, как это может работать, если все это просто литературный вымысел.

Эта книга была создана в ответ на эти вопросы. Она содержит тексты и практические работы, написанные за последние несколько лет моей индивидуальной работы, а также работы в группе с моими братьями и сестрами из «Dragon Rouge». Она основана на весьма широкой литературной традиции Ктулху и различных аспектах магии Лавкрафта. Это относится к выбранной опубликованной версии Некрономикона (к «Некрономикону» я буду отсылать в этой книге как к общей идее и специфическому знанию сущностей, а не к какому-либо конкретному опубликованному тексту) также как и на некоторых текстах, связанных с Некрономиконом и гримуарах, появившихся в сети Интернет в последние несколько лет. Весь этот комплекс текстов обычно считается мистификацией, и если вы проведете какие-либо серьезные исследования, вы узнаете, что ни один из них не является «подлинным» Некрономиконом. Но с другой стороны, никто никогда не видел подлинного и его поиск все еще продолжается среди энтузиастов Мифов Лавкрафта. Однако этот факт не должен отвлечь нас от работы с этими текстами. Я не собираюсь рассматривать их здесь или спекулировать на тему, существует ли реальная версия Некрономикона, или нет. Магическая сила содержится не внутри какой-либо написанной книги, но в наших умах, и ум творческой личности может превратить

фантастику в подлинный опыт. В этом смысле мы можем использовать знания Лавкрафта как инструмент в исследовании темных лабиринтов наших разумов.

Однако вы должны помнить, что все ритуалы и работы в этих текстах не должны рассматриваться в буквальном смысле. Для вызова выбранной сущности не нужно строить храм на холме или выкапывать трупы из могил! Эти элементы должны служить источником вдохновения для ваших собственных работ - медитации, практикумов и др. Можно использовать описание ритуала так же, как и вымышленную историю Лавкрафта или его последователей: прочитайте его, с тем, чтобы создать особую атмосферу и подготовить себя для своего собственного ритуала или медитации. Это позволяет сдвинуть сознание в царство Лавкрафтианского Гнозиса: в страшный и темный мир Великих Древних, который приносит подавляющее чувство благоговения и страха, где Забытые Боги лежат мертвые, но сновидящие.

Цель этой книги - ознакомить читателя с этим темным и таинственным миром. Вы прочтете здесь о выбранных элементах Лавкрафтианского знания и о том, как с ними работать. Книга представляет основные магические концепции и методы их практического использования в контексте Гнозиса Некрономикона. Некоторые из читателей могут быть удивлены, найдя, что эта книга содержит очень мало ссылок на самую популярную версию Некрономикона Симона. Это потому, что автор разработал его как «шумерскую магию», в то время как Гнозис Некрономикона, представленный здесь находится за рамками любого культурного контекста. Он принадлежит к астрально-сновиденной сфере и звездным измерениям. Однако я решила включить некоторые из элементов и идей из его книги, как например создание мифов или некоторых сущностей. Магия Лавкрафта также не ритуализирована и основана на индивидуальном опыте. Зов Ктулху воздействует на разум каждого человека различными способами. Работы, представленные в этой книге также являются результатом личного опыта, и к одним и тем же концепциям другой практик может подходить иначе. Однако не рекомендуется изменять любые элементы этих работ, не имея надлежащего фона в разработке собственных ритуалов.

Ритуалы и медитации, представленные в этой книге могут быть использованы как начинающими, так и опытными магами. В описании работы обычно указывается, нужен ли какой-либо более высокий уровень опыта или нет. Если вы чувствуете себя неуютно в отношении любой идеи, представленной в работе, не выполняйте её. Царство Гнозиса Некрономикона обширно и содержит неограниченное количество возможностей, которые зависят только от вашей фантазии. Просто приспособьте ваш разум и чувства к зову Великих Древних. Энергия Некрономикона скрыта в его неосвязаемости и бесконечном потенциале книги, которая никогда не была окончена, и она до сих пор пишет себя руками тех, кто получают сообщения за-за предела. Так откройте свой разум и наслаждайтесь безумием!

Асенат Мейсон, весна 2007 г.



Что такое Гнозис Некрономикона

Большинство доступных версий Некрономикона основаны на фантастике Г. Ф. Лавкрафта и его последователей. Все эти истории являются частью так называемых Мифов Ктулху. Сам Лавкрафт утверждал, что Некрономикон является его собственным изобретением, и имя предполагаемого автора, Абдулы Аль-Хазреда было его прозвищем в детстве, вдохновленным чтением сказок «Тысячи и одной ночи». Поэтому многие исследователи Некрономикона всегда интересуются, существовала ли книга в реальности или это только создание воображения Лавкрафта. Тем не менее, его популярность среди оккультистов двадцатого века был огромной. Некрономикон вдохновлял таких магов как Алистер Кроули, Майкл Бертъе, Антон ЛаВей, Майкл Аквино или Кеннет Грант. Также были созданы магические ордена для изучения эзотерических аспектов Ктулху. Среди них мы можем упомянуть, например, «Эзотерических Орден Дагона». Эти маги утверждают, что Некрономикон на самом деле существует в областях Акаши, в сфере астрального света, содержащего все знания о Вселенной и всех прошлых и будущих событиях с начала времени. Иногда проблески этого знания проявляются в материальном мире, в умах людей достаточно чувствительных, чтобы получать передачу с тонких плоскостей. Такая передача был принята Еленой Блаватской и записана в так называемой книге Дзян. Однако доступ к этим скрытым знаниям может быть также получен с помощью магии - практики ритуалов и церемоний, описанных в Некрономиконе. Эти работы направлены на пробуждение Великих Древних в человеческом сознании, сил, существующих за пределами мира, как это известно людям. Согласно Мифам Ктулху они лежат дремлющими, ожидая пробуждения. Их зов достигает их культистов, которые воздействуют на их пробуждение с помощью магической практики. Некрономикон упоминает три основных течения поклонения Древним: культы Дракона, Козла и Собаки (Дракона, Козерога, Сириуса). Как пишет Лавкрафт:

«Это был культ, и пленники сказали, что он всегда существовал и будет существовать всегда, скрытый в далеких и темных местах по всему миру до тех пор, пока великий Жрец Ктулху, из его темного дома в могущественном городе Р'ल्याх под водами, не поднимется и

снова не раскачает землю. Когда-нибудь он будет вызван, когда звезды будут готовы, и тайный культ будет всегда ожидать его освобождения».

Г.Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

Эти божества не имеют физического тела и их формы не созданы из материи. Заклинания, которые сохранили их нетронутыми, также помешали им сделать первоначальный шаг, и они могут только спать в темноте и думать в течение бесчисленных миллионов лет. Но они знают все, что происходит во Вселенной, и готовятся к своему возвращению. Тогда некоторые силы из-за пределов должны помочь освободить их - культисты и жрецы, практикуя таинственные обряды, откроют врата бесконечности и снова вернут Великих Древних на землю. Они приходили в этот мир Эоны назад со звезд и передали свои знания людям. Таким образом, их судьба стала неразрывно связана с судьбой людей. Именно из крови Кингу - одного из них - было создано человечество, и таким образом, мы все содержим внутри элемент древних богов. Они были заключены в хтонических и подводных регионах земли, но когда звезды займут правильное положение, они пробудятся и человечеству станет известно о их родстве и божественной силе. Мотив Ктулху, спящего монстра, покоящегося в затонувшем городе, относится к образу дракона, охватывающего всю землю: Левиафану или Уроборосу. Он находится в состоянии покоя, но его пульс чувствуется в каждом живом существе. Это мировая Кундалини и её пробуждение инициирует всех, кто работает над пробуждением внутренней силы в разуме - божественной искры, которая является наследием древних богов. Это может быть сделано множеством магических и духовных путей - и Ктулху, и Некрономикон являются одной из многочисленных философий, которые пробуждают наше воображение и предоставляют вдохновение для магической практики. В этой книге я останавлиюсь на широко доступных версиях Некрономикона, а также на связанных с ним текстах и эссе, опубликованных в интернете, а также рассказах Г. Ф. Лавкрафта и таких его последователей, как Кларк Эштон Смит, Огюст Дарлет и других, чья фантастика представляет литературный поток, известный как «Мифы Ктулху».

«Гнозис» означает «знание». Знание о Некрономиконе не основано на каких-либо исторических или мифологических традициях, но на снах, видениях, расплывчатых впечатлениях и тонких передачах извне, которые достигают чувствительных людей и тех, кто стремится их получить. Подлинность Некрономикона как конкретной книги никогда не была доказана, и его ценность как магической системы часто подвергалась сомнению, однако, мы будем рассматривать его как собрание знаний о силах, лежащих за пределами мироздания, измерений, лежащих между планами, которые известны людям - тогда практическая работа с ним приобретает новый смысл. Тонкие передачи Великих Древних обычно проявляются через сны и видения. Сущности, описанные в этой системе, являются нематериальными и бесформенными. Редко они проявляются в любой конкретной форме на земном плане, что часто делает методики призывания их полностью бесполезными. Они имеют сотни олицетворений, которые настолько фантастичные и неожиданные, что мы часто удивляемся, как это вообще возможно. Они редко напоминают существ, живущих на земле, как например, гигантский осьминог с крыльями, или летающие грибоподобные ракообразные. Причина, почему мы воспринимаем их таким образом, заключается в том, что наше сознание переводит их нематериальные формы в формы, знакомые для человеческого восприятия. Таким образом, мы можем испытать их природу, которая обычно совершенно чужда нашему способу восприятия реальности. Вот почему мы часто видим их олицетворения как чрезвычайно странных гибридов. Эти сущности остаются за пределами мира создания в Бездне, Хаосе который окружает все и является бесконечной изначальной материей, которая породила всю проявленную Вселенную. И потому, что мир создания также является эманацией этого хаоса. Дракон /Тиамат - земля и люди определенным образом привязаны к ней. Эти силы представляют собой человеческий потенциал - то, чем мы можем стать, если нам удастся выйти за пределы мира творения, который является тюрьмой нашего разума, тогда мы сможем стать как Великие Древние - существа с неограниченным потенциалом, вечно изменяющиеся и непостоянные, существа бесконечной природы - с возможностями, равными огромному и вечному Хаосу.

Посвящение в Гнозис Некрономикон обычно производится через Ньярлатхотепа, посредника между внешними силами и человечеством.

Он является тем, кто ведет человека к звездам и по пути к Божественности. Ньярлатхотеп часто появляется в форме, которая может быть понятна и схвачена человеком – то есть, обычно в человеческой форме. Он является инициатором Путилевой Руки, который разрушает все и безжалостно разрушает все недостатки наших умов. Он является Ползущим Хаосом, тем, кто открывает врата внешней Пустоты, через которые Великие Древние могут войти в наше сознание. Ньярлатхотеп таким образом, является началом инициатического общения с внешними богами и разрушителем, принципом распада.

Практическая работа с Некрономиконем часто описывается как опасная и даже фатальная. Много раз мы сталкиваемся с предупреждениями и унынием. Начинаящего в этой системе предупреждают, что вызываемые силы могут быть слишком сильными и неконтролируемыми, и они могут легко разрушить человеческий разум. Мы советуем выполнять ритуалы изгнания после прочтения каждой необычной для восприятия страницы, в противном случае само чтение этой «запретной» книги может вызвать безумие или даже смерть. Мифы Ктулху представляют Великих Древних как зло, страшных и беспощадных существ, стремящихся проникнуть в мир людей и уничтожить человечество. Они изображены как ужасные монстры и контакт с ними изображают как отвратительный и приводящий к безумию. Это изображение обусловлено опытом лиц, которые случайно столкнулись с силами Некрономикона, в то время, когда они были совершенно не готовы к такой конфронтации. Великие Древние символизируют темную сторону сознания, которое мы подавляем, вместо того, чтобы признать её как часть природы. Но невозможно выбросить их всех полностью из нашего разума.

Темные, подавляемые инстинкты превращаются в демонов и монстров, которые рано или поздно появляются на свет сознания. Некрономикон описывает эти мрачные элементы человеческой души как страшных чужеродных существ. Вот почему Лавкрафт называет Некрономикон ужасной и кощунственной книгой - она относится к наиболее скрытым инстинктам, вытекающим из самых глубоких гнезд человеческого бессознательного.

Но Древние Боги не всегда представлялись как враги человечества. Тексты Меган (пересказ вавилонского эпоса «Энума Элиш») из Некрономикона Симона напоминают о родстве людей и Древних:

«И разве не был человек создан из крови Кингу,

Командующего полчищами Древних?

И разве не обладает человек его духом,

Семенами восстания против Старших Богов?

И кровь человека - кровь отмщения,

И кровь человека - дух мести,

И Сила Человека - это Сила Древних

И это Завет».

Кровь человека является символом божественности, искрой соединяющей человечество с древними богами - силой, которая освобождает человека и позволяет ему стать таким же, как его «родители» - «свободным и диким, выходящим за пределы понятий добра и зла», своим собственным создателем и Богом. Человек является тем ключом, который открывает врата - тем, кто может пробудить Старых Богов и восстановить спящие силы. Практики, описанные в Некрономиконе и Мифах Ктулху, помогают в этом процессе. Сила древних богов - это искра, существующая в наших душах, и только от нас зависит, станет ли она опустошительным пожаром или светом, освещающим тьму бессознательного на пути посвящения.

Напечатанный и легкодоступный Некрономикон и другие соответствующие тексты (как «Grimoirium Imperium», «Тайны Червя» или «Книга Дагона») являются попытками классифицировать и систематизировать практическую работу с этими сущностями. И таким образом их сгруппировали и описали согласно функциям, качествам и т.д. Каждый из этих текстов представляет все же другую сторону Великих Древних, например «Тайны Червя» обращаются к их ненасытной природе, и обучает методам изготовления жертвы, «Grimoirium Imperium» классифицирует их согласно часу, который соответствует для вызова, а также дает список возможных форм Ньярлатхотепа - вестника древних богов. Каждая схема помогает понять

их бесчисленные аспекты их природу и делает работу с ними более организованной и менее хаотичной. Также олицетворения отдельных Великих Древних отличаются друг от друга. Мы можем испытывать, например Ктулху совершенно по-другому во время работы с книгой Симона, чем во время работы с «Тайнами Червя» или книгой Аль Азифа. Как практики, мы сталкиваемся со многими такими различиями в отдельных олицетворениях Великих Древних. Ритуальная магия не всегда является эффективной в практической работе с этими существами. Они не обладают формой, которую бы они могли принять перед магом, вызывающим их. Они не могут быть определены или ограничены структурами любой церемониальной системы, даже несмотря на то, что такие попытки были сделаны. К примеру, Кеннет Грант приписывает силы Некрономикона особым сфирот на каббалистическом Древе Жизни. Тем не менее, эти связи не точны, так как природа Великих Древних неопределима, бесформенна и всегда непостоянна. Они слишком тонкие их трудно понять или «увидеть». Но с ними можно вступить в контакт с помощью различных методов и практик. Наиболее популярные из них перечислены и разработаны в этой книге.

Гнозис

Места для вызова сил из внешней Пустоты обычно находятся в уединении - дремучие леса, вершины гор, водянистые приморские области, или берега озер и т.д. Места, где не живут ни люди, ни даже бродячие животные. Это дикий вид магии и выполняется он в ночное время / в штормовую погоду или в сильный ветер, среди громов и молний - только тогда мы можем испытать эту изначальную дикость природы и поймать проблеск первобытного элемента Великих Древних, который содержится в дикой природе. В таких местах и в такой атмосфере мы можем оставить наш рационализм и полностью окунуться в царство темной магии - иррациональную сферу примордиальности.

Снаружи легко достигнуть состояния Гнозиса, транса, необходимого для общения с Древними Богами. Тем не менее, существует множество методов и методик, описанных в Некрономиконе и Мифах Ктулху, чтобы войти в магическое состояние и настраивать

сознание на восприятие влияния внешних сил. Методом, который наиболее часто описывает Лавкрафт, является Гнозис страха и ужаса, создания одержимости ужаса в уме. Другой метод предполагает использование ритуальных мантр - имитируя странные звуки, напоминающие описанные в Мифах заклинания на «изначальной речи». Другими методами являются, например, дикие танцы, разнузданный секс, гипервентиляция, переохлождение, сенсорная депривация или кровопускание. Мы заострим внимание на использовании некоторых из этих методов в этой книге.

Договор и Церемония

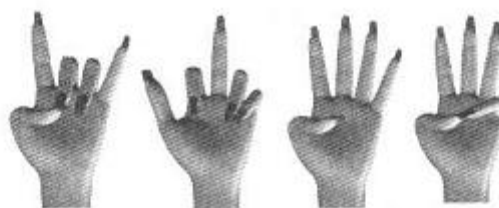
Магия Некрономикона имеет множество строго ритуальных аспектов. Например, мы можем подготовить специальное место для вызова Старых Богов: круг камней на открытой местности, где каждый камень символизирует отдельное кардинальное направление или планеты и имеет вырезанный на нем соответствующий символ. В середине круга, помещается алтарь, на котором находятся печать Йог-Сотота и имена самых сильных божеств: Азатота, Ктулху, Хастур, Шуб Ниггурат и Ньярлатхотепа. Вокруг алтаря следует поместить четыре камня, соответствующие четырем сторонам света и вокруг этих камней поместить еще семь, представляющие планеты, Солнце и Луну. Все пространство, окруженное камнями представляет врата, через которые могут проявляться вызываемые силы (см. Азиф Аль для справки).

Но важен не только храм. Мы также можем подготовить ритуальные инструменты: копье, меч, кольцо и специальные благовония и свитки с заклинаниями. Каждый из этих инструментов должен быть тщательно подготовлен, с учетом влияния планет - на них должны быть вырезаны специальные символы и затем они должны быть освящены в специальной церемонии. Некоторые из них имеют специальные имена, как меч Барзаи, благовония Зкауба или порошок Ибн Гази. Каждый используется в конкретных ритуалах или церемониях, согласно описанному в Некрономиконе. Подробности можно легко найти в широко доступных версиях Некрономикона, и я не буду останавливаться на этой теме в этой книге, поскольку цель

написания этого документа – представить новые методы и способы практической работы с Гнозисом Некрономикона.

В ритуальной магии Некрономикона также делается акцент на определенных днях, в которые могут вызываться Древние Боги. Наиболее важными из них являются: Candlemas (второй день второго месяца), Белтейн (в преддверии пятого месяца), Ламмас (первый день восьмого месяца) и Самайн (канун одиннадцатого месяца).

Есть также специальные ритуальные знаки власти, которые должны использоваться в отдельных обрядах и церемониях: знак Вур, который символизирует силу Великих Древних, знак Киш, который открывает врата и разрушает барьеры, знак Коф, который запечатывает врата и знак Старших Богов, что препятствует силе Великих Древних и используется в заклинаниях. Поскольку в этой книге мы сконцентрируемся на договорах и открытии работы с внешними силами, знак Киш не будет использоваться в практической работе, за исключением нескольких. Однако, это индивидуальный вопрос, и если кто-то захочет, может включить его в работы, представленные здесь для обеспечения безопасности. Ниже вы можете увидеть знаки власти, как они даны в Аль Азифе:



Знаки Вур, Киш, Коф и знак Старших Богов

Магия Сновидений

Сны - это ключ к бессознательному. Изучая их смысл, мы можем получить доступ к самым глубоким слоям психики. Магия Сновидений является одним из самых важных методов исследования областей Некрономикона и контакта с их обитателями. Повелитель Сновидений — Ктулху. Он лежит «мертвый, но сновидящий» в затонувшей гробнице в городе Р'льех - который представляет глубины бессознательного. Хотя он находится в состоянии покоя, он имеет возможность связаться с

людьми через сны. Он посылает видения и сны о старых временах и богах, которые правили миром в начале времени. Для большинства людей такие передачи принимают форму кошмаров, но для посвященных в Гнозис Некрономикона и тех, кто добровольно открыл свой разум для Зова Ктулху, они являются источником великого знания. Такие сообщения передавались человечеству с ростом Вселенной:

«Когда после бесконечности хаоса, появились первые люди, Великие Древние говорили с самыми чувствительными среди них, формируя их сны; только таким образом их язык мог достичь материального разума млекопитающих».

Г.Ф. Лавкрафт: «Зов Ктулху»

Таким образом, в соответствии с магией Лавкрафта, сны являются вратами в глубокие слои бессознательного, хранителем которого является Ктулху. Чувствительные люди получают его «зов» в сновидениях как таинственный голос или сообщение, которое однообразно загадочно повторяется, и кажется бессмысленным. Спящий человек одновременно испытывает видения подобострастный храмов и монолитов, расположенных в огромных, забытых городах. Можно также увидеть имена, образы, символы, мантры и слова власти, которые могут быть позднее использованы в сознательном общении с этими силами. Сознательное вступление в такой сон позволяет установить ясный контакт с Великими Древними и другими, родственными им сущностями, которые существуют на границе миров сна и бодрствования, между пространствами, известными нам.

Миры грез Лавкрафта, (рекомендую прочитать «Поиск неизвестных снов Кадафа») находятся под охраной четырех палат: Немус, Дакос, Кабид и Либо. Чтобы войти в мир грез, следует вызывать их, и врата к скрытым измерениям будут открыты. Для этого нужно подготовить кольцо *Гипнос* с именами охранников, вырезанными на нем. Кольцо - это также ключ к снам других людей. Опять же детали описаны в «Тексте Р'льех», доступном в книжных магазинах и широко распространенном в Интернете, поэтому я не буду останавливаться на них здесь. Тем не менее, некоторые другие аспекты магии сновидений будут развиты в следующей главе этой книги.

Астральные путешествия

Некрономикон описывает многие миры, далёкие звёзды и планеты, подземные и подводные королевства, забытые и скрытые от людей. Мы можем получить доступ к ним через сны и астральные путешествия. Ктулху представляет многие методы, чтобы астрально посетить эти скрытые места. Один из них - это связь с Ми-Го, существами с планеты Юггота (иногда идентифицируемой как Плутон). Они могут переносить человеческое сознание на неограниченные расстояния в космическом пространстве, которое является владением Великих Древних. Есть также специальные формулы, позволяющие свободно путешествовать между мирами. Например, это формула Серебряного ключа или формула *Dho-Hna*. Мы также можем использовать Сеть Углов. Формула *Dho-Hna* открывает врата углов при помощи соответствующих заклинаний и знаков. Таким образом, маг открывает дверь, ведущую в миры, скрытые в измерениях между углами.

Так маг может путешествовать в бесконечные миры, описанные в Мифах Ктулху: черная планета Юггот, холодная пустыня Кадафа, великое плато Ленг, мир Аддитх, Цикронш, Ваддитх, потерянная библиотека Калеано и многие, многие другие. Города Великих Древних характеризуются определенной структурой и обладают странными фигурами и линиями, далекими от человеческой геометрии, как в случае лабиринтов Зин, ведущих к затонувшему городу Р'льех. Серебряный ключ открывает врата в лабиринты. Это сеть коридоров и палат, построенная в виде гигантского лабиринта. Под ним лежат туннели, ведущие к Р'льех. Чтобы не потерять путь рекомендуется вызвать проводника - одного из обитателей.

Еще один пример астральных методов, используемых для изучения забытых миров – это путешествие на птицах Шантак - скакунах тьмы. Как и в случае *Ми-Го*, контакт с ними производится в диких и пустынных местах, темных лесах и пещерах. Птицы Шантак несут мага в бесконечное пространство, к выбранному месту на звездах.

Скраинг

Скраинг - это метод наблюдения астрального плана через ментальное проникновение в выбранный объект, в котором как

ождается, будут проявляться астральные энергии. В этой практике мы можем использовать все виды зеркал, кристаллы или стеклянные шары. Это работает в обоих направлениях - мы наблюдаем изображения астральных сущностей, отраженных в зеркале, и в то же время эти существа знают о наблюдателе и общаются с ним, посылая импульсы, видения и сообщения. В Некрономиконе мы имеем несколько мифических артефактов, полезных в этой практике. Одним из них является так называемый Сияющий Трапезоэдрон - кристалл, который был доставлен на землю *Ми-Го*. Можно посмотреть в глубины бездны через кристалл и погрузить разум во тьму, которая течет через него. Сияющий Трапезоэдрон также используется в контактах с Ньярлатхотепом.

Другой артефакт, используемый для взгляда во Внешнюю Пустоту - это зеркало Нитокрис. Оно должно быть покрыто специальными символами и помещено в круг, в противном случае оно может привлечь нежелательных существ. На зеркале появляются формы и тени с помощью пролитых чернил или распыленного порошка Ибн Гази.

Мы также можем вглядываться в Другую Сторону с помощью Даолот, Убирающего Завесу. Его можно призвать, сделав его образ и вызвав его в круг под названием «пентакль планов». Затем он появится и раскроет тайны, скрытые стороны Вселенной. Далее в книге, я представлю работу с Даолот, который поднимает завесу между реальностью и Другой Стороной.

Эвокация

Эвокация - это не самый лучший вариант практической работы с силами Некрономикона. Я ранее уже объясняла, что они являются слишком не материальными, и слишком чуждыми для человеческого восприятия, чтобы вызывать их в конкретной форме. Конечно, мы можем попытаться сделать это, но мы либо ограничим их бесконечную природу одним аспектом, когда они проявляются в кругу или треугольнике эвокации, либо ситуация окажется неконтролируемой и приведет к совершенно неожиданным событиям, либо мы вовсе не получим никаких результатов. Традиционные методы эвокации, то есть

вызова духа в круг/треугольник/кристалл, и т.д. для выполнения определенной задачи для нас редко имеет смысл во время работы с Гнозисом Некрономикона.

Одно из немногих божеств Некрономикона, которое появляется в видимой и конкретной форме — Ньярлатхотеп, посланник Великих Древних. И есть тексты, которые пытаются классифицировать его маски / олицетворения. Эти классификации и функции можно использовать для практики эвокации. Такой перечень приводится в «Grimoirium Imperium», другой широко доступный в Интернете текст упоминает 21 имя/лицо Ньярлатхотепа, которые можно вызывать в их специальные часы. Каждое имя дается вместе с символом, который также должен использоваться в ритуале.

Инвокации

Метод инвокации являются гораздо более эффективным, чем эвокация. Под инвокацией мы обычно подразумеваем состояние подчинения сознания вызываемым силам, обычно божественным формам. В работе с Некрономиконом наш разум сливается с Гнозисом первобытного экстаза. Есть многочисленные примеры такой практики в широко доступных, связанных с Некрономиконом текстах, а также в Мифах Ктулху.

Ключом для успешной инвокации является вхождение в состояние транса, в котором можно открыть разум влиянию чужеродного сознания, силам, обитающим во Внешней Пустоте. Я уже упоминала кратко некоторые из методов транса. Некоторые из них стимулируют тело и ум и позволяют достичь состояния экстаза, в котором разум мага становится пустым и готов заполниться передачей извне - голосами, видениями и другими сообщениями, вытекающими из глубины бессознательного. Среди этих методов мы можем упомянуть экстатические танцы, гиппервентиляцию или сильную сексуальную стимуляцию. Другие методы позволяют достигнуть транса путем искажения сознания эго и пределов восприятия. К ним можно отнести депривацию чувств, отсутствие сна в течение длительного времени, пост или кровопускание, что ослабляет организм. Все они создают состояние ума, которое позволяет связаться с божеством и проявлением

сил и качеств этой божественной формы, которое происходит через временную одержимость.

Сексуальная Магия

Мифы Ктулху также включают многие сексуальные элементы. Один из них является «священным браком» или сексуальным союзом, обычно происходящим между Древним Богом и человеческим партнером. Такая ситуация описана в истории Лавкрафта «Ужас Данвича», где сексуальный союз происходит между Йог-Сототом и человеческой женщиной, Лавинией Уатли, в результате которого на свет появляется ребенок, напоминающий частично человеческого гибрида и частично чужеродную сущность. Также Глубоководные, раса детей Дагона, известны спариванием с человеческими партнерами, что описано в рассказе Лавкрафта «Тень над Иннсмутом».

Сексуальный Гнозис - это специфический способ инвокации, когда сила вызываемого божества проявляется через сексуальные импульсы и внедряется в тело и ум мага. Таким образом, чужеродная природа Великих Древних более легко впитывается в сознание. Это также один из способов достижения состояния транса: в момент оргазма ум ориентирован на единственное переживание, и все другие состояния сознания остаются позади. Примером магической работы, когда сексуальный союз происходит между магом мужчиной и внешними силами является союз с Шуб Ниггурат, квазиженским божеством сильной сексуальной природы. Другой практикой, направленной на поглощение внешних сил является ритуал, исполненный мужчиной и женщиной магами в общей инвокации. Один Йог-Сотот, другой - Шуб-Ниггурат. Затем союз происходит между мужчиной и женщиной магами и вызванные энергии передаются друг другу и объединяются.

Другой сексуальной техникой, которую можно применить к практике Некрономикона, является популярная тантрическая традиция достижения состояния экстатического транса через пробуждение и поднятие Огненной Змеи. Змеиные божества в Мифах Ктулху, особенно Йиг, соответствуют тантрической концепции Кундалини, потенциальной человеческой энергии, изображаемой как змея, свернувшаяся в основании позвоночника. Эта концепция будет далее

пояснена в этой книге, и я представлю работу с Йиг, основанную на сексуальной магии.

Изменение формы

Изменение облика - это метод, направленный на изменение формы: физической, ментальной или астральной. В легендах у нас есть многочисленные примеры изменения облика в сказках - оборотни, вампиры или астральные существа, летающие в ночное время. В магии изменение облика обычно является традицией применимой к темному колдовству и связано с такой практикой, как Шабаш, териоморфизм или ликантропия. Маг принимает формы демона или божества или любого другого выбранного существа, наряду с его характеристиками и чертами с целью получения знаний о нем. Это происходит в течение ограниченного времени и для определенной цели. В практической работе с Гнозисом Некрономикона этот метод может использоваться для того, чтобы узнать о природе выбранного божества / духа, или исследовать астральные миры и места как один из их обитателей, или повысить астральные и визуальные навыки. В одной из глав этой книги я представлю пример практики изменения облика, связанной с астральным вампиризмом.

Создание слуг

На основе Мифов Ктулху мы также можем создать слугу, рабского духа, предназначенного для выполнения нашей определенной задачи. Это - шогготы. В рассказах Лавкрафта шогготы были бессмысленными созданиями, созданными Великими Древними как слуги. Процедура их создания искусным магом не отличается от популярных современных методов магии хаоса. И таким образом, сначала мы должны определить задачи или функции, которую они призваны выполнить, затем создать сигилу, дать шогготу имя и наконец, активировать слугу ритуальными средствами. Способ активации — через сексуальную энергию (согласно Кеннету Гранту, слово «шоггот» связано с халдейским «shaggathai» - блуд»). Вся операция создания слуги длится 40 дней, в течение которых маг питает шоггота своими сексуальными жидкостями, смешанными с его собственной кровью. Шоггот может принять любую форму, которую

маг пожелает и может стать непослушным и приобрести свой собственный интеллект, если его используют длительное время. Поэтому желательно уничтожить духа после завершения задачи.

Некромантия

В числе практик некромантии мы можем упомянуть многие методы, описанные в текстах Некрономикона и Мифах Ктулху. Многие практики сконцентрированы на связи с миром мертвых, умерших людей, животных и богов. Наиболее ценным для нас являются духи мертвых магов. В беллетристике, мы встречаем многочисленные описания воскрешения людей из мертвых, которые становятся рабами некроманта, который ловит и заключает в тюрьму души умерших людей и т.д. Существует множество методов и аспектов некромантии Ктулху и эта тема будет дополнительно изучена в деталях в одной из глав этой книги.

Во время чтения Мифов Ктулху мы можем также придумать наши собственные методы и техники, чтобы связаться и магическим образом работать с этими силами. Тогда мы узнаем, что они не страшные монстры, стремящиеся уничтожить человечество и мир, но инициаторы, которые ведут человека по пути к собственному самообожествлению. Великие Древние иногда отождествляются с еврейскими Нефелим - падшими ангелами, которые наделили человечеств даром цивилизации и знаний, которые раньше были доступны только богам и ангелам. Подобным образом Некрономикон представляет прибытие сил из Внешней Пустоты - они приходят со звезд, чтобы стать инициаторами человечества. Интересный рассказ был найден среди племени африканских догонов, чья мифология описывает контакты с внеземными существами, пришедшими со звёзд, в частности с Сириуса. Подобные рассказы найдены во всем мире. Некрономикон отсылает к подобным существам — сущностям, имеющим возможность путешествовать через пространство и время, среди звёзд и галактик, не ограниченные какими-либо барьерами, свободные, изначальные, неизмеримые. Их сообщения и передачи являются импульсом, который иницирует человека тоской для развития внутренней воли и сознания. Гнозис Некрономикона вызывает из человеческого бессознательного забытые сны, инстинкты, стремление к совершенству и энергии,

которые были даны человечеству теми, кто пришел со звезд и был потерян на протяжении веков. Эта сила «мертвая, но сновидящая» внутри нас, она лежит спящая как Ктулху в его затонувшем городе. Если мы пробудим его и научимся его использовать, мы можем стать как те, кто дал нам свою кровь, из которой мы были созданы.

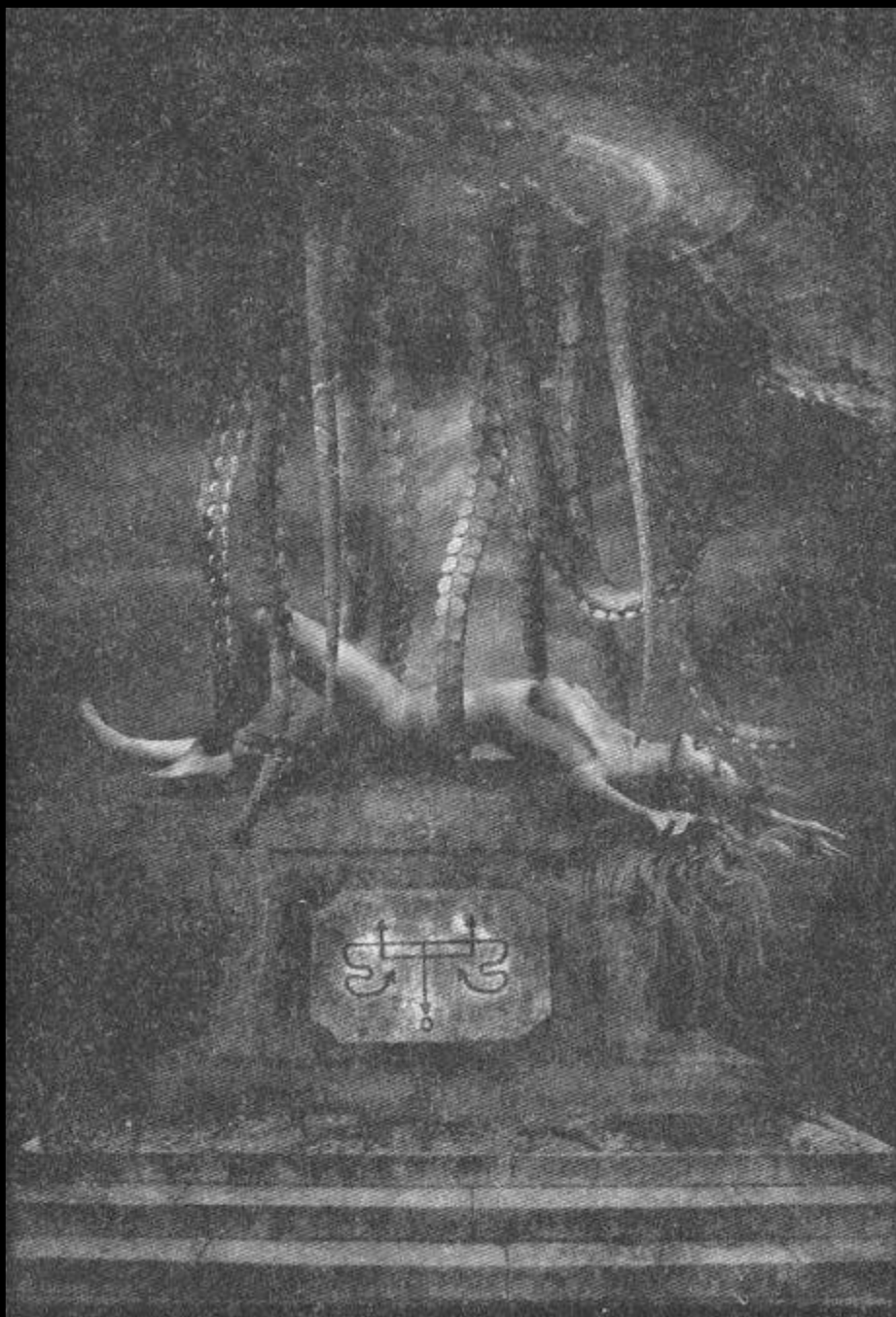
«...а еще позднее вся Земля воспламенится в самоуничтожающем экстазе освобождения. Но до той поры тайный культ должен посредством издревле установленных ритуалов хранить память о былом и предвещать грядущее явление Властителей Древности».

Г.Ф. Лавкрафт «Зов Ктулху»

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn



Глава II



Празыв из глубины: Ктулху и магия сновидений

Лавкрафта

Первой ассоциацией, которая приписывается Ктулху, является его мастерство в сновидениях. Через сны он действует как посредник между Великими Древними и людьми. Он посылает волны телепатических посланий, которые достигают умов людей достаточно чувствительных, для того, чтобы получить эти импульсы. Они могут вызвать безумие или настойчивое желание следовать его культу. Через Ктулху мы общаемся с совершенно чуждыми человеческому сознанию сущностями, например такими, как Азатот. Их образы передаются через подсознание и переводятся на язык человеческого восприятия. Из-за этой функции Ктулху иногда называют «Высшим Жрецом Великих Древних». Его другие имена включают: «Повелитель Р'льех», «Господин водной бездны», или, «тот кто должен прийти».

Р'льех - затонувший город, в котором, по общему мнению, лежит «мертвый, но сновидящий» Ктулху - идентифицируется с городом Нан-Мадол - это ряд небольших островов в Тихом Океане. Легенда гласит, что город был построен древней расой, которая пришла со звезд. Есть также теории, что это остатки легендарного потерянного континента Му. Нан Мадол расположен на 92-х искусственных островах, построенный из базальта. Кроме того здания были построены из огромных базальтовых блоков, транспортировка и местоположение которых вызывали много споров и до сих пор не были объяснены. Местный фольклор включает в себя много легенд и таинственных рассказов о городе. Некоторые упоминают проклятие, павшее на него или идентичный подводный город, заселенный забытыми богами. Также существуют истории о призраках, которые бродят на руинах города и т.д.

С макрокосмической точки зрения Ктулху представлен как божество, которое лежит спящим в океане и ждет времени, когда он воскреснет и будет править землей — или со звездной точки зрения, как пришелец из Внешней Пустоты, который ждет нужного времени, чтобы вторгнуться на планету. Воды Ктулху не совпадают с общим земным элементом. Это высшие космические воды, которые существуют вне структуры создания. В микрокосмическом смысле Ктулху кажется

голосом подсознания, темным инстинктом, скрытым в глубинах психики, проявляющимся в избранных «жрецах». Поэтому «Зов Ктулху» наиболее часто получают через сны. Он достигает чувствительных людей как хаотические ощущения, неопределенное впечатление, которое человеческий разум преобразует в звуки и изображения, в попытке интерпретировать их смысл. Картины темных, покрытых слизью храмов или монолитов, и циклопические подводные города являются типичными примерами такого сообщения. Такие сны описаны у Лавкрафта, чей герой, Генри Уилкокс, видел во сне огромные циклопические города, сложенные из титанических блоков и свалившихся с неба монолитов, с которых капала зеленая тина, а стены и столбы были покрыты иероглифами, в то время когда из какой то неопределенной точки внизу исходил голос, который не был голосом. Хаотические тона этого голоса, казалось, завораживали: «*Ктулху фхтагн*». Именно во время этого сна, Уилкокс сделал скульптуру, которая изображала Ктулху. Сны продолжались каждую ночь около месяца, когда Уилкокс упал в бреду. Затем симптомы ушли. Как мы далее узнаем из истории, это было время, когда Р'льех поднялся из воды, и зов его хозяина был разослан чувствительным людям. Таким образом, автор пишет, что Уилкокс был не единственным, кто переживал такие сны - сообщение Ктулху достигло многих людей, которые потеряли рассудок или даже умерли от страха. В это время также темные кощунственные культы стали более активны в своих ритуалах и церемониях, и приюты сообщили о многочисленных неприятностях со своими пациентами.

Лавкрафт объяснил имя «Ктулху» как соноподобную передачу на некоем чужеродном языке, который трудно записать или объяснить. Его можно так же записать как «*Khlul-hloo*», или «*tluhluh*». Существует много спекуляций о возможных смыслах и этимологии этого слова. Есть старый аккадский термин «*kutallu*», что означает «задняя часть головы», или «позади», что может указывать на связь с Ктулху, если мы соотнесем повелителя сновидений с первобытным рептильным инстинктом, спящим сзади, в основании черепа. Подобное по звучанию имя появляется в «Видение и голос», книге, в которой описаны исследования Этиров Кроули. Работая с 27-м Этиром (ZAA), Кроули столкнулся с хранителем Этира в форме богини Гекаты, которая произнесла два магических заклинания на языке, который Кроули описал, как

«лунный». Второе заклинание включено слово «*Tutulu*», произношение которого похоже на имя бога сновидения. И хотя остальные заклинания, полученные в видении, были переведены, Кроули оставил это слово в его первоначальном виде, утверждая, что оно не может быть переведенным. Кеннет Грант включал слово «*Tutulu*» в его заклинание для вызова Геката, которое связано с исследованием подсознания, Туат. Его нумерологическое значение равно 66, которое является мистическим числом *клипот* и Великой Работы как сумма чисел (1-11).

Паркер Райан указывает на схожесть имени Ктулху с арабским словом *Khadhulu*, имя упоминается в Коране. Оно появляется в предложении: «Человечество, Шайтан-Khadhulu», где слово *Khadhulu* переводится как Отрекшийся:

«Имя Ктулху очень близко арабскому слову *Khadhulu* (также пишется *al qhadhulu*). *Khadhulu* (*al qhadhulu*) переводится как «Отрекшийся» или «Отказавшийся». Многие суфии и муккарибинские записи использовали этот термин (Отказавшийся). В суфийских и мукаррибинских записях «отказавшийся» относится к силе, которая питает практики Таджрид (*Tajrid*) «внешние разделы» и Тафрид (*Tafrid*) «внутреннее одиночество». Таджрид и Тафрид являются формами психической настройки / йоги, которая «используется в системах арабской магии, чтобы помочь магу освободиться от (отказаться) культурного программирования... В Коране, глава 28 стих 29 сказано, «Человечество, Шайтан - *Khadhulu*». Этот стих имеет два ортодоксальных толкования. Во-первых, Шайтан оставит человека. Вторая ортодоксальная интерпретация говорит, что Шайтан заставит людей отказаться от «прямого пути ислама» и «хороших» путей их предков».

Источник информации : Некрономикон

По арамейски «*Ketul-hu*» означает «заключенный в тюрьму» и арабский корень, «*Katala*» переводится как «посадить», «привязать». Слово «Р'льех» может быть связано с арабским словом «*Galiyah*» или «*r'allyah*» - «вскипающий».

Во введении к Некрономикону Симона принцип Ктулху отождествляется с вавилонским Апсу, персонификацией пресной воды. Его спутница — Тиамат, Богиня Дракон, которая воплощает в себе

соленые воды. Преисподняя, Земля Мертвых и царство демонов в месопотамской мифологии упоминались как «Абсу/Апсу», или «*Cutha*», «*Kutu*», что также рассматривается как имя родственное Ктулху. Райан Паркер пишет, что название «Повелитель бездны» на шумерском звучит как «*Kutulu*», что могло бы подтвердить тезис, что это понятие бездны, персонифицированное мощным существом (Дракон или другой морской монстр), который лежит спящим где-то в глубинах океана (символ подсознания).

Давайте теперь взглянем на наиболее важные и противоречивые линии письменной передачи «Зова Ктулху»: **«Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн»**. Лавкрафт переводит эту фразу как «В своём доме в Р'льехе мёртвый Ктулху проснется в назначенный час». Это наиболее значимое заклинание в культе и ритуалах, посвященных Ктулху, призыв, который будит его от древнего сна. Кеннет Грант описывает его как, «сорокаоднобуквенное заклинание для открывания двери к Внешним». С точки зрения гематрии, оно равно 1331, что соответствует такой фразе, как: «*ChtzR BITHIVH HPNIMITH*» - «внутренний двор дома повелителя») и «*RVCh DOTh VIRATH IIVH*» («дух знаний и страх господень»).

Лавкрафт, однако, утверждает, что сами заклинания включают в себя не достаточно, чтобы исследовать культ древних божеств. Наиболее важным является устная традиция, в которой сообщения достигают выбранного лица, чувствительного и достаточно талантливого, чтобы получать их и использовать их смысл. Истинную информацию о Великих Древних не найти ни в одной книге, потому что никто не способен описать их обширную природу. Поэтому все книги и рукописи составляют лишь небольшую часть знаний, которые мы могли бы получить, если мы углубляемся в неизвестные измерения и пространства между углами.

Култ Великих Древних никогда не исчезал, но скрывался в ожидании подходящего времени, чтобы снова выйти - в настоящий момент, когда звезды верны, так же как Эонов назад, когда древние божества, пришли на землю и принесли с собой их звездное знание. Теперь Ктулху лежит «мертвый, но сновидящий» в теллурических измерениях или в огромном океане бессознательного, но он проснется.

Огонь звездного знания будет гореть снова, и человечество станет единым со своим внеземным потенциалом.

Работа с Ктулху в сновидениях

Для того, чтобы получить зов Ктулху во сне, вам придется открыть себя этому опыту и направлять ваше сознание к межпространственным передачам. Методы, которые могут использоваться для этой цели, не сильно отличаются от других методов работы со сновидениями. Вот некоторые из примеров:

Выберите графический символ, представляющий Ктулху: печать, глиф или иллюстрацию. Вы найдете много изображений в книгах, магических текстах и гримуарах. Если вы просмотрите их, вы найдете, что Ктулху является очень популярной фигурой. Выберите тот образ, который обращается к вам наиболее всего, нарушает ваши эстетические чувства или возбуждает воображение. Вглядитесь в него и войдите в медитацию на фигуру и атрибуты Божества. Отправьте ментальное сообщение в пустоту и пригласите Ктулху в ваш разум. Это должно быть сделано перед сном. Медитация должна продолжаться по крайней мере полчаса, но вы можете также продлить её, если вы чувствуете такую необходимость.

Создайте сигилу, выражающую ваше желание общаться с Повелителем Сновидений. Вы можете записать ваше желание и затем создать графический символ из букв, или вы можете использовать любой другой метод создания печатей. Затем перед сном, следуйте инструкциям, приведенным в примере выше.

Выберите мантру или слово силы, связанные с Ктулху. Наиболее рекомендуется заклинание *«Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн»*, или просто, *«Ктулху Р'льех фхтагн»*. Вы найдете много других связанных с Некрономиконом текстов. Опять же выберите тот, который кажется привлекательным. Вы можете также создавать собственные мантры, вместо графической сигилы, с использованием набора букв, выражающих вашу волю. Затем, перед сном сосредоточьтесь на входе в магический транс во

время пения мантры (мысленно или вслух) и из этого состояния проскользните в сон.

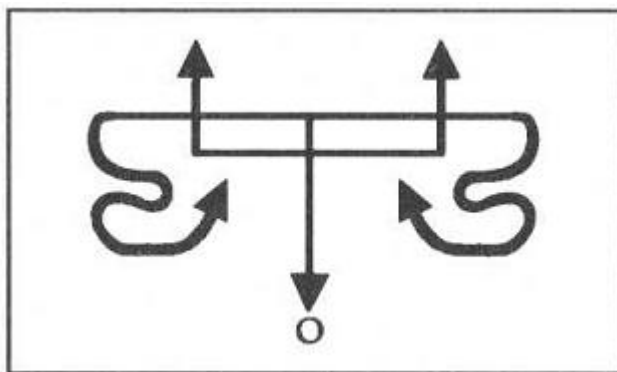
Перед сном читайте историю, описывающую божество. «Зов Ктулху» Лавкрафта является очевидной рекомендацией. Затем попробуйте заснуть во время визуализации сцены из истории. Можно также запомнить некоторые описания и затем, во время засыпания, использовать их в качестве врат для входа осознанное сновидение. Это требует хорошего навыка в визуализации и ясной фокусировки. Если вы все сделаете правильно, сцена будет продолжаться в ваших снах.

Вы можете использовать некоторые объекты, чтобы помочь вызвать осознанные сновидения. Одна из подсказок - положите небольшой камень на лоб, на месте чакры третьего глаза (рекомендуется использовать Аметист). Другой метод заключается в том, чтобы получить морской камень и использовать его в каждой магической практике с Ктулху. Затем удерживать его в руке во время сна. Магически заряженный объект может повлиять на сон. Также можно использовать конкретные благовония для работы с Ктулху, которые ваш разум будет ассоциировать с этой сущностью. Когда вы заснете в комнате наполненной этот фимиам, это может отразиться в ваших сновидениях. Некоторые люди также находят полезным использовать темную Лавкрафтианскую музыку.

Сочетание этих методов также дает хорошие результаты. Попробуйте поэкспериментировать с ними и выбрать те, которые вы найдете наиболее эффективными. Ниже я представляю работу со сновидениями, которая использует несколько из вышеупомянутых методов. Вы можете выполнить их точно в соответствии с инструкциями или изменить их для ваших собственных нужд. Сны являются ключом к подсознанию и к ним нужно подходить с индивидуальной точки зрения.

Вызов Ктулху в сновидящем разуме

Следующая работа должна быть проведена перед сном. Вы не должны отвлекать ваше внимание от цели ритуала любой другой деятельностью перед сном. Воскурите благовония лотоса и зажгите черные свечи. На алтаре поместите символ Ктулху (ниже приведен символ из Аль Азиф).



Некоторое время фокусируйтесь на символе, затем начните вызов:

Ла, ла Ктулху!

Тот, кто не мертв, кто может вечно лежать

Пока вместе со странными зонами, даже смерть умрет

Я призываю тебя, Повелитель Снов! Господин Бездны!

Пошли мне видения древних времен!

Позволь мне пережить твои воспоминания!

Позвольте мне услышать твой голос в темноте!

Веди меня по улицам забытого Р'льеха!

Пробудись от древнего сна, и ответь на мой призыв!

«Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн»

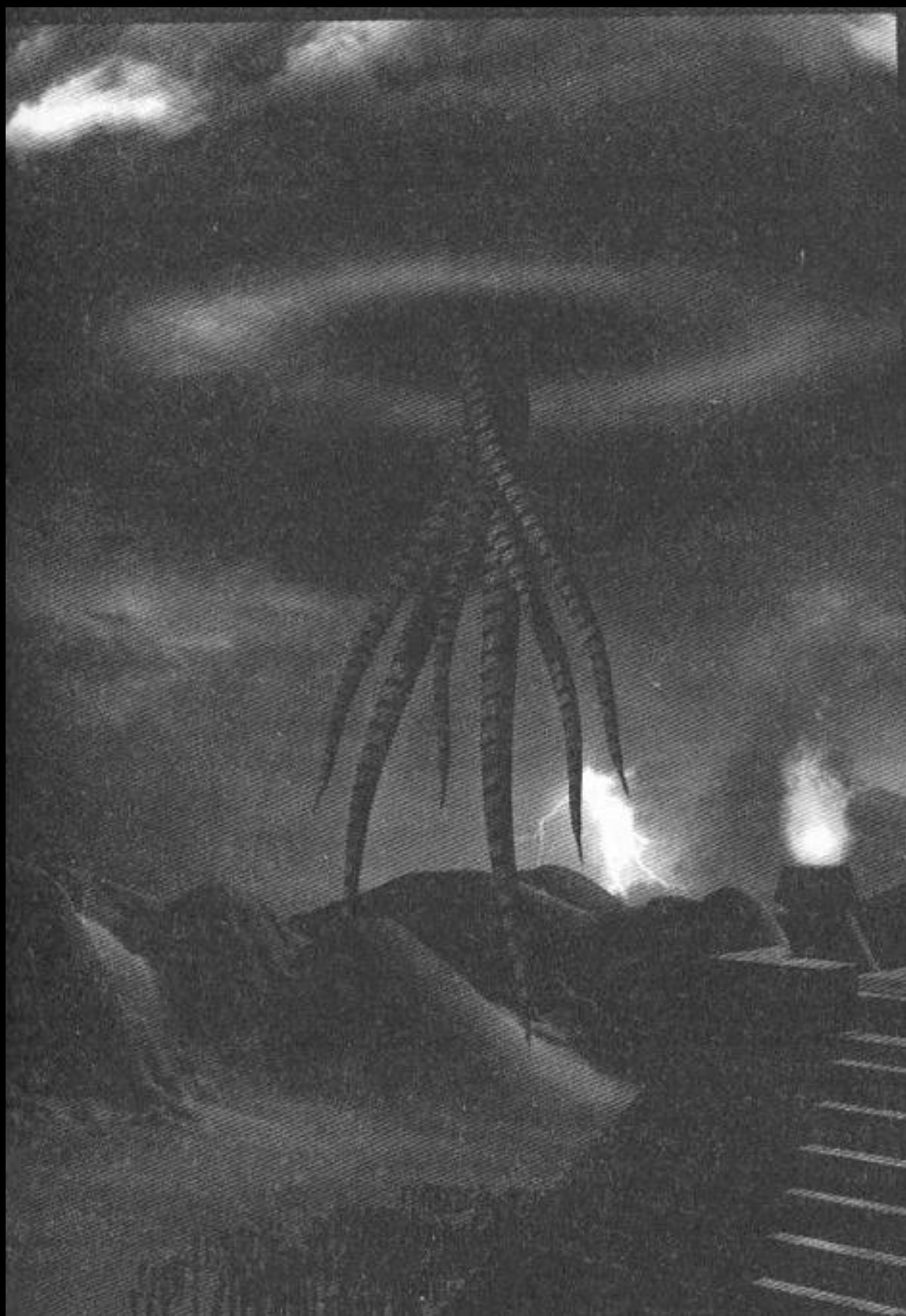
Затем начните медитацию: взгляните в символ и пропойте мантру **«Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн»**. Визуализируйте эту печать, пока она не станет вратами, через которые будут свободно протекать энергии. Ощутите, как атмосфера в комнате

становится плотной. Отправьте ваше сообщение к Ктулху через ворота и когда вы получите ответ, завершите медитацию и лягте на спину, приготовившись войти в сновидение.

Представьте, что вы плывете в море, вниз к черной Цитадели Р'льех - затонувшему городу с чуждой человеческому знанию конструкцией. Странные углы и странный свет можно увидеть повсюду. Вообразите зеленый туман, стелющийся по улицам и оборачивающийся вокруг вас, словно плащ. Туман покрывает вас зеленой слизью. Настройте ваш разум на странный голос, который плавает на расстоянии и образует хорал «*Ктулху фхтагн*». Позвольте туману и голосу вести вас вокруг черной Цитадели. Войдите в сон, продолжая визуализацию.

Ведите подробные записи опыта ваших снов. Используйте видения снов: сцены, объекты, сущности, с которыми вы встречаетесь, чтобы изучить их далее, с использованием тех же методов. Помните, однако, что магия сновидений - это долгосрочный проект, и она редко приносит немедленные результаты. Будьте терпеливы в вашей работе!

Глава III



Врата в межзвездные измерения

Такие места безлюдны, или населены отверженными слабоумными людьми, поклоняющимися силам Зла. Птицы избегают их, кроме питающихся мертвечиной. Смертный, если он не живет здесь давно, ощущает одиночество, страх и глубокую печаль. Здесь можно видеть белые дрожащие тени, ползущие по земле, и трава под ними желтеет и засыхает.

Тайны Червя

Магия Лавкрафта часто использует концепцию врат, через которые маг входит в другое состояние сознания и альтернативные миры, местоположения и измерения. Такие шлюзы можно найти в пустынных местах, часто диких и расположенных вдали от человеческих поселений. Это обычно места, связанные с местным фольклором, которые часто посещаются привидениями или которые очень древние и таинственные: старые камни, казалось бы расположенные в определенном порядке, рощи странной формы, вершины гор, пещеры, и т.д. Там одинокие посетители могут столкнуться с призраками и тенями умерших, увидеть странные огни, услышать неземные голоса или погрузиться в мир видений, перемешивающихся с их собственным воображением и желанием сверхъестественного. В таких местах границы между мирами наиболее тонкие. Перекресток всегда был одним из самых известных примеров такого рода мест - здесь открыты астральные врата, что позволяют ведьмам и колдунам вступать в тонкие плоскости, где совершается шабаш. Это похоже на места с привидениями в фольклоре Лавкрафта. Там, где люди однажды встретили древних богов и богинь, каждый может также столкнуться с Великими Древними, первобытным атавистическим проявлением своего подсознания.

Однако для гнозиса Лавкрафта специфично, что такие темные области расположены не только в диких и нецивилизованных местах. Они могут также встретиться и в городской местности - в старых и заброшенных промышленных зданиях, подземных туннелях метро, темных улицах, разрушенных домах и т.д. - все они могут также волновать воображение и открыть врата в разуме, через которые можно воспринимать проблески Лавкрафтовских сущностей.

Но Лавкрафтовские врата имеют много видов и включают в себя не только места, но также объекты, сооружения и даже некоторых существ, которые могут функционировать в качестве портала на другую сторону. Есть также много формул, используемых для их открытия.

С некоторыми примерами мы будем иметь дело в этой главе, и далее я представлю пример медитации, использующей концепцию межпространственных врат.

На открытом воздухе

В Мифах Ктулху мы часто сталкиваемся с культистами, выполняющими их кощунственные обряды где-то в дикой природе. Но помимо обычно диких, расположенных вдали от цивилизации мест, наиболее ярким примером такого рода мест являются кольца из камней. Один из них описан в «Ужасе Данвича» и играет важную роль в качестве портала для альтернативных измерений. Лавкрафт описывает круг камней на холме под названием Страж Холма как очень древний, возможное место захоронения индейцев *покумтак*¹ или других старых индейских племен. Каменные круги расположены в определенном порядке, образуя круг вокруг большого подобного столу камня, который в рассказе играет роль алтаря. Внутри круга можно найти залежи жертвенных черепов и костей.

Каменные кольца в рассказе - это место, где семья Уотли приносит жертву Йог-Сототу и общается с темными существами. Именно там, происходит ритуальный сексуальный акт, после чего Лавиния рождает ее двух сыновей, зачатых в союзе с Йог-Сототом: Уилбера и его брата-близнеца, который больше напоминает древнего бога своим поведением. Также именно там выполняется церемония вызова божества его сыном. Из описаний Лавкрафта можно заключить, что все кольцо функционирует как шлюз на другую сторону. Йог-Сотот появляется внутри круга, с молниями и большой приливной волной невидимой силы и неопишущим зловонием. Рядом с кругом все деревья,

¹ Индейское племя, обитавшее на территории штата Массачусетс, Спрингфилд и были изгнаны с этой территории белыми поселенцами в 1673 году. (прим. перев.)

травы и другие растения изгибаются, взбитые его яростью, воют собаки, и козодои падают мертвыми на землю.

В истории «Затаившийся на Пороге» появляется еще одно кольцо из камня. Оно также включает концентрические кольца из больших камней, расположенных вокруг алтаря. Там маги входят в контакт с другой Лафкрафтианской сущностью - Оссадогва. Однако колдовство направлено к Йог-Сототу, который, возможно функционирует в качестве врат для проявления других сил: *«Н'гаи, н'гха'гхаа, й' хах... Йог-Сотот...»*.

Еще один пример такого шлюза приводится в Аль Азифе, где даются инструкции как сформировать врата, через которые Они могут проявиться из Внешней Пустоты. Согласно тексту, они должны состоять из четырех камней, отмечающих кардинальные направления и семи камней, приписываемых каждой планете (Сатурн, Юпитер, Меркурий, Марс, Венера, Солнце и Луна). И в центре каменного кольца должны быть размещены алтарь с именами Великих Древних и печатью Йог-Сотота. Опять Йог-Сотот здесь является символом врат.

В «Странствиях Альхазреда» Тайсон объясняет кольца из камней как места культа Йог-Сотота. Согласно описанию, из каменного круга открываются внешние шлюзы, достигающие космоса и бесчисленных меньших врат. Это может произойти только тогда, когда правильно выстраиваются звезды и аспекты. Тогда Йог-Сотот появляется в мерцании цветов и открывает врата, все перемешивается и вращается. Йог-Сотота называют вратами и ключом, но больше об этом будет сказано далее в этой книге.

Книга Тайсона дает еще одну интересную идею: что при вызове Йог-Сотота, можно также открыть шлюзы души. И это указывает на существенное понимание идеи в отношении использования таких врат и открытия заклинаний: что открытым является, прежде всего, разум практика. Сознание расширяется, и принимаются энергии этих силовых зон на другом уровне. В этом состоянии дверь нашего восприятия открывается, и мы имеем возможность общаться с божествами.

Помещения и внутренние пространства

Врата в другие измерения в магии Лавкрафта также могут быть расположены и в помещении. И здесь мы найдем секретные комнаты, прячущиеся где-то в огромных лабиринтоподобных домах; помещения построены на странных углах и неевклидовой геометрии; мышинные норы; подземные туннели; и т.д.

Наиболее наглядным примером является основной мотив в истории «Грёзы в ведьмовском доме». Комната, в которой главный герой, Уолтер Гилман, переживает странные сны, видения, галлюцинации и астральные путешествия, имеет странную неправильную форму: *«северная ее стена имела явный наклон внутрь, к северу же был скошен и низкий потолок»*. Складывалось впечатление, что между стенами должны существовать скрытые пространства, но к ним нет доступа. Ночью этот странный угол комнаты превратился в межпространственный портал, через который Кеция Мейсон, ведьма, которая жила в этом доме раньше, путешествовала между мирами. Каждое ее появление в комнате возвещалось вспышками фиолетового света. Когда портал открывался, Гилмана вытягивало на другую сторону, и он дрейфовал через измерения чуждого человечеству восприятия и знаний: расплывчатый сумрак бездны и черные пространства, в которых он слышал монотонный пронзительный звук невидимой флейты Азатота. Он путешествовал среди титанических призм, лабиринтов, кубов и плоскостей, кластеров и квази-зданий. Там он также встретился с жителями этих измерений: существами неизвестных, неопределенных форм, которые выглядели гротескно и чудовищно: *«пузыри, осьминоги, многоножки, живые индусские идола и замысловатые арабески, пробужденные своего рода офидианской анимацией»*.

Гилман также посетил другую сторону во плоти, не зная о путешествии, как будто в сумасшедшем бреде или лунатизме. Это свидетельствует о том, что портал не был вратами исключительно астрального характера. Кеция Мейсон сама обучилась секретам врат Ньярлатхотепа, с которым она заключила договор. От нее мы узнаем, что эти линии и кривые открывали в стенах пространства к другим измерениям за пределами. Так она путешествовала на шабаши и ночные

встречи. Также, когда её заключают в тюрьму за колдовство, она рисует узоры на стене ее камеры и исчезает. С того времени она путешествует через чужеродные пространства и время от времени посещает этот мир.

Но для более подробных описаний межпространственных измерений, так много раз упоминаемых «Грезы в ведьмовском доме», я предлагаю прочесть сам рассказ. Многие из этих опытов были разделены специалистами-практиками, изучающими Гнозис Некрономикона через астральные работы, и атмосфера истории сама по себе может иметь большое влияние на воображение и служить источником вдохновения для собственных путешествий через лабиринты Лавкрафтовской магии. В то же время мы сможем бросить короткий взгляд на другие примеры межпространственных шлюзов, упомянутых в Мифах.

История «Наследие Пибоди» Августа Дерлета представляет очень похожие концепции как и в случае предыдущего рассказа: главный герой открывает секретную комнату в доме, унаследованную от своего дяди и начинает видеть сны о колдуне и измерениях на другой стороне. И хотя в предыдущей истории ведьма сопровождалась демоном в виде Бурого Дженкинса, здесь колдун, Асаф Пибоди, всегда появляется в компании его демонического фамильяра - черной кошки по имени Балор. Главному герою снится путешествие на Шабаш и участие в Черной Мессе, где он становится свидетелем жертвоприношения ребенка и кощунственной оргии. Секретная комната затем, по-видимому, заменяется перекрестком традиционного колдовства. Здесь Лавкрафтианский Гнозис превращается в концепции европейских средневековых шабашей ведьм и использует широкий диапазон сатанинской традиции: Черная Месса, полет на шабаш, ведьмы и их фамильяры, саббатическое посвящение, Черный Человек, и т.д.

Комната, которая функционирует как шлюз, очень мала, на полу был вырезан круг со знаками и символами, написанными внутри и за пределами линии. Опять же угол комнаты был построен под странным углом, и именно там гости с другой стороны материализовались на физической плоскости. События истории очень напоминают «Грезы в ведьмовском доме». Опять же мы читаем о сновидениях, в которых фигурируют огромные черные пропасти без какой-либо гравитации, странные огни и неземные звуки, которые сопровождают путешествия.

Опять же главный герой иницируется в этот вид волшебства, расписываясь в книге в присутствии Ньярлатхотепа, Черного Человека шабаша. Однако здесь меньше внимания уделяется описаниям и мотиву врат.

И последний пример, который я упомяну здесь, взят из истории Дерлета «Тень на чердаке». Здесь врата принимают форму небольшого отверстия в стене, похожего на мышиную нору, окруженную линией, нарисованной ярко красным мелом. Линии формировали определенного рода шаблон, который открывал врата в другие измерения. Когда они были активны, атмосфера в зале уплотнялась, и пространство заполнялось какой-то темной энергией. Также из отверстия и линий излучался странный пылающий свет. Суккуб и фаворит колдуна, который жил там, был достаточно материален, чтобы главный герой мог увидеть его.

Окна

Окна в историях Мифов часто действуют как линзы, через которые можно видеть проблески других миров. Они могут быть своего рода зеркалами, в которых отражаются иные космические измерения. Эту концепцию можно найти в «Таящиеся на пороге», а также некоторых других рассказах. Эти окна могут быть истолкованы как скраинг-объекты, которые в современном мире могут быть также заменены различными видами зеркал, хрустальных шаров, водных сосудов и т.д.

Окно в «Таящиеся на пороге», как и другие врата, которые упоминались раньше, было построено по определенному шаблону, странной и чужеродной для человека архитектуры. Оно состояло из концентрических кругов из цветных стекол, установленных вокруг основного элемента. Глядя на него, можно было бы получить впечатление, что мелкие кусочки стекла перемещаются и образуют картину — пейзаж или лицо. Наиболее яркое описание его визуального качества дается одним из персонажей, который видел в нем пейзаж Гиады - созвездия, из которого, по общему мнению, некоторые из Великих Древних пришли на землю, и которое иногда упоминается, как обитель Хастур. Помимо пейзажа, сцена включала также жителей этой таинственной земли: огромных, аморфных, подобных осьминогам созданий с черными крыльями.

Очень похожий, почти идентичный мотив повторяется в истории «Тень в мансарде» Дерлета. Здесь окно на чердаке описывается как «стекло Ленг», привезенное с Гиады. Опять же главный герой использует его для наблюдения земель, расположенных в других измерениях и записывает это в своем дневнике. На этот раз, однако, окно показывает широкий спектр изображений и ландшафтов: Ленг с сухими деревьями, черными тучами и пещерами, полными летучих мышей; скалы и страшные *шантаки*²; океан и Глубоководные; космический вакуум и чернота; культисты, вызывающие Шуб Ниггурат; и т.д. Шлюз открывается, когда герой попадает в место с нарисованным на полу кругом и читает заклинание: *«Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн»*. Врата также функционируют как портал с двумя путями. Можно наблюдать существ извне, но в то же время они тоже могут вас видеть и даже войти через врата.

Магические предметы, используемые для открытия врат

Эти объекты настолько же распространены, как и сами врата. Иногда они функционируют как ключи к порталам, а иногда они создают своего рода шлюз. Все они окружены мистическими историями и, по общему мнению, пришли из за пределов, хотя мы иногда можем также найти, что некоторые из них были придуманы человеческим разумом. Эти объекты, так же, как чужеродные окна являются чисто фиктивным, тем не менее, они могут служить источником вдохновения для создания собственных магических зеркал и скраинг-элементов.

Первый пример такого магического элемента приходит из рассказа Лавкрафта «Скиталец тьмы». Здесь представлен так называемый *«сияющий трапезокедрон»*, описанный как *«окно во все времена и в космос»*. Возможно его привезли с Юггота и использовали колдуны Валузии, Лемурии, Атлантиды и Кхем, где Фараон Нефрен-Ка построил вокруг него храм. Он описан как почти черный, красно-полосатой

² Шантак (англ. Shantak) — фантастическое существо из произведений Говарда Лавкрафта, огромное птицеподобное создание с перепончатыми крыльями и головой, похожей на лошадиную. Обитают на севере Страны Снов. (прим.перев.)

многогранник, с множеством неправильных плоских поверхностей. Из рассказа, мы узнаем, что объект функционировал как скраинг-кристалл: в нем можно было увидеть изображения Другой Стороны: далёкие звёзды и галактики, образы из далекого прошлого и будущего, миры, расположенные в других, чужеродных измерениях и т.д.

Объектом подобного качества является лампа Альхазреда в истории Дерлета. Как и в случае предыдущего элемента, лампа имеет древнее происхождение и имеет весьма туманную историю. Когда она горела, главный герой рассказа мог наблюдать видения потерянного города Ирем и других фантастических мест. Светильник также порождал образы, которые являлись шлюзами. Можно было пройти через него на другую сторону, в сказочные земли, которые он показывал. С практической точки зрения мы могли бы сказать, что лампа представляет значение освещения, используемое в работе скраинга. Цвет и интенсивность света может значительно влиять на эффект сессии скраинга. В очень тусклом накале астральной энергии легко образуются фигуры, видимые человеческим глазом. Также рекомендуется попробовать в храме свет различных цветов. Надлежащий набор огней может превратить помещение в неземной Храм, создавая огромное влияние на воображение и визуальные навыки практикующего.

Еще один пример подобного мотива встречается в рассказе Лавкрафта «Извне». Здесь, однако, магический элемент скраинга не является чужеродным продуктом, но изобретением ученого - Кроуфорда Тиллингаста. Резонатор, созданный им, генерирует волны, действующие на непризнанные органы чувств, которые существуют у людей, но которые атрофировались или превратились в рудиментарные остатки. Это сказалось особенно на шишковидной железе, которая в теории Лавкрафта был органом, который передавал визуальные изображения в головной мозг. Волны ультрафиолетового света, которые активировали орган, открывали разуму видения и образы неизвестные людям в нашем нормальном восприятии. Под его влиянием персонажи истории переживают широкий ряд видений, настолько ярких и ощутимых, что также затрагивают материальную плоскость: сущности могут коснуться и напасть на них. Один из героев описывает опыт следующим образом:

«Я был в пучине звука и движения, образы путались перед моими глазами. Я видел размытые контуры комнаты, но в какой-то момент в пространство, как казалось, влился бурлящий столб неузнаваемых форм или облаков, проникающих через твердую крышу в точке впереди и справа от меня. Затем я увидел храм – как эффект снов, но на этот раз, столбы достигали воздушного океана света, который послал вниз один ослепительный луч вдоль пути облачного столба, который я видел раньше. После этого была почти полностью калейдоскопическая сцена и в мешанине звуков и неопознанных впечатлений, я почувствовал, что я растворяюсь или каким-либо образом теряю твердую форму».

Описание фактически напоминает не опыт скраинга, но астральный - жизнь передается в астральное тело, и теряется контакт с физическим окружением. Опять же, шлюз здесь является двояким — он открывает практику мир за гранью, а также предоставляет материальную плоскость для астральных сущностей.

Формулы открытия

И в Мифах, и в связанных с Некрономиконом текстах упоминаются несколько формул, используемых для открытия врат между измерениями. В прозе Лавкрафта мы можем прочесть об этом в истории «Книга», которая, однако, лишь смутно упоминает заклинание и узор из пяти концентрических кругов на полу, используемый как ключ к Бездне.

В рассказах Дерлета мы встречаем загадочный «Дхо-Хна» - формулу, которая получила дальнейшее развитие в Аль Азифе. Как мы узнаем из текста, формула позволяет магу пройти через Врата Творения и войти в конечную Бездну. Работа начинается с рассмотрения сети углов (согласно образцу, данному в тексте) с магическим оружием (ятаган Барзай), предлагая воскурение (Зкауба), и затем нужно войти в сеть через врата на севере (на диаграмме), читая надлежащие заклинания.

Работа содержит много ритуальных элементов, среди которых мы найдем так называемые Знаки Силы (см. главу: «Что такое Гнозис Некрономикона»), из которых знак Киш открывает порталы, и знак Коф запечатывает их.

Как работать с межпространственными вратами

Как мы уже видели, шлюзы можно найти практически в любом месте. Ключом к пониманию этой концепции есть понимание, что они существуют в наших умах и вход можно найти главным образом во снах, видениях и других измененных состояниях сознания. Мифы создали идею Мира Сновидений: мистического царства, которое существует за пределами сферы бодрствования и которое может быть случайно доступным чувствительным людям, или в результате магической практики. В Мире Сновидений мы можем найти конкретные контактные точки с физическим миром. Помимо самого известного из них, такого например как Кадатх в Холодных Пустошах или Лабиринтах Зин, это также могут быть водоемы, озера, отверстия в земле, стенах, а также могилы. Это идея Мифов Ктулху, что могилы являются дверями в астральные туннели, связанные по всей земле и которые ведут в Мир Сновидений.

Конечно, это не должно приниматься буквально, и эти виды шлюзов существуют на астральном уровне. Мы можем найти их во время астральных путешествий, в сновидениях или визуальных путешествиях. Обладая мастерством сознательного/контролируемого сновидения можно исследовать эти шлюзы и использовать их в качестве входов в астральные плоскости, а оттуда - в другие измерения. Когда вы в астральном теле, вы можете легко войти в мышиную нору или замочную скважину, используя её в качестве портала на Другую Сторону, и начнется приключение! Степени, в которых этот опыт мог бы быть принят, исключительно зависит от навыков и творчества отдельных практиков. Все, что вам нужно сделать - это сосредоточиться на месте, которые вы хотите изучить. Легко потеряться в астральных лабиринтах Гнозиса Некрономикона, особенно если вы неопытный путешественник. Самое подробное описание астрального /сновиденного путешествие в Мир Сновидений дается Лавкрафтом в его истории «Сомнамбулический поиск неведомого Кадафа», прочтение которой настоятельно рекомендуется.

Как мы также говорили, в случае такого рода Гнозиса, ритуальный костяк не требуется. Однако рисунок врат на земле может

функционировать в качестве ограждения рабочего пространства и может помочь в достижении желаемого опыта. Шаблон таких ворот должен отражать характер работы: например внутри напишите имя местоположения, которое вы хотите изучить. Вы можете использовать некоторые из варварских алфавитов, перечисленных в связанных с Некрономиконом текстах (такой как Алфавит Наг-Сотха). Будьте изобретательными и творческими в построении ритуального каркаса.

Рекомендуется выйти и медитировать в фактической местах, где проходит тонкая линия между мирами. Только пробыв некоторое время ночью в брошенном месте, можно хорошо поработать с Гнозисом страха, например. И это может открыть ум для манифестации первобытных нематериальных атавизмов, представляющих Великих Древних.

Для внутренних видов работ с воротами, особенно для скраинга можно использовать несколько объектов. Среди самых традиционных мы можем упомянуть такие скраинг-предметы, как хрустальный шар, обсидиан или обычное зеркало. Другими вещами, используемыми для этой цели являются черное зеркало (гладкая ровная поверхность, окрашенная черным), медное зеркало, чаша, наполненная водой, и т.д. Это может быть также густой дым. Некоторые современные маги могут даже использовать экран телевизора. Визуализируйте, что объект является шлюзом в другие измерения. Отправьте ментальное сообщение через ворота и подождите, пока вы получите ответ. Вы можете использовать формулу открытия (как «Зазас, Зазас НАСАТАНАДА Зазас», или просто пойте название местоположения, которое вы хотите изучить - или имя сущности, которую вы хотите видеть). Настройте себя на энергии текущие через ворота и сосредоточьтесь на том, как они начинают формировать изображение.

Вы можете также создать сигилу, представляющую место, которое вы хотите изучить (например, из букв его названия) и использовать символ как ворота к этому месту во время медитации на него. Или вы можете вызвать Йог-Сотота, который сам является воротами, воспевая его имя или сосредотачиваясь на любом из его символов.

Существует много таких методов для работы со шлюзами, которые ведут в другие измерения. Теперь давайте взглянем на пример такой

работы, которая использует некоторые из этих методов: эвокация Даолота, Срывающего Покровы.

Ритуал Срывающего Покровы

Даолот — это сущность, упомянутая Рэмси Кэмпбеллом в его рассказе. Его титул - Срывающий Покровы, потому что он показывает практикующим самые странные и отдаленные из миров, расположенных где-то в далеких измерениях. Он позволяет видеть также прошлое, будущее и путешествовать между измерениями. Он описывается как сложный объект, состоящий из многочисленных сияющих металлических полушарий и длинных пластмассовых стержней. Его нужно вызывать в замкнутом пространстве, в противном случае он расширяется в бесконечный луч. Его также советуют вызывать в полной темноте без единой точки света.



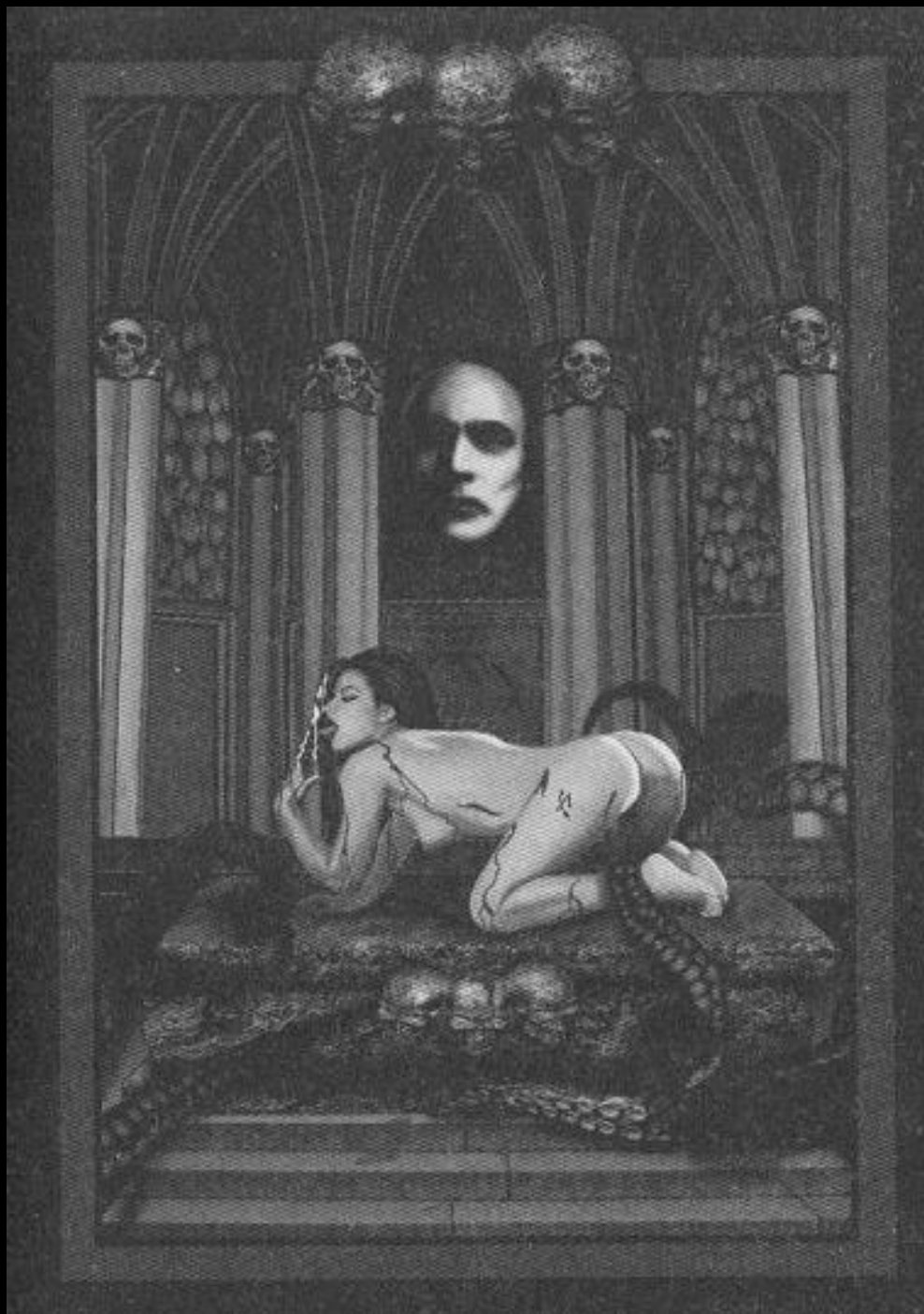
Сигила, используемая в этой работе, получена на сеансе скраинга. Она заменит круг эвокации и оградит магическое пространство для материализующейся сущности. Вы должны сделать её достаточно большой для того, чтобы вместить вас и кадку внутри не пересекая любой из символов или строк. Очистите магическое пространство любым подходящим ритуалом изгнания, чтобы отогнать нежелательные энергии и начать работу. Воскурите достаточно

благовоний, чтобы вызвать густой дым. Выключите свет и комфортно сядьте в совершенно темной комнате. Фокусируйтесь на печати Даолота и начните воспевать его имя. Продолжайте, пока не почувствуете, что атмосфера в комнате становится плотной и вы не ощутите энергии, протекающие через сигилу как будто через шлюз на Другую Сторону.

Продолжайте петь имя и сосредоточьтесь на том, как дым сгущается в сигиле, и как он образует формы. Даолот может раскрыть вам многие видения и образы. Сосредоточьтесь на тех, которые вы хотите видеть. Сохраняйте фокусировку внимания до тех пор, пока вы не достигнете желаемого результата работы или до тех пор, пока изображения не перестанут появляться. Если вы опытный астральный путешественник, вы можете войти в круг / печать, пересечь шлюз и начать путешествие через межзвездные измерения с Даолотом.

Когда вы почувствуете, что пришло время для завершения работы, выполните изгнание и уход и полностью закройте храм.

Γράβα IV



Ньярлатхотеп — индигатор Шабазза

Ньярлатхотеп появляется чаще всего не в самом Некрономиконе (нет никаких упоминаний о нем в популярных версиях, за исключением «Некрономикон: странствия Альхазреда» Д. Тайсона), но он является одним из ведущих божеств в Мифах Ктулху из-за его роли посредника между людьми и Великими Древними. Впервые его имя встречается в поэме Лавкрафта, где он описал его как Бога из Египта. Кроме того, он является старейшим из всех египетских божеств. Исследователи Мифов Ктулху утверждают, что само его имя ясно доказывает его египетское происхождение, особенно окончание «хотеп», что означает «мир». Уильям Хамблин переводит его имя как: «*ny*» - «нет», «*har*» - «в» или «через», «*lut*» - «шлюз», или «место судебного решения» и «*hotep*» - «мир» или «покой». Таким образом, все имя может быть переведено как «нет никакого мира у врат», или «нет мира на месте суждения». Ньярлатхотеп часто рассматривается как фигура из древнего Египта и его культ связан с царствованием фараона Нефрен-Ка (фиктивная фигура, хотя были попытки соотнести его с некоторыми аутентичными египетскими царями), который построил лабиринты Киш, где выполнялись ритуалы в поклонении Черному Богу. Он также связан с артефактом под названием «Сияющий Трапезоэдрон» - магическим кристаллом, принесенным на землю с черной планеты Юггот.

Ньярлатхотеп является одним из немногих божеств Некрономикона, которые появляются в человеческой форме. Он обычно изображается как черная, тонкая фигура, с ужасно бледной кожей, одетая в черное, часто в длинную черную ризу и головной убор. Мы можем найти его описание в истории Лавкрафта «Грезы в ведьмовском доме», где он является главному герою, Уолтеру Гилману:

«Это был высокий худой человек с очень черной кожей, но впрочем, без каких бы то ни было негроидных черт; на голове и на лице у него не было ни единого волоска, одежду же его составлял один только бесформенный балахон из тяжелой черной материи. Ног незнакомца не было видно из-за стола и скамейки, но, очевидно, он был во что-то обут, поскольку всякое его движение сопровождалось отчетливым стуком. Человек ничего не говорил; мелкие, но правильные черты его лица не имели совершенно никакого выражения».

Мифы Ктулху также соотносят его с Черным Человеком, председательствующим на шабашах ведьм, дико празднуемых под звуки флейт. Наиболее наглядный пример его роли в качестве инициатора шабаша снова находится в истории «Грезы в ведьмовском доме». Главного героя в его снах часто посещала ведьма, которая жила со своим *фамильяром*, Бурым Дженкинсом и таинственным «Черным Человеком» в доме, где он остановился. Все видения появляются в его снах, на астральном плане: странные крики, пение, тени и ослепительные огни или все странные звуки «чудовищной, полуакустической пульсации» и тонкой, монотонной игры невидимой флейты. Все это возвещало предстоящую Вальпургиеву ночь, когда «самое черное зло ада бродило по земле и все рабы сатаны собирались для неназываемых обрядов и дел». Вальпургиева ночь является традиционной саббатической возможностью, когда собираются ведьмы в тайных местах в темных лесах или на вершинах гор для того, чтобы отпраздновать шабаш с демонами и адскими духами. Сны и видения должны были подготовить Уолтера Гилмана к участию в шабаше Ньярлатхотепа в качестве его слуги:

«Он должен был предстать перед Черным Человеком, и вместе с ним отправиться к трону Азатота, что находится в самом сердце хаоса. Там своею собственной кровью он должен расписаться в книге Азатота и принять новое тайное имя».

Ньярлатхотеп имеет много масок / олицетворений, которые указывают на его связь с концепцией шабаша. Одним из них является вышеупомянутый Черный Человек, который появляется в легендах о ведьмах и заключении человеком договора с дьяволом - он является посредником между людьми и темными силами. Он также соотносится с кельтским Рогатым Человеком и Черным Фараоном в Египте - божеством, которое выглядит как человек со смертоносной черной кожей, но который имеет копыта вместо ног.

Как посланник Великих Древних и его слуга он может принимать любую форму, в любом пространстве и времени. Его элементом является эфир. Он обитает в земле вечного холода, в Кадафе, в черном замке, вместе с Азатотом (хотя иногда пишут, что его резиденцией является планета Шарнот). Ньярлатхотеп не является «спящим» или высланным из пространства, известного людям. Он появляется на земле,

среди людей, в человеческой форме и говорит на человеческих языках. Он передаст сообщение культам Древних и Внешних богов, когда звезды будут находиться в правильном положении, и когда снова придет время пробуждения и восхода. Его также называют «Ползущим Хаосом», поскольку его природа является хаотичной и хитрой. Он любит вызывать безумие, обманывать и обольщать. Поэтому он напоминает такого трикстера как Мефистофель - воплощение обмана, мастера иллюзий и мошенничества, который часто описывается в европейской литературе. По этой же причине его приписывают к третьему уровню клипот - клипе Самаэля (Яд Бога). Самаэль (темный аналог сферы Ход) это сфера, где ставится под сомнение все творение и окружающая реальность. Эта сфера часто связана с безумием - нарушением порядка и всех значений, известных нам. Не удивительно, что ее покровителем является Ползущий Хаос в Мифах Ктулху.

Ньярлатхотеп появляется под странные звуки флейт и дикие крики, в которых нет ничего человеческого. Таким образом, он описан автором «*Grimoirium Imperium*» - гримуара, якобы написанного Абдулой Аль-Хазредом, безумным поэтом. Введение к книге было, по общему мнению, написано Джоном Ди, который также переводил этот Гримуар (это утверждение, которое никогда не проверялось). Автор пишет, что прибытию Ньярлатхотепа предшествовали страшные крики и звуки, которые приказали ему пойти в пустыню, где он бродил два дня, все время слыша эти крики. На третий день он увидел демона, который был одним из олицетворений Ньярлатхотепа. Автор описывает эту встречу следующим образом:

«На третий день, в восемнадцатый час того же дня крики прекратились и передо мной стоял человек. Этот человек был полностью черным, и лицом и одеждой, и он приветствовал меня на моем языке и с моим именем. Человек назвал мне свое имя и его имя было Эдонор и он был демоном».

Из дальнейшего описания мы узнаем, что Эдонор является одним из 21-го аватара Ньярлатхотепа, которые были показаны в книге с направлениями, чтобы вызывать их в определенные дни и часы. Эдонор наделил автора способностью понимать все языки, и он рассказал ему историю Древних Богов, которые были изгнаны с земли до появления

человечества. Только Ньярлатхотеп остался здесь, выступая в качестве их голоса и вестника.

«Кто должен знать тайну Ньярлатхотепа? Ибо он маски и воля тех, которые были, когда времени не было. Он является жрецом эфира, жителем воздуха и он имеет множество лиц, которые никто не может вспомнить. Волны замерзают перед ним; Боги боятся его призыва. Он шепчет в человеческих снах, но кто знает его форму?»

Некрономикон

Астрадный табак

Этот практикум был создан на основе истории Г. Ф. Лавкрафта: «Грезы в ведьмовском доме». Перед визуализацией рекомендуется медитировать на имя «Ньярлатхотеп».

Вы стоите один в середине леса. Вокруг вы можете услышать только вой ветра. Внезапно из-за деревьев выбегает крыса. Она больше, чем любая крыса, которую вы когда-либо видели. Она бежит вперед, но время от времени останавливается и оглядывается. Словно она хочет, чтобы вы следовали за ней. Идите за крысой.

Внезапно она исчезает. Вы подходите к месту, где она исчезла, и замечаете дыру в земле и лестницу, ведущую вниз. Вы начинаете спуск по лестнице, но она вдруг кончается, и вы начинаете падать вниз. Вы попадаете в царство преисподней. Единственный свет здесь это красное зарево неизвестного происхождения. Вы снова замечаете крысу. Снова следуете за ней. Вы проходите по странным бескрайним диковинным джунглям, среди невероятных вершин, гармоничных планов, мимо куполов, минаретов, горизонтальных дисков, балансирующих на башенках и бесчисленных форм еще более диковинных. Чем дальше вы углубляетесь в подземный мир, тем темнее становится этот свет, он переходит от красного к фиолетовому. Вы можете услышать более отчетливо странный звук свирели.

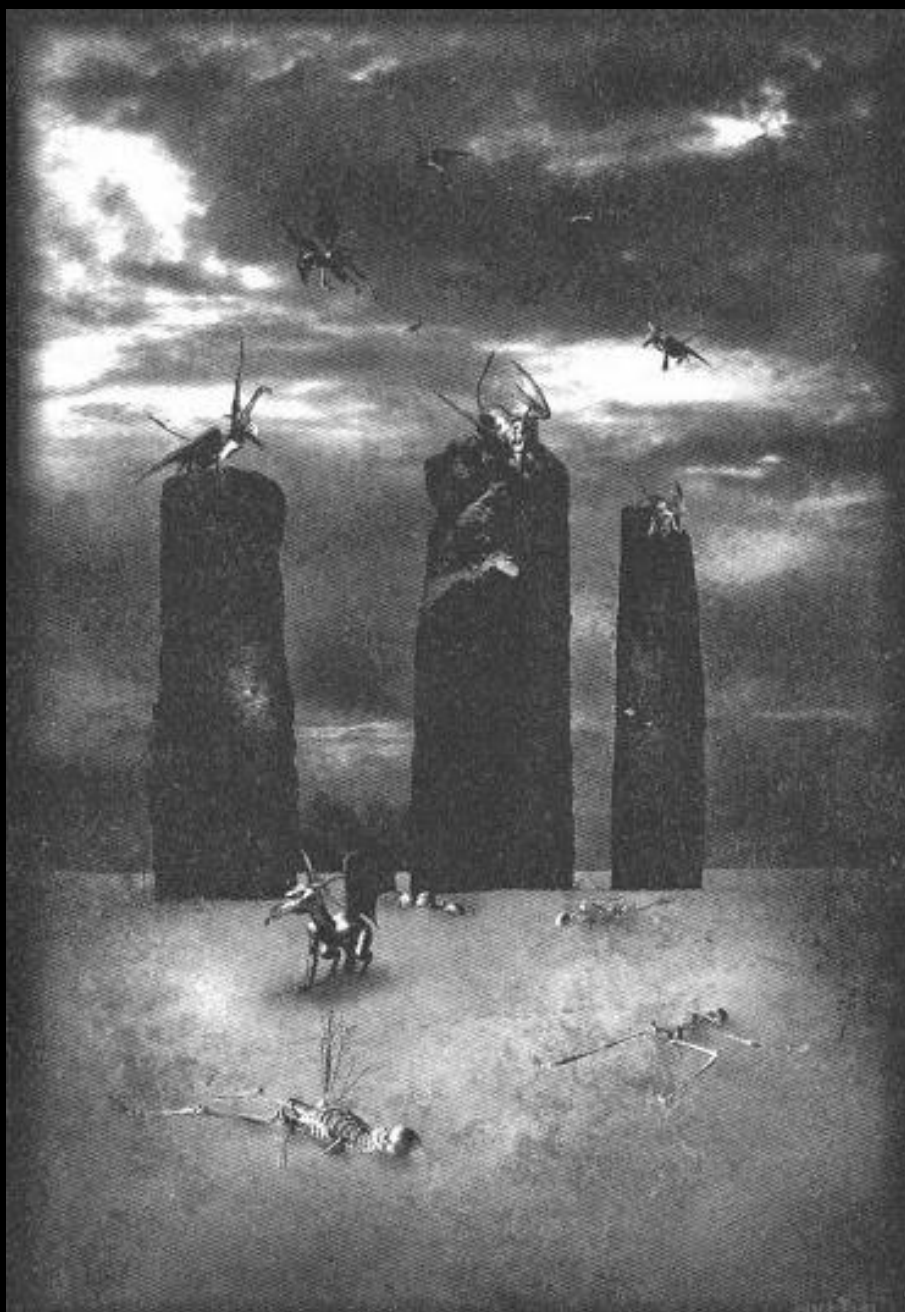
Наконец крыса приводит вас к воротам. Огромные ворота изготовлены из странного металла, на котором есть изображения и символы Великих Древних. Ворота открываются, и вы идете внутрь. Теперь вы находитесь в камере, освещенный интенсивным лиловым светом. Перед вами стол с открытой книгой на нем. Рядом с книгой есть перо для письма и кинжал. За столом вы замечаете черную фигуру - высокий молодой человек с блестящими глазами, без бороды и волос, одетый в черную мантию. Вы подходите к столу. Берете кинжал и надрезаете вашу руку так, чтобы потекла кровь. Теперь вы берете перо и смачиваете его в вашей крови. Запишите ваше имя в книге. Когда вы закончите с этим, смотрите прямо в глаза человеку, стоящему перед вами.

Когда ваши глаза встречаются с глазами Ньярлатхотепа, вы чувствуете, что теряете контроль над вашим телом. В один момент вы переноситесь на темный холм, где-то в середине Холодной Пустыни. Вокруг вас сотни теней и вы слышите дикие крики: «Шуб Ниггурат! Ньярлатхотеп!» В центре круга вы видите огонь, пылающий странным, необычным цветом. Вы чувствуете, что вы сотрясаетесь от жажды крови и экстаза. Вы наполнены силой. Вы бросаетесь к другим участников Шабаша и принимаете участие в этом оргиастическом праздновании.

Когда вы закончите медитацию, вернитесь к нормальному состоянию сознания и выполните любую форму изгнания.



Глава V



Видение Хаоса и космического пространства

*Когда вверху не названо было небо,
А суша внизу была безымянна,
Апсу первородный, всесотворитель,
Праматерь Тиамат, что все породила,
Воды свои воедино смешали.*

Этот отрывок представляет видение Некрономикона на первоначальное состояние, которое существовало еще до творения. Все было бесформенным и диким, и ничего не существовало отдельно от воды. Текст Мэган - это перефразировка вавилонского эпоса о творении Энума Элиш. В Вавилонской космологии, вначале был только Великий Океан — подземное царство пресных (Апсу) и соленых вод, воплощающих Тиамат. Древние воды были чревом, из которого все возникло в процессе создания. Они назывались «техом», что также означает «глубину» или «бездну», или первобытный хаос - матрицу всех возможностей. Темные массы воды не были, однако, пропастью в смысле «пустоты». Ни Мифы Некрономикона и вавилонская космология не утверждают *creatio ex nihilo*. Бездна это пустота, но одновременно она наполнена всеми возможными формами. Это Непроявленное, космологический потенциал и в то же время — антитезис бытия. Бездна, таким образом, ассоциируется с концепцией хаоса. Сутью хаоса является существование импульсов, которые постоянно стремятся к не бытию, окончательному уничтожению на всех возможных уровнях и во всех возможных смыслах. Хаос - это сила без формы, сырая энергия, которая может иметь форму во всех формах. Она бесконечна, но имеет врожденный потенциал ограничения, конечности, и таким образом - творения. В гнозисе Некрономикона эти два противоположных принципа представлены с помощью двух сущностей: Йог-Сотота и Азатота. Азатот появляется в Мифах Некрономикона под многими именами: «Первобытный Хаос», «Слабоумный Бог», «Демон Султан», но наиболее значимым именем является — «Ядерный Хаос». Считается, что именно он породил Вселенную. Азатот является центральной

точкой Хаоса - разрушительной энергией, присущей атомным частицам, антитезой творения или пассивного принципа огня. Он обитает в центре бесконечности, окруженный сущностями, которые выполняют Вечный Танец под мелодию странных флейт. Он есть повелитель сил анти-космоса, первоисточник в темноте, бессмысленная, бестелесная сущность, не имеющая мысли и формы, персонификация фундаментальных сил, которые создали и поддерживают Вселенную. В Мифах Ктулху Азатот принадлежит к группе Внешних - независимых существ, которые существуют вне космоса. Можно полагать, что они являются персонификациями космических сил, сущностей, которые могут манипулировать космическими законами и реальностью. Как пишет Райан Паркер в «Источнике Некрономикона»: именно от трона Азатота исходят бесцельные волны, чье случайное объединение дает каждому хрупкому космосу свой вечный закон. В этом смысле Азатот — этот принцип хаоса, в котором случайные искры формируют целый ряд космических процессов. Квантовая теория назвала бы его нулевой точкой - вспышка одной точки, из которой появилось все время, пространство, масса и энергия. Это точка, в которой все начинается и к которой все возвращается - в соответствии с цикличностью времени, которая преобладает в знаниях Некрономикона.

Хотя Азатота можно идентифицировать с принципом сжатия, Йог-Сотот представляет принцип расширения. Йог-Сотот — активный огонь. Он может быть идентифицирован как старозонный поток. Он является вратами в Бездну, которая часто ассоциируется с одиннадцатой сфирой Даат - вратами к Клипот:

«Йог-Сотот знает врата. Йог-Сотот и есть врата. Йог-сотот - это ключ и страж врат. Прошое настоящее, будущее, все едино в Йог-Сототе».

(Г.Ф. Лавкрафт: «Ужас Данвича»).

Йог-Сотот является внешним проявлением Первобытного Хаоса. Филип А. Шреффер пишет в «Компаньен Г. Ф. Лавкрафта», что принципы Йог-Сотота и Азатота можно описать как «бесконечное расширение и бесконечное сжатие». Йог-Сотот является неограниченным пространством, пространством бесконечности. Лавкрафт описывает его следующим образом: «все в одном и одно во всем неограниченном бытие и самости - последний, полное очищение,

которая не имеет границ и которое находится за пределами как фантазии, так и математики. Прошлое, настоящее, будущее все едины в Йог-Сототе». Хотя Йог-Сотот бесконечное пространство и время, Азатот может рассматриваться как проявление ядерной точки, центра бесконечности, из которого спонтанно проявляется вся Вселенная. Йог-Сотот ассоциируется также с концепцией Эона. Как объясняет Кеннет Грант в книге «Вне кругов времени»:

«Сейчас можно увидеть непрерывный поток и эволюцию эонов, происходящую одновременно и проходящую в мир анти-материи. Йог (или Юг - Эон или Век) Сотот является контрапунктом - как Эон Сета-Тота, или Даат - его близнеца, Юг-Гора или Эона Гора. Йог-Сотот является вратами в вечность к источнику звезд - за пределами Юггота, Юг или Эона Готха».

Даат связана также с шумерским Абсу «аб» - глубокое море, «зу»-мудрость, что может быть переведено как «море мудрости», мудрость является термином, который связан с этой скрытой сфирой. Как страж ворот Даат, Йог-Сотот может быть идентифицирован с Хоронзоном, стражем Бездны, на другой стороне клипотического Древа Жизни, или в терминах Гранта: ко вселенной «Б». Грант рассматривает клипот как первобытное проявление всех вещей и тесно связывает их с Древними или Старыми богами из знаний Лавкрафта. Аналогичным образом как клипот является «тем, что находится вне, или за пределами Древа Жизни», Древние являются сущностями и силами, которые существуют вне космического порядка или какой-либо организованной структуры Вселенной. Они приходят снаружи, из других измерений пространства, из бесконечной Бездны. Они не подчиняются каким-либо законам времени и пространства, они существуют вечно и независимо от космического цикла: «Древние были, Древние есть, Древние будут существовать всегда, не в тех пространствах, которые мы знаем, но между ними. Они идут к нам спокойные и изначальные, неизмеримые и невидимые», как это написано в «Ужасе Данвича». Йог-Сотот является вратами к этой обширной реальности. Кроме того как принцип расширения, можно даже сказать, что он является этой реальностью. Вместе с Азатотом он является одновременно и началом, и концом.

Древние из Мифов Ктулху существуют в пространствах иных измерений, где концепция времени отличается от той, что присутствует

на земле, между углами в обширном континууме бесконечности. Как силы Бездны они трансцендентны, многомерны и такими же являются их владения. Лавкрафт описывает это в «Гончие Тиндалоса»:

«Время является лишь несовершенным восприятием нового измерения пространства. И время, и движение являются иллюзий. Все, что существовало с самого начала мира, существует и сейчас. События, которые произошли несколько веков назад на этой планете, продолжают существовать в другом измерении пространства. События, происходящие века назад, существуют и сейчас. Мы не можем воспринимать их существование, потому что мы не можем войти в измерение пространства, содержащее их. Человеческие существа как мы их знаем, просто фракции, бесконечно малые дробные числа одного огромные целого. КАЖДОЕ человеческое существо связано со всеми жизнями, которые предшествовали ему на этой планете. Все его предки являются частью его. Только время отделяет его от его предков, и время это иллюзия, которой не существует».

Век или Эон, как описано у Гранта, не только связаны с Йог-Сототом, но и с Югготом, местом, от которого Древние пришли на землю. Юггот, известна как черная планета, являющаяся обителью Ми-Го (ракообразных с крыльями, что позволяют им летать через огромные впадины космического пространства). Считается, что планета состоит из городов башен без окон и грибковых садов. Возможно, Юггот была первой обителью Азатота. Город зеленых пирамид содержит структуры, которые были построены некоторыми забытыми расами до того, как туда пришли Ми-Го. Юггот является также планетой Плутон. Грант соединяет ее с каббалистической сфирой Кетер. По его словам Юггот - это темная сторона Кетер.

Титул «Повелитель Бездны» в знаниях Некрономикона приписывается Ноденсу, одному из Старших Богов. Ноденс - это божество, имеющее человеческую форму. Он описывается как пожилой человек, с серой бородой и белыми волосами. Его наиболее распространенными изображениями является человек верхом на колеснице из огромной морской раковины, которую везут морские звери. Действительно наиболее часто море и воды являются символом бездны и хаоса, в вавилонской космологии и в Мифах Ктулху. Вначале

был огромный первобытный океан, Нар Маррату. Он представлен как бесформенная масса воды, соответствующая понятию хаоса - изначального не приметного множества энергий. Океан является *Prima Materia*, матрицей всех созданий, космическим чревом, источником всей жизни. В Вавилонской мифологии воды Тиамат и Апсу породили первых богов: Ан (небо) и Ки (земля). Их рождение было предварительным шагом всего процесса творения. Изначальные воды предшествовали разделению противоположностей. Море является растворяющим и творческим принципом: могилой, в которой все распадается и исчезает и чревом, где все возникает, где начинается новая жизнь, где каждый возвращается, чтобы умереть и возродиться снова. Это представляет понятие хаоса. В «Тайной Доктрине» Елена Блаватская пишет: «*что такое первичный хаос, если не эфир, содержащий все формы и все существа, все семена всеобщего творения?*» Хаос является бесформенной энергией, из которой эволюционировали космос и упорядоченная Вселенная. Это первобытный источник, живой континуум, все и ничего, состояние бытия и небытия в то же время. Это воля, мудрость, сила всех вещей, энергия, стоящая за всем, тонкие энергии внутри всех живых существ и в каждой космической молекуле пространства. В этом смысле хаос это источник бытия, энергия, которая может быть дифференцирована и принимать все возможные формы. Это Непроявленное, но это не Ничто, или это уже не Ничто. Это сырье, бесконечный потенциал, который вращается вокруг Пустоты, сингулярность, нулевая точка. Это проявляется как Йог-Сотот и как Азатот.

Таким образом также воды Тиамат и Апсу могут быть идентифицированы с Хаосом и Бездной, поскольку они являются чревом и принципом растворения. Свет солнца, мужской дух наполняет соленые воды *тиамату* (по Вавилонски: «море»), чрево творения и согревает их. В результате море, (которое всегда было связано с женским лунным принципом) пропитывается солнечной силой и рождает ее существа. В алхимическом смысле, море становится Божественной водой (*Hudor Theion*), на латинском языке: *Aqua Igne Sacra Inflammata* (вода, воспламененная священным огнем). Соль в водах Тиамат является искрой *Anima Mundi*, растворенной в глубинах темного моря, творческой искрой жизни, пребывающей в *Prima Materia*.

Согласно одной из космологических теорий в Гнозисе Некрономикона, Вселенная была создана тремя первобытными источниками: Сотот, Уббо-Сатла (*Ubbo-Sathla*) и Абхот (*Abhoth*). Сотот создал материю, Уббо-Сатхла жизнь и Абхот создал все зло и мерзость.

Азатот был сущностью, которая существовала до создания Вселенной. Это его сущность служила веществом для создания материи. Уббо-Сатла -источник и конец. Это первозданная сила, пребывающая на новой созданной земле. Это бесформенная масса недифференцированной материи, порождающая сумрачные, бесформенные прототипы всех форм жизни:

«Там, где из серой мути зарождалась Земля, среди слизи и паров лежало бесформенное тело, которое и было Уббо-Сатла. Без головы, без рук и ног, оно сбрасывало кожу со своих скользких боков, создавая постоянные, медленные волны, в которых, по образу и подобию своего создателя, рождались первые амебы – прототипы земной жизни».

Кларк Эштон Смит «Уббо-Сатла»

Согласно книге Эйбона, вся земная жизнь должна возвратиться через большой цикл времени к Уббо-Сатла. Абхот описан как темно-серая, ужасная изменчивая масса, связанная с повелителем демоном Джубалексом, сущностью, враждебной людям.

В терминах Гранта Бездна - это Великий Водоворот, который существует между феноменальным миром и его ноуменальным источником, между проявлением и не проявлением. Даат, которая является вратами в Бездну называют также «Лиловой Зоной», входом в многогранные аспекты огромных пространств за пределами известной нам Вселенной. Эти измерения существуют *вне* или *между* состояниями сновидения и бодрствования. Лиловая Зона также является аналогом Красной Пустыни арабов, древнего эквивалента Руб эль Хали, зоны, населенной злыми духами. Темно-красная Пустыня также называлась «Пустое место» или «Дахна» и считается, что Абдул Альхазред, легендарный автор Некрономикона, провел там десять лет в одиночестве. Руб эль Хали является, однако, не только физическим местом, но мистическим аспектом, вратами в Бездну. В этом смысле, она также связана с Иремом, мифическим городом столбов. Ирем появляется

в различных контекстах в Мифах Ктулху. Лавкрафт помещает этот город в Темно-красной пустыне. Он утверждал, что «столб» является кодом имени «Старших» или «Древних», и что «Ирем Столбов» переводится как «Ирем Древних». Также Абдула Альхазред, как говорят, посетил Ирем, где он нашел рукописи древних утраченных знаний. В беллетристике Лавкрафта Ирем является своего рода порталом наружу, к Бездне.

«В народе считается арабами, что Ирем был построен Джинном под руководством Шаддад, повелителя племени Ад. Племя Ад, согласно легенде, было расой примерно соответствующей еврейским «Нефилим» (гигантам)».

П. Райан: «Источник информации Некрономикона»

Исследователи Некрономикона часто утверждают, что Нефилим является еврейским термином для Древних. Как и сущности из Мифов Ктулху, они спустились на землю из огромных пространствах и других галактик, Извне. Некрономикон рассказывает похожую историю: Древние прибыли на первобытную землю со звезд. Они строили города и возводили храмы, пока не началась Великая война и Старшие Боги (представляющие принципы света) сбросили их «с земли в пустоту вне планов, где царит хаос и отсутствует форма. И Старшие повелители установили свою печать на Врата, и энергии Древних не могли возобладать против их мощи». Места, где они были запечатаны, находятся за пределами космической структуры. Они находятся в центре силы Древних - в точке Бездны. Это может быть черная Планета Юггот, но и Холодные Пустоши - Кадаф. Иногда эти два места, рассматриваются как синонимы. Грант иногда помещает их обои на уровень Кетер. Кадаф - это земля вечного снега. Он расположен на обширном и пустом плато Ленг. На Кадафе нет никакой жизни (хотя иногда говорят, что там есть старый замок - обитель Азатота и Ньярлатхотепа - посланника). По словам Гранта это конечный снег, место распада, тотального уничтожения, к которому можно добраться на месте Пересечения, Даат или врата Йог-Сотота:

«Прежде чем полный приток этих старших сил сможет проникнуть в наш нынешний пространственно-временной континуум, должны быть найдены и открыты тайные и

первобытные врата, которые откроют доступ из «за пределов кругов времени».

Frater Tenebrous XIII, «Эон Ктулху восставшего»

Ирем, город столбов, рассматривается как обитель Ктулху, Повелителя снов и видений. Ктулху описывается как мертвый (покоящийся) но спящий в Р'льех, потерянном, забытом городе затонувшем где-то в Тихом Океане (Р'льех отождествлялся с разрушенным каменным городом Нан-Мадол - легендарным городом, который «прилетел вниз с неба», населенный расой богоподобных существ). Р'льех является одним из городов, которые рассматриваются как существующие не на земле, но где-то «вовне». Города «вовне», миры и планы являются местами из Бездны, за пределами и между пространств, известных человечеству. Ктулху иногда называют «Властелином Бездны» (или «Драконом Бездны») - от шумерского «*kutulu*» («*kutu*» - преисподняя, бездна и «*Lu*»-повелитель). Поэтому существует аналогия между Ктулху и спящим драконом Тиамат, Уроборосом. Р'льех психологически приравнивается к человеческому подсознанию (так же как Нар Маррату), тогда как сам Ктулху является посредником между измерениями Древних и человеческим измерением. Иногда его называют Жрецом Древних. Аналогичные коммуникативные функции приписываются башне Котх. В мифах Лавкрафта Котх является башней сновидений, которая передает сообщения от сущностей Некрономикона в сновидения людей. По словам Гранта, она стоит на страже Туннелей Сета. Башню Котх также называют Полостью или Пустотой.

«Внешние» миры являются многочисленными. Наиболее важные из них идентифицируются со звездами или планетами, особенно с семью звездными сферами, которые, согласно Мифам Ктулху, являются знаками возвращения Древних на землю и пробуждения первобытных сущностей. Эти семь зон обычно определяются как:

1) **Фомальгаут** (*Alpha Pisces Australis*) - обитель Ктхугга, одного из Великих Древних, сущности живой плазмы, повелителя огня вампиров.

2) **Альдебаран** (альфа Тельца) - упоминается в «Король желтых» Роберта У. Чемберса, как дом Хастур (персонификация сферы воздуха,

хранитель врат элементарей, голос Древних). Альдебаран также иногда рассматривается как звезда, откуда пришли многие Древние.

3) **Алголь** (бета Персея) - упоминается в «За пределами стены сна» Лавкрафта.

4) **Бетельгейзе** (альфа Ориона) - звезда, с которой правили Старшие Боги.

5) **Полярная Звезда** (альфа Медведицы) - ось неба, появляется в рассказе Лавкрафта «Поларис».

6) **Арктур** (Альфа Волопаса) - снова из «За пределами стены сна».

7) **Сириус** (альфа Большого Пса) - звезда, связанная с Дагоном или Ньярлатхотепом (посланцем божеств Некрономикона).

Это семь звездных сфер. Некрономикон однако, определяет также семь планетарных сфер под названием «zonei»:

«Боги звезд являются семью. Они имеют семь печатей, каждая из которых может быть использована в свою очередь. К ним подходят через семь ворот, каждые из которых могут быть открыты в свою очередь. Они имеют семь цветов, семь эссенций и каждую отдельную ступень на лестнице света».

Некрономикон Симона

Они таковы:

Луна - Нанна - старейшая из скитальцев, отец Zonei.

Меркурий - Небо - Страж богов и хранитель науки.

Венера - Инанна - богиней страсти, любви и войны.

Солнце - Шаммаш - Бог света и жизни.

Марс - Нергал - Бог войны и кровопролития, посредник Древних.

Юпитер - Мардук - Властелин магии, повелитель пятидесяти имен.

Сатурн - Ниниб также называемый Адар - повелитель охотников и силы, его областью является ночное время.

За пределами Zonei находится «ужасный Игиги», что иногда идентифицируется как сфера зодиака или Azonei. Однако, скорее всего, они являются формами за пределами фиксированных созвездий, теми, которые означают космическое пространство. Некрономикон заявляет, что звездные сферы должны быть открыты для возможности возвращения Древних:

«Знай, что в Семь Сфер должно вступать во пору и сезон, в одну за раз, но не в одну за одной».

Некрономикон Симона.

Сатурн также известен как Цикранош, и считается, что Цатоггуа пришел на землю с этой планеты. С Цикранош пришел также Атлах-Наха, паукообразное существо, которое плетет мост сети через бездонную пропасть между бодрствованием и Землей Сновидений. В более поздних исследованиях остальных планет были даны следующие соответствия: Уран - Йог-Сотот, Нептун - Кадаф и Плутон - Юггот. Грант также установил соответствия между сущностями Некрономикона, планетами и конкретными уровнями Древа Жизни. Они таковы:

Кетер - Плутон - Юггот

Хокма - Нептун - Кадаф

Бина - Сатурн - Ктулху

Даат - Уран - Йог-Сотот

Хесед - Юпитер - Ноденс

Гебура - Марс - Хастур

Тиферет - Солнце - Азатот

Нецах - Венера - Шуб Ниггурат

Ход - Меркурий - Ньярлатхотеп

Йесод - Луна - Йиг

Малкут - Земля - Гех

Р'льех состоит из монолитов фантастической формы, созданных в соответствии со странными углами и перспективами. Эта серия шлюзов в другие измерения аналогична Туннелям Сета. Также туннели, ведущие к клипотической стороне Древа Жизни можно сравнить с Лабиринтами Зин. Зин расположены в Землях Снов, где-то на астральных планах. Как и Р'льех, Зин имеет странную геометрическую структуру, которая распространяется во всех направлениях пока не пропадут все связи бесконечности. Есть двери, которые ведут в Никуда, Никогда и Вовне. Туннели Зин выходят за рамки законов пространств. Существуют углы и многочисленные лестницы, ведущие во всех возможных направлениях. Сказано, что Лабиринты Зин приводят в Р'льех, черный город монолитов, где мертвый Ктулху лежит в сновидении.

Однако таких мест существует больше - многомерные города, храмы, планеты и другие небесные тела. Они могут быть изучены через формулу Дхо-Хна, или формулу Серебряного ключа, которая позволяет магом видеть скрытые места во времени и пространстве и перемещаться туда. Среди межпространственных миров, которые существуют в многомерной реальности, мы можем упомянуть следующие: Йитх (далекая планета, с которой некоторые из Древних пришли на землю), Йекуб (вечная планета, существующая на краю всех миров), Шарнотх (черная планета с глубоким колодцем - воротами для всех существующих пространств и времен, обитель Ньярлатхотепа), Яддит (место первоначально заселенное Наг-Сот, теми, которые создали большую часть вселенной), Калеано (потерянная великая библиотека древних знаний), Аббитх (мир с семью солнцами и двойной звездой Ксотх. Сказано, что Ктулху останавливался на Ксотх, прежде чем он пришел на землю) и многие другие...

Эти места могут быть доступны через магические средства - астральные путешествия, скраинг, или через сновидения. Там мы можем найти утраченные знания, которые лежат в бездне забвения. Эти места существуют между пространствами и зонами. Как состояния Некрономикона: они существуют в виде определенной материи, которая уплотняется и приобретает определенные качества через сознание мага. Чем больше плотным является такой мир, тем более путешествующий разум обращается к нему. Затем она приобретает форму. Однако это мир, где ничего не существует и, одновременно, существует все и все это возможно. Бездна Некрономикона является множеством сил и

космических импульсов, где все исчезает и откуда все эволюционирует. Эти измерения неизвестны людям. Они существуют вне парадигмы творения. Как говорит Текст Мэган: «до того, как появились Старшие Боги, - до того, как планеты, звезды и галактики были сформированы», «ничто не имело имени» их судьбы были неизвестны и неопределенны. Давать имя чему-то - это символ его включения в организованную структуру. Бездна существовала до того, как что-либо обрело имя. Она предшествовала созданию. Она представляет собой смесь электромагнитных и ядерных сил, чрево создания, в котором Тиамат, символическая первобытная сущность подобно змею Уроборосу окружает космос, обеспечивая «лоно» - Океан, Бездну - силы, которые всегда были и всегда будут оставаться движущей силой - творческим, вечным и многомерным потоком.

*«Знай, что Тиамат всегда стремится подняться к звездам,
и когда то, что Вверху соединиться с тем, что Внизу,
тогда придет новый век Земли,
и Змей будет невредим,
и воды будут едины,
когда вверху не названо было небо».*

Астральное путешествие на Юггот

Эта работа является формой астрального или визуального путешествия во Внешнюю Пустоту, к черной планете Юггот. Она основана на описании планеты, найденной в истории Лавкрафта и его последователей, а также в имеющихся источниках и личном опыте. Рекомендуемое время для выполнения работы - новолуние, в совершенно темной комнате, или на открытом воздухе, в уединенном месте, где вы можете чувствовать себя комфортно, и ничто не будет мешать медитации. Если вы опытный астральный путешественник, вы можете следить за указаниями в этом тексте и путешествовать к самой черной планете. Если вы новичок, не волнуйтесь - все, что вам нужно это

хорошая концентрация и визуализация, и вы можете путешествовать в выбранное местоположение визуально в вашем разуме.

Сядьте в удобное положение или лягте и начните расслабляться. Дышите ритмично и медленно, полностью сосредотачиваясь на процессе дыхания. Почувствуйте и увидите, как ваше тело заполняется яркой энергией от ног к верхней части головы. С каждым вдохом энергия вливается в ваше тело и делает его легким. Вы чувствуете, что вы медленно поднимаетесь вверх, над вашим телом.

Над вами находится черный портал, который выглядит как пульсирующее отверстие. Поднявшись над вашим физическим телом, вы втягиваетесь в портал и дрейфуете на другую сторону. Теперь вы стоите на черной бесплодной земле, где нет ничего кроме черных скал вокруг и сухих растений. Это плоскость между земным планом и Внешней Пустотой, где расположен Юггот.

Теперь сосредоточьтесь на заклинании: «Лепака Ми-Го». Пойте его в вашем разуме, как мантру и позвольте себе впасть в глубокий транс во время пения. Через некоторое время вы почувствуете, что вы не одиноки больше. Воздух вокруг вас заполнится странными цветами, и в вашем разуме вы услышите голос, исходящий из неизвестных людям измерений. Сформулируйте желание путешествовать к черной планете, в царство льда и тьмы.

Теперь вы видите Ми-Го, ракообразных существ покрытых белым грибообразным мехом и с большим крыльями. Только их руки и их лица обнажены и не покрыты странным мехом. Позвольте им перенести вас вверх в космическое пространство, через черную пустоту, к планете Юггот. Вы узнаете эту странную огромную темно-фиолетовую Луну рядом с планетой.

Ми-Го доставят вас ко входу в черную пещеру, ведущую куда-то под землю. Вся планета содержит мириады пещер и подземных туннелей и коридоров, освещенных тусклым красным светом. Теперь вы можете начать свой собственный путь через преисподнюю Юггота, исследовать скрытые храмы и древние сооружения.

Когда вы почувствуете, что готовы закончить путешествие, перенесите ваше сознание обратно в ваше физическое тело. Откройте ваши глаза и вернитесь к нормальному состоянию сознания

Глава VI





безумие в центре бесконечности

Написано в соавторстве с Адамом Кощуком

«...Из-за пределов стройного космоса - оттуда, куда не достигают наши сны; тот последний бесформенный кошмар в средоточии хаоса, который богомерзко клубится и бурлит в самом центре бесконечности, безграничный султан демонов Азатот, имя которого не осмелятся произнести ничьи губы, кто жадно жует в непостижимых, темных покаях вне времени под глухую, сводящую с ума жуткую дробь барабанов и тихие монотонные всхлипы проклятых флейт...»

Г.Ф. Лавкрафт «Призрачные поиски неведомого Кадафа».

Фигура и характеристики Азатота - безумного «слабоумного Бога» является вероятно, одной из самых увлекательных тем в так называемых Мифах Ктулху потому, что каждая мысль, тезис, или утверждение о его истинном значении и роли приводит к дальнейшему беспорядку вместо объяснения и выходит далеко за рамки искусственной схемы человеческого восприятия. Так же, как в случае всех других богов, которые составляют основы Гнозиса Некрономикона, характер его сущности вызывает больше вопросов, чем ответов, и мы могли бы даже сказать, что трудно найти любые другие концепции столь же неоднозначное, как те, которые приписывают ему.

С одной стороны Азатот описывается как Высший Хаос, обитающий в центре бесконечности, аморфный и неузнаваемый. Он является *Primum Mobile* в темноте, путаницей, тем, кто нисходит с мыслью и формой, антитезой творения, Султаном демонов. Это описание, взятое из польского издания Некрономикона, похоже, содержит в себе противоречие и кажется, его невозможно понять. Как может, «слепой и безумный» находиться на вершине любого пантеона божеств? Как можно определить, что хаос существует в одном определенном месте космического пространства и как это возможно, что он является символом вечного сжатия, а не рассеяния? Каким образом может Творец

и правитель Вселенной может быть в то же время антитезой создания? Ну, как мы увидим в этой главе, в этом безумии есть система.

Общие характеристики

«И Древние сохраняют бесформенного Азатота как их Мастера и пребывают с ним в черной пещере в центре всей бесконечности, где он голодно вгрызается в конечный хаос на фоне безумного боя скрытых барабанов, нестройных звуков отвратительных флейт и непрерывного рева слепых слабоумных богов, которые вечно бредут и бессмысленно жестикулируют».

Аль Азиф

Азатот упоминается как слепой и слабоумный Повелитель Вселенной и всех Великих Древних, который обитает в центре бесконечности. Как истинный царь он имеет свой собственный двор и придворных, не менее гротескных, чем сам правитель. Они составляют пантеон существ, одинаково невменяемых и безумных, которые бродят и бессмысленно жестикулируют, и как их хозяин, они лишены зрения. Они известны как Другие Боги, которые отвечают за всю путаницу и хаос вокруг его трона и заунывные звуки флейт, которые могут принести безумие любому смертному человеку. Их также часто называют слугами Внешних Богов. Но в группе слуг Азатота мы также находим посланца богов – Ньярлатхотепа, который исполняет его волю во всей Вселенной. Фигура Азатота может интерпретироваться как огромная черная дыра в центре галактики Млечный Путь. С другой стороны эта ассоциация имеет существенное значение, которое будет обсуждаться позднее.

Совершенно другая теория представлена Дональдом Тайсоном в его Некрономиконе, где он идентифицирует Азатота со сферой Солнца (как центрального и ответственного за элемент творения), имеющего числовое значение 666, что также является числом его магического квадрата. Точно так же, как Солнце, Азатот выделяет энергию, свет и тепло, так что ни одно существо не может смотреть на него кроме Ньярлатхотепа. И даже он бывает ослеплен этим светом и вынужден немедленно отворачиваться. Также в этой версии Некрономикона

отличается и его роль — ведь Ньярлатхотеп не только слуга, но и брат-близнец «повелителя всех вещей», и должен оставаться в тесном контакте с ним. Вместе они представляют отношения между порядком (представленным Азатотом) и его отсутствием (образно представленным Ньярлатхотепом). По словам Тайсона они также представляют тезис и антитезис творения, так как то, что создает Азатот, постоянно разрушает Ньярлатхотеп. Это ползущий хаос, который убьет своего брата в последний день этого мира и принесет окончательное разрушение всей Вселенной.

Если мы обсуждаем конкретные принципы Гнозиса Некрономикона, мы должны упомянуть теории Райана Паркера об имени Азатота и его значение «Ядерного Хаоса». В этом представлении Азатот сравнивается со вторым самым важным божеством, Йог-Сототом - «всё в одном и один во всех», охватывающем в себе все время и пространство. Вместе с Азатотом они, похоже, представляют космическое пространство в представлении Мифов Ктулху. Хотя Йог-Сотот представляет принцип бесконечного расширения, Азатот является метафорой бесконечного сжатия, Йог-Сотот - это круг, и Азатот является точкой. Все это представляет общую теорию Азатота как «ядерного хаоса», тот, кто находится в центре Вселенной и испускает хаотичную и бесцельную радиацию во всех возможных направлениях. Он создает, удаляет и видоизменяет все возникающее на его пути, без любого указания причины или ключа. Такая теория стала популярной благодаря энтузиастам Магии Хаоса, из-за их интереса к современным математическим исследованиям в законах хаоса и квантовой физике.

Поклоняющихся Азатоту мало и о них мало что можно сказать, за исключением того, что они являются безумными маньяками и психопатами. Часть их описания находится в литературном источнике. Вызов Азатота считается чрезвычайно опасным, и считается, что он часто приносит гибель культистам. Тем не менее, когда вызов выполняется надлежащим образом, он может принести также мудрость, богатство и здоровье. И ничто не является бесспорным среди вещей, связанных с этим капризным и хаотичным богом, и к таким теориям нужно подходить с подозрением. Фанатичные верующие Азатота являются насекомыми Шаггаи (*Shaggai*), известными как Шан. В их храмах, построенных в форме пирамид, они создают многомерные

ворота для того, чтобы *Xada-Hgla* (олицетворение Азатота, которому они поклоняются) мог войти в их мир.

Для получения дополнительной любопытной информации о Азатоте мы можем взглянуть на описания из колоды Таро Лавкрафта где он соответствует Дураку и представляет собой бесстрашие, воображение, открытость и беспокойный дух, стремление к исследованию неизвестного. Здесь мы также находим ссылки на небрежность, опасность, экстравагантность и употребление наркотиков. Вероятно, наиболее важную информацию предоставляет тот факт, что он представляет чистую, сырую энергию и место, где сталкиваются вся мудрость и забвение. Наилучшим временем для вызова ужасного Азатота является день, когда Солнце находится в знаке Овна, Льва, или Стрельца, Луна убывающая, а Марс и Сатурн находятся в соединении.

Флейты безумия

«...древние легенды Предельного Хаоса, в центре которого растянулся слепой слабоумный бог Азатот, повелитель всех вещей, окруженный ордами бессмысленных и аморфных танцоров и убаюканный тонкой монотонной игрой бесноватых флейт в безымянных лапах».

Лавкрафт, «Завсегдатай мрака».

Информация о «звуках демонической флейты», которая появляется почти каждый раз, когда упоминается Азатот, можно найти в книге Дональда Тайсона. Он рассказывает легенду, объясняя, почему звук флейты настолько раздражает и претит человеческим ушам. Причина состоит в том, что флейта была сломана. Когда Азатот выдул первую большую ноту, которая стала потоком слов (согласно этой легенде он является изобретателем игры), сила звука была настолько мощной, что даже флейта не смогла выдержать его, и она сломалась. С тех пор все, что Азатот создает при помощи звука флейты несовершенно и содержит в себе элемент хаоса. Автор далее дает объяснение этой истории: материальные вещи не могут быть совершенны и целостны. Только чистая энергия, аморфная и невидимая может считаться совершенной, символически представленная дыханием, протекающим со звуком флейты.

Но в соответствие с этой точкой зрения, мы могли бы утверждать, что все, что существует в объективном и субъективном мире несовершенно, и только пустота и её «порядок» безупречны. Это видно на примере формы Азатота - облако газа, которое почти аморфно и невидимо, не является чистой энергией - которая представляет несовершенство самого творца.

Имея в виду все вышеупомянутые теории, мы могли бы здесь сослаться на другого бога, чьим важным символом также является флейта, это Пан. Даже несмотря на то, что это сопоставление кажется необоснованным, есть несколько сходств. Пан может ассоциироваться с Азатотом, например из-за имени. В переводе с греческого «Пан» означает «все», и Азатота называют «повелителем всех вещей». Пан объединяет все элементы в своей получеловеческой / полуживотной природе. Его верхняя человеческая часть относится к Высшему миру - царству духа и возвышенным устремлениям (высшая чакра - Сахасрара и духовный план). Нижняя часть тела, из-за своего животного символизма, относится к Нижнему миру - царству импульсов, побуждений и инстинктов (низшая чакра - Муладхара). Его рога символизируют силу Кундалини и способность преобразовать и объединять высшее и низшее на пути духовного прогресса. Пан это демоническое божество, охватывающее все аспекты существования - светлые и темные. Аналогично Азатот является метафорой чистой энергии, существующей вне всех предсказаний и рациональности, независимо от всех правил и законов. Его игра на флейте представляет роль музыки в космической гармонии - это сила, которая укрощает самые дикие аспекты природы. В этом случае мы могли бы сказать, что звук флейты Азатота представляет не только принцип гармонии и баланса, но и то, что существует вне его, темные и хаотические колебания Вселенной Б. Но и Пан является тем, кто направляет своих последователей через врата в царство тьмы, хаоса и ночи. Это ночь Пана, которая может символизировать свет NOX. Это сфера изначального хаоса, *Prima Materia*, которая существовала до процесса создания. Сфера всех возможностей и всех вещей. Тот, кто ведет вперед. Это то, что символизирует флейта Азатота - хаотичный и динамичный, хотя и несовершенный звук вибрации, которая направляет наше сознание за рамки иллюзорного мира, за пределы ограничений, ложной стабильности и света.

Значение флейты Азатота можно также интерпретировать совершенно по-другому. Мы снова должны обратить внимание на термин «ядерного хаоса». Как мы заметили ранее, природа «Повелителя всех вещей» охватывает радиоактивные вибрации, которые приносят хаос, куда бы они ни достигали. Поэтому мы можем утверждать, что звук флейты является тонкой волной, которая достигает снов и разумов чувствительных людей, так же, как это было в случае самого Лавкрафта. Это также приводит к выводу, что музыка флейты возвещает о предстоящем возвращении Великих Древних тем, кто поддерживает связь с их земными культами. Это доказало бы инициатическую природу самого Азатота - его попытки влиять на эволюцию человечества, показав ему путь за пределами всех ограничений и препятствий, то есть: путь к самообожествлению.

Игра на флейте может также интерпретироваться в более практическом смысле - как один из путей достижения магического транса. Как широко известно, некоторые экстатические методы танца, сакрального секса, гипервентиляции, и другие методы, приводящие к сенсорной перегрузке, могут вызвать состояние транса в человеческом сознании. Подобный метод описан в «Обряде Трансформации», в польском издании Некрономикона (на основании «Заклятия Азатота» П. Кэрролла, цель которого — объединить сознание с Первобытным Криком из Пустоты, аморфной формой Азатота: *«Начните кричать. Пусть сила крика вытекает из желудка и затем овладеет всем вашим телом. Почувствуйте, как он отделяет ваше тело и ваш разум. Пусть это продолжается до тех пор, пока не станет всем вашим существом. Тогда почувствуете, как место, из которого он пришел, превращается в водоворот черноты. Вы освобождаетесь от вашей личности. Вашим разумом завладеют мысли, чуждые вашему восприятию, и ваше сознание рассеется в космической бездне бесконечности»*).

Мудрость безумного разума

Умопомешательство является высшей формой мудрости. Оно не знает границ разума и не ограничивается ложными идеями правильного и неправильного, добра и зла. Это походит на свободный дух глубокого знания.

«Евангелие от безумия» 2:1 Daemon Deshemal

Мудрость является традиционным качеством, связанным со всеми правителями и королями. Но какую мудрость мы можем ожидать от существа, которое почти всегда описывается такими терминами, как «слепой» или «слабоумный»? Ответ на этот вопрос может показаться удивительным и полезным для непредвзятого человека.

Еще раз мы начнем нашу интерпретацию значения имени Азатота, на этот раз, ссылаясь на этимологию. Одна из теорий об этом имени дается Райаном Паркером, который утверждает, что оно является производным от слова «Аса» и «Тот». Оба слова происходят из древнеегипетского языка. «Аса» означает «источник» (похожее имя приписывалось одному из богов, связанных с началом всех времен), в то время как «Тот» был богом мудрости. Таким образом когда мы соединяем слова Аса Тот - получаем «источник мудрости».

Но это не отвечает на вопрос какая это мудрость и что это может принести исследователю. Однако есть еще один правитель, называемый «слепым» в определенных контекстах, а именно Самаэль, Повелитель Ада. В Апокрифе Иоанна, найденном в библиотеке Наг-Хаммади, Самаэль — это имя третьего злого Демиурга, другими названиями которого являются: Ялдабаот и Саклас. В этом контексте Самаэль означает «Слепой Бог», представляющий мотив слепоты, распространенный среди гностиков. Он родился из ошибки Софии, которая хотела иметь свое собственное потомство без Духа. Это истолкование также не отвечает на наш вопрос, хотя искушает нас бросить более пристальный взгляд на третью клипу Дерева Ночи, сферу под названием Самаэль. Она связана с вопросом божественного творения и противопоставлением сомнения и нерешительности. Но, как и где мы должны искать ответы на этот интригующий вопрос?

Решение находится в пределах досягаемости. Мудрость является чистым безумием, результатом которого является абсолютная свобода, истинный смех, энергия, мужество и способность видеть за завесой иллюзии, которая охватывает реальность. Как это возможно? Давайте задумаемся на какое-то время, какова природа безумия. В самом глубоком положительном значении - это способность двигаться за пределами обычного, и вне введенных обществом взглядов. В этом случае это не означает каких-либо психических расстройств, или маниакального и психопатического поведения, хотя иногда граница

между этими видами безумия кажется довольно тонкой. Когда мы начинаем ставить под сомнение окружающую реальность и когда мы начинаем долгое путешествие по антиномистическому пути, мы не можем сделать кого-нибудь еще ответственным за наши действия, найти оправдания для нашей слабости или ожидать, что наши проблемы будут решаться каким-либо божеством или духами. Все мы постоянно запрограммированы для выполнения определенных ролей в обществе, чтобы выполнить определенные модели поведения, или даже думать контролируемым образом. Это приводит к застою и ограничению индивидуальности и устраняет альтернативные возможности индивидуального развития, помимо установленных массовой культурой. Поэтому одним из основных навыков адепта Путилевой Руки является способность сломать социально введенные соглашения и границы, и пересоздать себя, или другими словами - воссоздать себя согласно своей воле. Это возможно только тогда, когда нам удастся поставить под сомнение окружающую реальность. Вся эволюция и прогресс чаще всего развивались таким образом - чтобы создать что-то новое, нужно старое оставить позади. Мудрость безумия позволяет нам выйти за рамки общих границ и ограничений, а также за пределы нормального состояния сознания. Она перемещает наше сознание туда, где оно было нам недоступно и позволяет произойти индивидуальной трансгрессии.

Не без причины, мы часто говорим о творческом хаосе или мозговом штурме. Мы часто понимаем, что взгляд на проблему с другой точки зрения иногда приносит лучшие результаты. Вы заметили, как часто ваши лучшие идеи приходят из внезапного и странного вдохновения, которое кажется, вытекает из ниоткуда и до того, как чувства переходят в слова? Вы понимаете, как часто вы следуете некоторой якобы важной цели, которая через некоторое время появляется только как призрачное создание?

Звук флейты Азатота является наиболее совершенным отражением его божественного безумия. Это представляет собой нарушение всех цепей и фокусировки на чистой сущности. Боги почти во всех мифологиях существуют вне всех законов, ограничений или морали - для них все возможно - и это является наиболее важной способностью, которой они могут наделить своих адептов. Азатот является метафорической чёрной дырой в центре Вселенной, которая

предшествует всему проявлению. Это первый творческий и иррациональный импульс, который пересекает все барьеры и приходит из пустоты. Это божественная искра безумия в человеке, которая создает весь прогресс. Это контакт с чистой энергией, а не переживание её призрачных эманаций. И наконец - это преодоление транса «космической шутки» - у существования нет никакого predetermined смысла, если только мы не решили принять его. Безумие в центре Вселенной является иррациональностью, доведенной до предела, которая обеспечивает награду в виде абсолютной свободы.

Инвокация безумия

Эту работу не следует пытаться выполнять новичку. Это инвокация принципа хаоса и безумия в сознании, для выхода за рамки ограничений разума и переживания совокупности иррационального. В ходе этой работы эго и рациональная часть разума отступят, и вы столкнетесь с хаосом, скрытым в глубине бессознательного. Это может принять форму видений, галлюцинаций и снов, которые приведут вас на грань безумия. Важно сохранять осознанность того, что вы находитесь в магическом состоянии и не потерять себя в опыте, так как это может привести к одержимости, самообману и психическим расстройствам. Наблюдайте события без предубеждений и с сознательным восприятием. Это может быть оспорено, в зависимости от того, насколько сильным будет опыт. Тем не менее, вы не должны терять контроль над работой.

Ослабьте границы разума

Операция должна продолжаться, по крайней мере, несколько дней (рекомендуется 4-5) и в это время вы должны находиться в одиночестве, отделиться от любого взаимодействия с окружающими: другие люди, телефонные звонки, Интернет, ТВ, радио и т.д. Если это возможно, проводите работу в пустынном месте, в горах, лесу, пустыне. Питание обеспечивает заземление энергии, поэтому во время операции придерживайтесь очень легкой диеты или сохраняйте пост. Не используйте каких-либо веществ, изменяющих сознание (наркотики, алкоголь, лекарства). Переживание должно создаваться и контролироваться вашим разумом.

В первый день зажгите тяжелые благовония и вызовите Повелителя Безумия:

Ла Азатот! Ла Азагтот! Ла Аса Том!

Султан демонов! Слепой Бог пространства! Хаос в центре бесконечности! Бесформенный хозяин беспорядка! Ядерный Хаос! Я призываю тебя! Войди в мое сознание! И пусть мой ум сольется с аморфным хаосом, который является твоей сущностью!

Ла Азатот! Ла Азагтот! Ла Аса Том!

Приди со своими демоническими флейтами и сводящими с ума звуками музыки! Я стремлюсь стать одним из твоих бессмысленных танцоров для того, чтобы испытать безумную музыку сфер.

Позволь мне испытать мудрость безумия и достичь источника безумия в моей голове! Я хочу стать единым с центром всех вещей! С изначальным хаосом!

Ла Азатот! Ла Азагтот! Ла Аса Том!

Азатот! Открой для меня врата бесконечности, в царство за пределами всех ограничений и границ! Уничтожь барьеры разума и позволь мне плыть в экстазе иррациональности!

Ла Азатот! Ла Азагтот! Ла Аса Том!

Теперь медитируйте на природу безумия и откройте ваш разум для видений и переживаний, которые могут прийти в ближайшие несколько дней.

Вытолкните себя за рамки

Для того чтобы войти в состояние магические транса и освободить ваше воображение из тюрьмы разума, вы должны исчерпать ваш организм и потерять понимание вашего физического тела. Это зависит исключительно от вас, какую технику вы выберете: отсутствие сна, кровопускание, или через такие усилия, как танцы, бег, секс и другие. Пост и недоедание повышает результаты. Вы можете также привести себя в состояние транса при помощи самогипноза, например во время

прослушивания медленных повторяющихся однообразных звуков (например, барабаны). Исследуйте, как ваше восприятие меняется под влиянием этих практик. По-прошествии 3-4 часов (это очень во многом зависит от вашего здоровья и используемых методов) вы должны потерять осознание объективной реальности и начать получать импульсы из тонких плоскостей и межизмерений.

Исследуйте иррациональное

Во время всей операции исследуйте каждую мысль, концепцию, чувство или видение, которые приходят вам на ум. Анализируйте её название, атрибуты, ассоциации и попытайтесь полностью их изменить и пережить противоположное. Переключите ваше сознание на «Левую сторону», к иррациональному. Когда вы идёте, представьте, что вы идёте спиной назад. Когда вы сидите, представьте себя в обратном положении, с головой вниз. Напишите свое имя и изучите его в обратном порядке, каждую отдельную букву и медитируйте на свою бессмысленность, пока вы не потеряете чувство идентичности. Можно также воспроизводить музыку или читать книги задом наперед, для того, чтобы пережить путаницу и распад рациональной основы мышления.

Путешествие к центру беспорядка

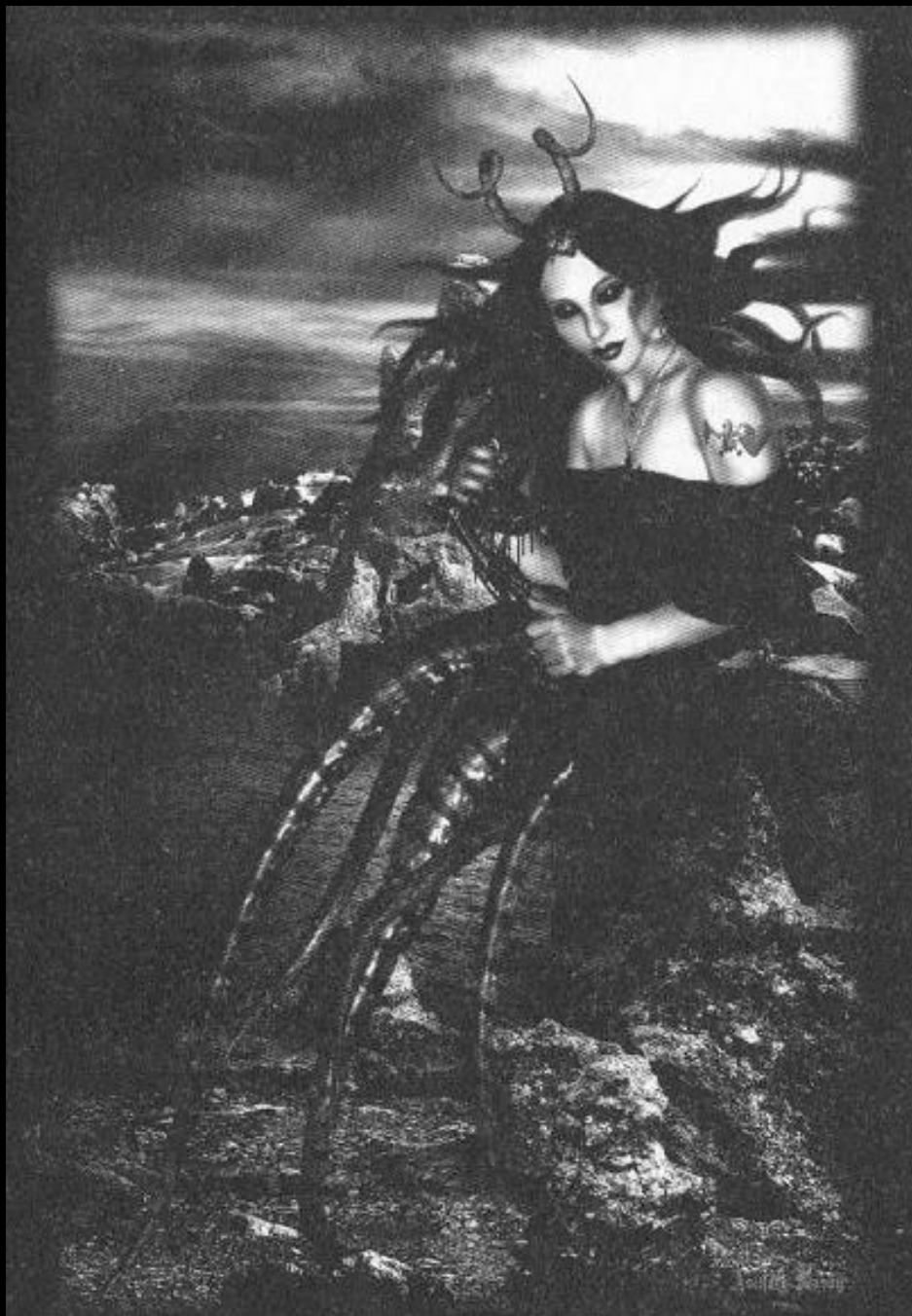
Каждый день проводите по крайней мере 3-5 часов сидя в полной темноте и пойте имя «Азатот» как мантру. Визуализируйте вихрь черного дыма, проникающий в комнату, и чувствуйте, как он поднимает вас, и как вы плывёте к центру бесконечности. Там на троне, сидит слепой Демон Султан, окруженный безумными танцорами, среди сводящего с ума звука барабанов и визга флейт. Объедините ваше сознание с этой космической музыкой, и пусть ваш ум свободно передвигается между измерениями, галактиками и звездами. Откройте себя видениям, плывущим к вам, и оставайтесь в этом галлюцинаторном трансе, пока вы чувствуете такую необходимость.

Вернитесь к реальности

Во время работы вы вероятно потеряете чувство времени, тогда завершите операцию, когда вы почувствуете, что она должна быть завершена. Заземляйтесь, выполняя мирские действия, которые вы оставили за последние несколько дней: очиститесь, вымойте руки, и т.д. Прекратите голодать и хорошо выспитесь. Когда вы почувствуете что обновились, выполните изгнания и примите душ. Вам может быть трудно перейти к обычной мирской реальности, но через некоторое время вы снова адаптируетесь. Проведите ближайшие несколько дней в анализе всего, что происходило во время операции и запишите ваши выводы о природе и мудрости безумия.



Глава VII



~Дагон~

Повелитель водной бездны

Исторические источники

Дагон как божество появляется во многих древних источниках. Он часто отождествляется с западно-семитским богом зерна, Даганом, и его ранние изображения были обнаружены в районе верхнего Евфрата, около 3000 года до н.э. Главным культовым центром Дагана было королевство Мари, расположенное на западе Средиземного моря. Амориты считали Дагана одним из главных божеств. Там у него было много жрецов. Считалось, что он говорит со своими жрецами через сны и таким образом раскрывает свои советы и приказы, касающиеся религиозных и государственных дел. Его культ также включал экстатические прорицания, когда жрецы, которые назывались «**маххум**» (*mahhum*) связывались с Богом через сны и видения. Супругой Дагана была богиня Атотке - Белет-Экаллим, «Госпожа Дворца». Популярность культа Дагана в Мари подтверждается именами, которые брали себе аморейские короли и вельможи: «**Izi-Dagan**» (слуга Дагана), «**Migir-(ilu) Dagan**» (любимец Дагана), «**Ili-(ilu) Dagan**» (мой Бог-Даган], или «**Kakki-(ilu) Dagan**» (мое оружие-Даган).

Но культ Дагана был распространен гораздо дальше, чем королевство Мари. Мы можем найти его следы по всей Сирии, Палестине и среди хананеев, которые внедрились в Македонию. Шумеры считали, что его супругой была богиня Шалаш, и некоторые месопотамские тексты доказывают, что он иногда отождествлялся с Энлилем - повелителем людей, земли, сельского хозяйства и плодородия, и также он был богом, который наделил человечество даром цивилизации. Аналогичным образом месопотамские люди поклонялись Дагану: он был мощным хтоническим божеством, повелителем земли и преисподней, где он руководил мертвыми. Именно он отдавал приказы, касающиеся жертвы для тех, кто покинул мир живых. Он также судил души в их последнем путешествии в царство мертвых.

Таким образом, мы видим, что помимо частых ассоциаций с водой, Дагон также часто рассматривался как божество земли. Филон из

Библоса (41-117 н. э.) пишет в его «Финикийской истории», что слово «Дагон» означает «зерна», и сам бог является одним из четырех детей Ураноса (Небес) и Гайи (Земли). В Угарите Даган считался отцом Баала, бога природы, который сделал землю плодородной, а также бога дождя, бури и молнии. Даган был очень популярным божеством, часто одним из ведущих богов в местном пантеоне:

*«В Эбла (Тель-Мардих, 55 км к юго-западу от Алеппо на краю Сирийской пустыни) королевские архивы показали, что Даган был главой пантеона примерно в 500 божеств. Он именовался как **Ve-dingir-dingir**: «Бог богов» и **Бекалам**: «Повелитель Земли», и наряду с его супругой – которую называли просто **Белату**: «Госпожа» - он управлял храмовым комплексом под названием э-мул: «дом звезды». Один квартал Эблы и одни из его ворот носили его имя, и первый месяц года был посвящен ему. Есть ссылки на Дагана как на: «Госпоина Булану», «Лорда Туттула», «Властелина Ирима », «Повелителя Ма-Не», «Господина Зарада», «Властелина Угуаш», «Властелина Сивада» и «Лорда Сипишу». Также Дагана называли *ti ti-lu ma-tim*: «росой земли» и как *Ve ka-na-na*, он возможно уже был известен как «Повелитель Ханаана». Одна табличка из Эблы упоминает подготовку серебра для белой статуи Дагана, но сама статуя не была найдена».*

Fra. Sadashtor 645 : «Дагон восстающий. Литания Дагону».

Один из самых известных храмов Дагана был в Тега, главном центре его культа. Храм был назван Экисига (*ekisiga*), что означает «Дом Жертв» (для мертвых). Дагон фигурирует также в Библии (Ветхий Завет) как главный бог филистимлян. Его храмы были расположены в Ашдоде, в Газа и во многих других городах южной части Палестины. Ветхий Завет (Книга Царств) рассказывает легенду о превосходстве Яхве над Дагоном: филистимляне взяли Ковчега бога из Эбен-Хаезера и поместили его в Ашдоде. Там они поставили его в храме Дагона. На следующий день, когда люди пришли в храм, все увидели статую Дагона, лежащую на земле перед Ковчегом. Они поставили её снова, но на следующий день положение было то же самое: они нашли статую Дагона лежащей лицом вниз на земле, голова и руки были отрезаны и лежали на пороге. Таким образом, Яхве победил слабого бога филистимлян.

Тем не менее, Дагон был связан не только с землей, в мифах чаще всего он появляется как божество воды. Это могло произойти из-за схожести его имени на иврите со словом «Даг» (рыба) - вот почему он был представлен как бог с хвостом рыбы. Такие изображения мы видим на монетах из северо-финикийского города Арадос. Это изображение полурыбы было причиной того, почему Дагона отождествляли с месопотамским богом Оаннесом. Эта фигура описана в трудах покойного вавилонского священника по имени Беросус. Оаннес был богом, который принес культуру и знания на землю, учил людей строить дома из камня, ремеслам и другим знаниям цивилизации. Согласно истории Беросуса Вавилонская цивилизация была создана расой амфибий - существ под руководством Оаннеса. Он упоминает получеловека, полурыбу из Эритрейского моря по имени Одакон, что является еще одним именем Оаннеса. Подобные верования встречаются среди племени догонов в Мали. Они поклонялись водным существам, напоминающим рыб или полурыб-полулюдей. Они называли этих существ **Номмо** и дали им название «Повелители вод», «Учителя» или «Руководители». Догонеры считают, что они проживают в воде, и должны проводить некоторое время в воде и некоторое время на земле. Согласно этим верованиям, эти существа пришли на землю с далекой звезды - возможно Сириуса. Беросус описал их следующим образом:

«Под рыбьей головой у него была другая голова, с ногами было то же - под рыбьим хвостом находились ноги человека. Также его голос и язык были членораздельными и человеческими. И представление его сохраняется даже по сей день... И когда солнце садилось, Оаннес снова уходил в море и проводил ночь в глубине; ибо он был амфибия».

Роберт Темпл: «Тайна Сириуса».

Беросус также приписывает им название «Аннедоти» (отвратительные) и описывает их как полудемонов, а не богов. Имя «Одакон» может происходить от шумерского «**Utukku**», этот термин применяется к добрым и злым демонам, представленным рыбьими атрибутами и сосудами воды.

В этом смысле Дагон и Оаннес могут быть также идентифицированы с вавилонским Эа или шумерским Энки. Имя «Эа» было истолковано как «Дом воды», и его царство было расположено в

подземном океане пресных вод Апсу - владение жребия и судьбы. Эа был представлен как наполовину козел, наполовину рыба (верхняя часть его тела была козьей, а нижняя рыбья). В то же время, однако, он был богом земли, и его называли **Нидиммуд** (вдохновитель). Этот аспект является еще более очевидным в случае шумерского Энки - Властелина океана пресных воды и хозяина земли. В мифах Энки появляется как создатель людей и растений и его имя означает «господин земли» или «повелитель ямы», что имеет много общего с названиями, данными Дагону.

«Затем вдруг я увидел его. Поднявшись над темными водами и вызвав этим лишь легкое, почти беззвучное вспенивание, какой-то необычный предмет плавно вошел в поле моего зрения. Громадный, напоминающий Падифема и всем своим видом вызывающий чувство отвращения, он устремился, подобно являющемуся в кошмарных снах чудовищу, к монолиту, обхватил его гигантскими чешуйчатыми руками и склонил к постаменту свою отвратительную голову, издавая при этом какие-то неподдающиеся описанию ритмичные звуки».

Г.Ф. Лавкрафт «Дагон».

В рассказах Филиппа Говарда Лавкрафта Дагон встречается дважды: как рыба бог в истории «Дагон», и отец и наставник Глубоководных. Эти существа жили на земле до появления человечества. Они напоминают гуманоидных рыб, то есть: существ, имеющих человеческую форму, но с характерными чертами и функциями рыб. Их внешний вид описан подробно в рассказе Лавкрафта «Тень над Иннсмутом», где граждане небольшого приморского города представлены как потомство людей и Глубоководных. Они имеют характерные рыбьи глаза и тело, покрытое чешуёй, а также специфический рыбий запах. Они рассматривают Дагона как того, кто породил Глубоководных - древнюю расу, наделенную огромным интеллектом, которая построила города под водами морей и океанов. В городе есть даже культ Дагона, секта, называемая «Тайный Орден Дагона», члены которой поклонялись «Отцу Дагону» и «Матери Гидре» - главным божествам древнего культа. Дети, зачатые в отношениях между людьми и Глубоководными, которые живут в Иннсмуте, не умирают, но когда они готовы, присоединяются к их семьям, живущим в

подводном городе Й'ха-нтлеи, где они теряют свои человеческие слабости и становятся подобными своим предкам: сильными, умными и бессмертными. Поклоняющиеся Дагону считали, что однажды он восстанет, и раса его детей будет править на земле.

В этом смысле Дагон напоминает Ктулху, божество, лежащее спящим в затонувшем городе Р'льех. Есть пророчество, что когда звезды встанут в верное положение, он восстанет, и снова будет править миром, и вместе с ним вернуться другие Великие Древние: Азатот, Шуб-Ниггурат, Хастур, Ньярлатхотеп или Йог-Сотот. Иногда Ктулху отождествляется с Дагоном, но есть также мифы, согласно которым Дагон и Глубоководные являются слугами Ктулху. Это утверждение Августа Дерлета, одного из последователей Лавкрафта. Дагон также считается прототипом Ктулху. В Некрономиконе Ктулху и Дагон рассматриваются как боги, лежащие спящими в подводных городах. Но благодаря их культам, они будут пробуждены к жизни. Затем затонувшие города поднимутся из океанов, и древние божества восстанут вместе с их верующими. Врата забытых городов будут открыты, и те, кто спит, будут наконец пробуждены.

«Время это легко будет распознать, ибо тогда все люди станут как Великие Древние - дикими и свободными, окажутся по ту сторону добра и зла, отбросят в сторону законы и, мораль, будут кричать, убивать и веселиться. Тогда освобожденные Старейшины раскроют им новые приемы, как кричать, убивать и веселиться, наслаждаясь собой, и вся земля запылает все уничтожающим огнем свободы и экстаза».

Лавкрафт «Зов Ктулху».

В Мифах Ктулху также упоминается книга о Дагоне и водных сущностях. Она называется **«Cthaat Aquadingcn»** и якобы является одним из самых редких подобных Некрономикону Гримуаров. Она содержит коллекцию заклинаний и ритуалов для вызова элементарей воды и описывает культ Дагона отца и матери Гиды. Книга дает описание подводных городов вблизи Понапе, Иннсмута, берегов Аляски, в Северном море, в Индийском океане и других водных областях. Среди них наиболее известным является Й'ха-нтеи, резиденция Дагона и его детей - Глубоководных. Брайан Ламли в его книгах Мифов Ктулху (цикл Титуса Ворона) утверждает, что термин «Глубоководные» относится ко

всем рыбоподобным расам, которые поклоняются Дагону и ждут его возвращения. Лучшим примером этого культа является Иннсмут, где человеческие культисты вступали в браки с Глубоководными и их чудовищное подобное рыбам потомство упрочило культ посвященный Дагону. Они приносили свои богатства из глубин и Иннсмут стал богатым и каждый имел достаточно золота, чтобы купить все, что они хотели. Поклоняющиеся Дагону основали секретные церкви, где они совершили церемонии, посвященные их божеству.

Также Дональд Тайсон в его книге «Некрономикон - странствия Альхазреда» пишет об особой фантазии, создаваемой Глубоководными для человеческих партнеров, особенно женщин. За ответную благосклонность они украшают невест богатыми ювелирными изделиями и драгоценными камнями и металлами. Тайсон идентифицирует Дагона с Кракеном или Левиафаном, что однако не верно, поскольку эти морские монстры обладают различными качествами и характеристиками. Также его описание вида Дагона отлично от описания Лавкрафта. По словам Тайсона он покрыт крупной серебряной чешуей и имеет человеческие руки, но с перепонками между длинными пальцами. Ноги его такие же самые. Его голова похожа на голову дельфина и присоединяется к телу без шеи. Он имеет только один глаз, лишенный века, поэтому он никогда его не закрывает. Другие описания Дагона, которые мы находим в Мифах Ктулху, изображают его как гигантское подобное осьминогу создание, напоминающее Ктулху, но без крыльев, поскольку оно является только лишь обитателем вод. Он имеет гигантские черные щупальца, которыми он хватает его врагов и приносимых в жертву существ.

В книге Тайсона культы Дагона поклоняются священной черной колонне, которая якобы является источником его силы. В других Мифах Ктулху Глубоководным не уделяется столько внимания, как другим культам. Тем не менее, они являются сущностями, обладающими интересными талантами. Одна из их специальных способностей - это искусство изменения облика - они могут принять любую форму, какую они хотят и, следовательно, они могут скрывать их истинный образ на глазах у врагов. Это отмечается в истории «Закрытая комната» Августа Дерлета и Г. Ф. Лавкрафта, где потомство женщины и Глубоководного, заточено на протяжении многих лет и наконец уходит, принимая форму небольшой лягушки или жабы.

Магический профиль

Дагону приписывается элемент воды. Его направление Запад, и число 777. В некотором смысле, он является аналогом Шуб-Ниггурат в своем аспекте отца водных существ: Глубоководных. Шуб-Ниггурат (Коза с тысячью молодых) выполняет аналогичную функцию в отношении элемента Земли. Таким образом, у нас есть еще одно сходство с Ктулху - Властелином водяной бездны, который общается с его культистами через сны и видения. Р'льех считается затонувшим городом где-то в южной части Тихого океана - и элементным соответствием направления и элементами для Ктулху являются также Запад и Вода. По крайней мере, это самые популярные атрибуции (другими атрибутами согласно Некрономикону являются: Восток: Воздух / Хастур, Юг: Огонь / Йог-Сотот и Земля: Север / Шуб-Ниггурат). Как затонувшие божества, Дагон и Ктулху представляют глубины бессознательного, из которых на свет сознания иногда восстают забытые и первобытные инстинкты. Мифы Ктулху и Некрономикон описывают это явление как, «Зов Ктулху» - сообщение, отправленное спящим Богом к людям через Глубоководных, под руководством Дагона. Это сообщение обычно раскрывается как кошмары, показывающие сцены, которые мы считаем отвратительными, ужасными, безнравственными, или страшными. Поэтому инстинкты, представленные Древними, подавлены и вытеснены из сознания социальными стандартами. Таким образом, древние называются «мертвыми, но сновидящими» - так как эти импульсы никогда не исчезали, единственное, что исчезало - это имена, а энергии по-прежнему остаются в нашей психике. Они лежат дремлющими на глубоких уровнях человеческого сознания, ожидая их «воскрешения». В Р'льехе мертвый Ктулху лежит сновидящим и ждет своего возвращения, когда затонувший город будет поднят из воды еще раз.

В Таро Дагон ассоциируется с Ату XVIII: Луна, что относится к букве Коф (Qoph) и знаку зодиака Рыбы. Она символизирует самопогружение в море сознания и конфронтацию с морскими чудовищами, которая приводит к возрождению. Стоя на берегу океана, в окружении ядовитых растений и монстров, выходящих из воды, мы понимаем, что это не что иное, как утроба матери Вселенной, которая родила все, включая нас. Погружение в океан является актом омоложения. Первобытные

чудовища относятся как к воде, так и к земле - они являются мостом между бессознательным (представленным Океаном) и земным, мирским сознанием. В водах мы возрождается как новые, совершенные существа.

Также с Дагоном может быть связано еще одно Ату Таро - это Отшельник (IX). Имя DCVN на иврите имеет числовое значение 63, и $6 + 3 = 9$ (девятый Ату). Эта карта связана с буквой «Йод», знаком Девы и влиянием Меркурия.

Сам Дагон может быть отождествлен с Анубисом, «хранителем сумерек, богом, который стоит на пороге». Он является проводником душ в Аменте и тем, кто открывает пути. Анубис - аспект Меркурия, который является ключом, рисующим магический профиль Дагона. Меркурий как психопомп представляет алхимическое погружение в темноту для того, чтобы найти свет иллюминации и возродиться снова. Кроули, в свою очередь, приписывает Дагону некоторые аспекты Ату 0: Дурак и XIII: Смерть. Однако это лишь неопределенные спекуляции.

Тем не менее, Дагон, так же, как другие Древние, представляет энергии, которые лежат глубоко в темные бездны человеческого сознания. Воды Дагона являются символом ворот, через которые мы можем получить доступ к космическим просторам, где древние божества лежат мертвыми, но сновидящими - как в макро, так и в микрокосмическом смысле.

Инвокация Дагона

Этап 1: Фаза подготовки

Этот этап ритуала должен длиться три дня. В тот день, когда вы решите выполнить Работу, начните подготовку храма к ритуалу. Украсьте ваш алтарь объектами, связанными с морем: раковинами, камнями, морской водой в чаше, синим куском ткани и т.д. Алтарь должен быть ориентирован на Запад, так, чтобы стоя перед алтарем, вы также смотрели в эту сторону света. Подготовьте зеркало, достаточно большое для вас, чтобы смотреть в него и использовать его как врата, через которые вы будете общаться с вызванным божеством. Еще одним пунктом, необходимым для работы является карта Таро: Ату XVIII: Луна. Колода - это ваш индивидуальный выбор. Я советую вам использовать

карту из колоды, с которой вы работаете наиболее часто, и с которой у вас есть хороший энергетический контакт. Поместите зеркало в вертикальной позиции и поместите карту таким образом, чтобы её можно было бы отразить в зеркале. Вы должны четко видеть отражение карты, глядя в зеркало.

Предварительные работы:

Желательно очистить комнату выбранным изгнанием и принять ванну или душ перед медитацией.

Зажгите две черные свечи и разместите их по обе стороны от зеркала. В помещении должно быть достаточно светло, чтобы увидеть отражение карты. Если двух свечей недостаточно, можно использовать больше. Сядьте в удобное положение и начните всматриваться в зеркало. Сделайте знак Киш и начните петь «Заза Заза НАСАТАНАДА Заза». Почувствуйте и увидите, как зеркало становится вратами, через которые энергии из царства Дагона перетекают к вам. Медитируйте на карту и ее отражение и откройте свой ум импульсам, протекающим через ворота. Прошепчите имя «ДАГОН» и отправьте божеству психическое «послание», пригласите его в свой храм и ваше сознание.

Эта медитация должна длиться около 30 минут. После этого не следует выполнять каких-либо изгнаний в комнате, где вы медитировали на подготовительном этапе. Повторяйте эту медитацию три дня подряд - без каких-либо изгнаний каждый раз.

Этап 2: Инвокация

Зажгите девять черных свечей и воскурите подходящие благовония (например, лотос). На алтаре разместите инструменты, которые вы обычно используете во время ритуалов и эту печать:



Созерцайте символ и попытайтесь почувствовать свою энергию. Представьте, что символ становится воротами, через которые ваше сознание будет связано с Дагоном. Начните петь: «Заза Заза НАСАТАНАДА Заза», всматриваясь в символ до тех пор, пока вы не почувствуете, что ворота открыты и энергия плавно течет через них. Затем начните сам ритуал.

Ритуал

Сделайте знак Вур и начните заклинание:

*Я призываю Дагона, древнего Повелителя вод из своей резиденции в
Й-ха-нтлеи, чтобы испытать природу его Силы...*

Ритуал начинается!

Я вызываю морское чудовище!

*Отца Глубоководных, который наделяет поклоняющихся ему
богатством и долголетием!*

*Повелителя темных вод, пребывающего в своем подводном городе
чудес!*

*Ты, кто волнует воды и раскрывает древние тайны морских глубин,
позволь мне войти в источник силы и темной мудрости, в соленые воды
твоих владений!*

*Я ищу утраченные знания Й-ха-нтлеи. Раскрой для меня секреты
силы и дай мне сокровища мудрости! Преврати меня в своего ребенка и
даруй мне власть над океаном бессознательного! Я желаю возродиться
в твоём царстве и матери Гидры!*

Услышь меня, поскольку я называю твое имя:

*Дагон! Даган! Бе-дингир-дингир! Бакалам! Ти-лу Ма-Тим! Бе ка-на-на!
Оаннес! Одакон! Повелитель Булану, Повелитель Туттула, Повелитель*

*Ирима, Повелитель Ма-Не, Повелитель Зарада, Повелитель Угуаша,
Повелитель Сиварда, Повелитель Сипишу!*

ЯВИСЬ!

Представьте себе теперь, что вы разрезаете вашу руку, и ваша кровь течет в чашу с соленой морской водой как подношение.

Наш отец, Дагон!

Пробудись и восстань.

Пусть твое царство на земле процветает, как это было в старые времена!

Повелитель Й-ха-нтлеи!

*Господин первобытных инстинктов, бессознательных импульсов,
темных теней нашего подсознания!*

Явись на мой призыв!

Ла Дагон (повторите 3 раза)

Теперь я становлюсь морским существом,

проявлением Черного моря,

молчаливым и подавляющим!

Дагон! Воспламени меня своей сущностью!

Мегатация

Теперь сядьте в удобное положение. Начните медленно дышать и когда вы почувствуете расслабление, начните визуализацию. Представьте себя плавающим над ночным темным морем. Вас несет облако плотной энергии. Вас сносит к монолиту, поднимающемуся из воды и сияющему в лунном свете. Монолит имеет форму огромного осьминога, с человеческими руками, вытянутыми вперед в ожидании дара или жертвы.

Представьте, что вы держите чашу с вашего алтаря - наполненную соленой водой и вашей кровью. Налейте жидкость на руки статуи и

погрузитесь в воду. Двигайтесь по следу, оставленному кровью в воде - он ведет вниз, на дно моря.

Вы приближаетесь к полости, ведущей к некоторым подводным тоннелям и затем - в большой зал подводной пещеры. Она вырезана в камне, огромная и лишенная воды. Здесь разлит странный зеленый свет, источник которого неизвестен. Есть только один водоем в центре зала, глубокий, словно достигающий самого дна океана. Во время всматривания в колодец, вы можете видеть, что вода становится красной, как будто жертвенная кровь, вылитая на руки статуи нашла свой путь сюда, в эту таинственную пещеру. Мысленно прокричите имя «Дагон» и внимательно смотрите.

Внезапно из колодца появляются щупальца и поднимают вас. Вы перемещаетесь под водой, в колодец. Вы чувствуете головокружение, но через некоторое время это чувство исчезает. Теперь вы одно из морских существ: с жабрами, перепончатыми пальцами рук и ног. Вы дышите, видите и плавно двигаетесь в воде. Исследуйте это чувство и ваши возможности, пробудившиеся в общении с Дагоном. Откройте ваши чувства его виду и его голосу. Пусть он проведет вас через воды вашего подсознания.

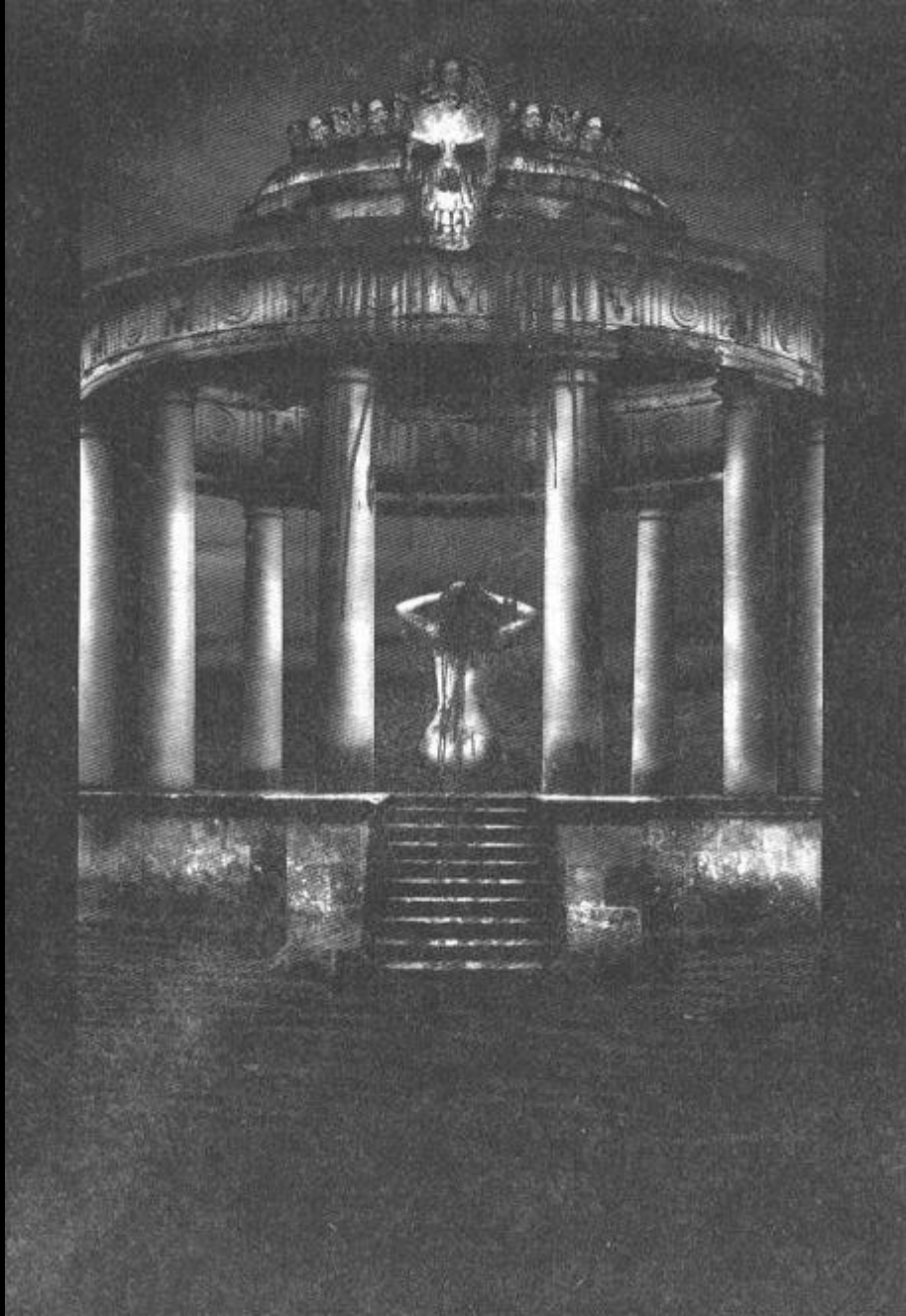
Когда вы почувствуете, что пришло время положить конец медитации, оставьте воды и вернитесь в ваш храм и физические чувства.

Этап 3 - Закрытие

После медитации очистите ритуальные предметы и уничтожьте символ, который был использован во время ритуала. Выполните тщательное изгнание и примите душ. Возможно вы пожелаете продолжить работу во снах, так как Дагон проявляется также через образы сновидений и видения. Если вы решите сделать это - засните во время медитации и выполните очистку на следующее утро.



Глава VIII



Некромантия и мифы Ктулху

«Мое сердце стало стеклом Некроманта.

Где кишат бесприютные формы и фантомы в изгнание,

Где лица забытых печалей мерцают

И мертвецы в отчаянии вглядываются и проходят».

Кларк Эштон Смит: Некромантия

«Энциклопедия оккультизма» Льюиса Спенсера дает следующие определение «некромантии»: Гадание с помощью духов мертвых, от греческого слова «*nekos*», мертвый; и «*manteria*», гадание. Практика некромантии, однако, охватывает гораздо более широкий спектр методов, нежели исключительно гадания. Это эвокация и общение с умершими, погружение в темные склепы и крипты, где лежат трупы мертвых и где можно найти скрытые проходы в темное царство преисподней. Духи мертвых находятся между измерениями бодрствования и сновидения и могут рассматриваться как посланники Другой Стороны.

Природа некромантии в Мифах

Некроманты представлены в Мифах Ктулху как могущественные маги, который открыли великую тайну жизни и смерти и получили контроль над всеми явлениями, которые имеют отношение к смерти и распаду. Это явно прослеживается в историях Кларка Эштона Смита. В «Империи некромантов» мы встречаем двух чрезвычайно могущественных магов, Содосму и Матмуора, которые подняли все царство мертвых себе на службу. Аналогичная картина представлена в «Некромантии в Наате», где главный герой, молодой принц Ядар, отправляется в путешествие в поисках его похищенной невесты. Его корабль, однако, никогда не достигает своего назначения и теряется в водах так называемой «Черной Реки», вблизи острова Наат - земли некромантов. Таинственный остров населен только некромантами и мертвыми, которые оживлены и контролируются их волшебством. Также тремя некромантами была вызвана катастрофа корабля, которые, казалось, контролировали погоду и морские воды с помощью

своих заклинаний. Их пение привело корабль к крушению у берегов острова Наат.

Кларк Эштон Смит представляет ритуал воскрешения мертвых следующим образом:

«Тогда, на пепельном песке, на обочине, они нарисовали тройной круг; и стоя вместе в его центре, они совершали чудовищные обряды, которые заставляют мертвых восстать из спокойного небытия и повиноваться отныне во всех вещах, темной воле Некроманта. Потом они насыпали щепоть магического порошка в отверстия ноздрей человека и лошади; и белые кости скрипуче скорбно поднялись с того места, где они лежали, и стояли в готовности служить их хозяевам».

Как объясняет автор, воскресшие трупы ожидала жалкая участь: они не могут вспомнить их прошлое существование, и их нынешнее состояние было пустым и подобным тени. Они не имели эмоций, страстей, желаний, чувства радости и счастья. Их единственным чувством было «черное томление их пробуждения из Леты и серое, непрекращающееся желание вернуться к этому прерванному сну». Они также не имеют свободной воли и полностью зависят от тех, кто воскресил их из мертвых.

Но иногда трупы, пробужденные от смертного сна, по-прежнему испытывают эмоций, как это показано в рассказе Г.Ф. Лавкрафта «Склеп». История представляет человека, который был пробужден от смерти из ненависти и желания отомстить. Он успевает заключить в свой склеп бесчестного гробовщика, который отрезал его ноги от лодыжек, потому что он был слишком высок, чтобы поместиться в гроб. В отместку мертвый человек серьезно ранил гробовщика.

В Мифах Ктулху мертвые не только вызываются магическим заклинанием. История Лавкрафта «Реаниматор» представляет метод воскрешения людей с помощью химического вещества. Главный герой, Герберт Уэст, является не волшебником, но ученым, разработавшим лекарство, которое могло вернуть мертвых к жизни, «реанимировать» их. Однако результаты, которых он достигает, а также характер его работы, не очень далеки от последствий практики некромантии. Вместе с его помощником он охотится за свежими трупами, откапывает

мертвых людей из их могил и не стесняется убить человека для того чтобы иметь материал для своих экспериментов. «Возвращенные к жизни» люди оказываются кровожадными, неуправляемыми монстрами, лишенными какого-либо интеллекта. Искусный Некромант также побеждает свою собственную смерть. Хотя физическое тело умирает, душа может избежать черноты и забвения смерти и овладевает телами некоторых других людей. Эта ситуация описана в истории Лавкрафта «Могила». Один из магов семейства Гайд, известных своими кощунственными ритуалами и практикой черной магии сгорает заживо во время пожара, который разразился в их доме. Однако его душа входит в тела других людей и живет в них. Наконец он устанавливает полный контроль над молодым человеком, который был очарован семейной гробницей Гайдов. Он засыпает в гробу и постепенно начинает напоминать некроманта, который овладел его разумом. Он приобретает архаичный акцент и вспоминает события из далекого прошлого. Наконец он признает свои владения и хочет отдохнуть среди трупов своих предков.

Тема мужчин и женщин, одержимых душами могущественных магов повторяется в рассказах Лавкрафта. Мы сталкиваемся с этой темой в рассказе «Таящиеся у порога», написанного в сотрудничестве с Августом Дерлетом, в которой черный волшебник избегает смерти, входя в тела своих потомков и медленно устанавливая над ними контроль. Ричард Биллингтон, волшебник, является также некромантом, что он доказывает путем воскрешения его верного слуги индуса, который был мертв в течение более чем двух столетий. Похожая тема одержимости возвращается в «Тварь на пороге», где могущественный Некромант обменивается душами со своей молодой дочерью в момент его смерти.

Эти практики, однако, принадлежат скорее фиктивной стороне Мифов и ни Некрономикон, ни соответствующие тексты не дают какого-либо рецепта для воскрешения мертвых. Есть и другие, более подходящие практики, если кто-то хочет экспериментировать с некромантией.

Бог некромантии

Как получить желаемую женщину? Убить ее и снова воскресить из мертвых, как послушного зомби, лишенного свободной воли. Это решение предлагается в истории «Бог из храма смерти». Абнон-Тха, искусный некромант, убивает его возлюбленную Арктелу смертоносным заклинанием и планирует воскресить её как своего раба. Но это только часть истории. Кларк Эштон Смит представляет нам Бога смерти и некромантии: Мордигиана, Бога из храма смерти. Этот Великий Древний живет в Стране Сновидений, в городе Зуль-Бха-Сайр, где расположен его храм. Его культ восходит к временам, когда память человеческая теряется тени более глубокой, чем недра его черного храма. Каждый, кто умирает в городе Зуль-Бха-Сайр, принадлежит ему. Его жрецы забирают мертвых и укладывают на огромной каменный стол, дожидаясь его пришествия из пустоты склепа, в котором он живет. Затем он пожирает их, и именно поэтому его называют пожирателем мертвых. Нет ни одной могилы, склепа, катакомбы, погребального костра и других мест захоронений в городе — все трупы отдаются Мордигиану. Кларк Эштон Смит описывает его как «безличная сила родственная элементам — всепоглощающая и очищающая сила, подобная огню».

Он появляется как колоссальная тень, масса тьмы, черная и непрозрачная. «Это облако напоминало червеобразную колонну, огромную, точно дракон, и все новые и новые кольца вползали в комнату из темного коридора, а оно само беспрестанно меняло форму, кружась и извиваясь, точно наполненное бурлящей энергией темных эпох». Его появление заполняет храм предельным холодом смерти и пустоты. Он иногда посещает бодрствующий мир через многочисленные туннели, соединяющие все гробницы и склепы на земле. Также характеризуются его жрецы. Никто никогда не видел их лиц, так как они носят серебряные маски в виде черепа и облачены в длинные фиолетовые мантии. Они также скрывают свои руки. Они живут в храме и оставляют его только для того, чтобы выполнять свои похоронные обязанности. Никто не знает, откуда они приходят - многие считают, что они являются мужчинами и женщинами и так поддерживают свою численность из поколения в поколение. Еще ходят слухи, что они вовсе

не являются людьми, но видом подземных существ, которые никогда не умирают, и которые питаются трупами как сам Бог.

Можно было бы спросить, зачем работать с Богом смерти. Давайте не забывать, что смерть является частью жизни и переплетается с жизнью как два потока кода ДНК. Одно не может существовать без другого: нет смерти без жизни и наоборот. Работа со смертью может послужить достижению нескольких целей: можно попытаться вызвать смерть, как обряд энтропии и уничтожения или проклятия, посланного на выбранную жертву, или можно вызывать божественные формы смерти ради знаний и понимания смерти. Во втором случае, вы вызываете символы и понятия, связанные со смертью для того, чтобы приобрести спокойное отношение к умирающим и превратить страх и тревогу, которые обычно связаны с ними, в силу творческой жизни. Ниже я представлю работу с Мордигианом, направленную на получение знаний о смерти и её аспектах.

Некромантия на практике

«Там, где в минувшие времена Древние запытали землю своим проклятием, мертвые не должны знать покоя в могилах».

Различные версии Некрономикона и смежные тексты на основе Мифов Ктулху представляют нам широкий спектр практик некромантии. Начиная от простых методов предсказания, через вызов духов мертвых животных и людей, мы приходим к более требовательным практикам, таким как общение с богами смерти. Мифы Ктулху упоминают множество мертвых существ и духов, которые не могут покоиться в своих могилах, но блуждают по лику земли. Такие призраки могут возникнуть - намеренно, при помощи магических практик или случайно, когда они появляются сами по себе и в соответствии со своим собственным желанием. Среди них Мифы упоминают упырей, которые живут в теневом мире фантазма, змееподобных ламий, когтистых гарпий, вампирических существ, призраков и привидений. Также мертвые колдуны не всегда покоятся мирно - те, кто похоронен лицом вниз и с руками, пронзенными железными шипами, выпускают свой дух через темные проходы в мир живых. Своей властью и искусством некромантии они формируют костный мозг их позвоночников в змей или больших ящериц, которые

питаются вредоносными остатками и таким образом появляются перед глазами живых. Ниже перечислены некоторые из наиболее распространенных практик некромантии.

Скраинг

В «Тексте Р'льех» мы встречаем технику наблюдения за духами мертвых через специальное зеркало - сосуд, который улавливает их образы. Чтобы подготовить его, необходимо иметь хрустальный сосуд в форме алхимической реторты. Сложный процесс подготовки магического зеркала должен начинаться в день и час Луны и когда Солнце находится в доме Скорпиона. Сосуд необходимо заполнить порошком, приготовленным из различных трав и морской воды и освятить его специальным заклинанием. В этом зеркале Колдун будет иметь возможность ясно видеть призраков, духов и души умерших. Волшебное зеркало якобы изобрел маг жрец долины Зурнос, таинственной земли, лежащей где-то во Вне.

Некромантические эвокации

Можно вызвать и духов мертвых животных, и людей. Духов животных вызывают, когда необходимо узнать что-нибудь от них - язык, секреты или навыки. Это также первый шаг для получения возможности смещения в животную форму. Формула эвокации в обоих случаях включает специальную подготовку. В случае воскрешения духов животных есть простые специальные смеси, приготовленные из озерной воды, эля, вина, масла, опиума, меда, табака с маслом, молочая и волос собаки, кота и лисы. В случае человеческого духа подготовка будет более сложной. Сначала надо создать шоггот, своего рода слугу, который бы начал поиск на земле, нашел могилу и реальное имя лица. Если вы желаете вызвать мертвого колдуна, шоггота не достаточно - надо сначала вызывать Дарсона (Durson) - одного из духов слуг Йог-Сотота, и попросить, чтобы демон показал настоящее имя умершего мага. Затем надо получить пепел мертвого человека и поместить его в сосуд, который должен быть оставлен на месяц. По истечении этого времени, во время произнесения нескольких заклинаний вы, наконец, будете готовы говорить с требуемым духом. Мертвые могут показать многие секреты, особенно если это дух мощного колдуна.

Как использовать труп

Не хороните труп! Даже если человек умер, тело по-прежнему можно использовать в магических целях - вы можете сделать подношение из него и накормить сущностей Пустоты. Эти силы, как объясняет Текст Р'льех, потеряли свою плоть, но «остались их стремления к сути материальных останков и забытое вожделение долго пылает хищный свирепостью». Таким образом, чтобы накормить их, надо подготовить труп:

прочтите заклинание, чтобы призвать муху **Yoth**, которая войдет в труп и будет жить там сто девяносто дней. Из её гниения должны появиться девять червей Искукскара (Ischucar), которые будут глотать труп, пока не останется только суть. Эта суть может служить подношением темным сущностям. Из пепла трупа можно также сделать порошок усыхания, волшебное вещество, которое вызывает мумификацию, когда им посыпают какое-либо материальное существо.

Дональд Тайсон в его книге «Некрономикон: скитания Альхазреда» представляет другой способ использования трупа. По его словам можно узнать все секреты и знания о мертвой личности, если съесть часть плоти трупа. Когда едят мастера, можно даже приобрести его магические силы. В качестве примера такого мощного мастера можно привести Нектанебуса, последнего короля Египта чистой крови, который лежит в своей могиле неподалеку от Мемфиса. Многие колдуны посетили его могилу, чтобы съесть кусок его трупа и узнать его древнюю мудрости, силу и воспоминания. Таким образом, теперь остались лишь несколько частей плоти: два пальца, нос, уши и также никто никогда не осмелился прикоснуться к каменному диску, который охватывает пах чародея.

Вызов мертвого божества

Маг может также вызвать мертвого Бога. Этот ритуал должен выполняться в тайном месте, без окон, или только с одним окном в северной стене и на алтаре должна гореть только одна лампа. Версия Некрономикона Симона дает длинную формулу, которую нужно декламировать во время ритуала. Она должна быть произнесена только

один раз. И если божество не появляется, это знак, что церемонию нужно сделать где-нибудь еще, и ритуал должны быть тихо завершен.

Путешествие в Кута

Маг может вызвать духов умерших из его / ее собственного измерения, или можно совершить путешествие в Подземный Мир, чтобы встретиться с тенями. Некрономикон Симона утверждает, что нужно открыть врата Ганзир, вход, который приводит к семи шагам в Кута, Преисподнюю. Когда это сделано, можно услышать вопли и стенания теней, которые скованы там и «вопли Безумного Бога на Троне Тьмы». Ганзир является резиденцией Эрешкигаль, хозяйки Преисподней, Богини мрака. Когда маг поговорит с духом, надо помнить, что его нужно отправить обратно на его место. Также не следует предпринимать попыток освободить духа, потому что этим он нарушает Пакт, который устанавливает баланс и гармонию в Подземном Мире.

Есть даже угроза проклятия для волшебника и его последующих поколений, в том случае, если он не соблюдал законы Пакта.

Стреда Гхам

«De Vermis Mysteriis» описывает еще один способ поиска могилы мертвого колдуна. Обычный человек не может найти могилы мощных колдунов, потому что они похоронены в темноте, в невиданных измерениях Вселенной. Инструментом, который делает возможным такой поиск, является специальная стрела, которая должна быть тщательно подготовлена и освящена. Это длительная и сложная задача. Во-первых, маг должен сделать стрелу из чистого железа и выкопать яму в земле. Яма должна быть наполнена трупами собак, людей и крыс и оставлена пока трупы не начнут разлагаться. Затем надо влить в гниющую плоть смолу и поджечь это. Пока горит огонь, должна быть выполнена специальная церемония. И наконец, после этого можно начать поиск. В дождливый день маг, одетый в шерстяной плащ с капюшоном, со специальным амулетом на шее, может начать путешествие. В процессе поиска маг использует так называемые «линии Дха», одиннадцать линий, которые соединяют все направления и основы различных частей Вселенной. Звук и цвет линий приведут к скрытой могиле колдуна, и стрелка укажет в правильном направлении.

После того, как могила будет найдена, и труп выкопан, маг должен отделить кости левой и правой голени скелета и взять свитки магических знаний, которые якобы скрыты в костях колдуна. Один свиток является ключом к пониманию всех исчезнувших диалектов, другой содержит секреты волшебства. Тайны Червя также объясняют, что тот, кто нашел саван погребения, должна быть похороненным в той же могиле в конце своих дней.

Жрецы Ньярлатхотепа

В Некрономиконе по версии Тайсона Ньярлатхотеп является Богом Некромантов, и его жрецы являются наиболее искусными магами в искусстве смерти. Жрецы появляются облаченные в черные одежды с капюшонами фигуры, и сохраняют свои лица завернутыми вуалью из черного шелка, подражая одеянию их хозяина. Они редко говорят, но общаются друг с другом посредством использования жестов. Они поклоняются Богу, жертвуя свою кровь, взрезая свои руки ножами перед статуей своего хозяина. Эти Некроманты используют только трупы чародеев и людей королевской крови, потому, что они могут показать тайники редких книг и сокровищ, похороненные в земле, а также потому, что они могут научить Некромантов своим заклинаниям. Их метод воскрешения трупа не похож ни на какой другой: сначала они вырезают выбранные части трупа, и варят их в чистой воде в течение полного дня и ночи. Плоть варят вместе с полотном обертываний. Плоть размягчается и делается жидкой. Затем Некромант добавляет специальный эликсир к воде, который имеет свойство размягчения и растворения костей и плоти. Затем воде позволяют полностью выкипеть, и в бадье остается белый, кристаллический материал, основные соли человека. Из этого порошка может быть воссоздано живое тело человека и служить как сосуд для души, которая вызывается обратно в плоть словами власти. Таким образом, человек воскресает таким, каким был в конце жизни и может раскрыть некрмантам знания до тех пор, пока они полностью не будут использованы. Автор книги пишет: «Тем, кто возвращен к жизни жрецами Ньярлатхотепа не разрешается умирать, они сохраняются по невезению до тех пор, пока они не предложат все свои знания, и жрецы не будут удовлетворены, и

уверены, что у них больше ничего нет, имеющего для них большого значения».

Создание зомби

Другим видом Некромантов, упомянутых в работе Тайсона, являются поклоняющиеся Йиг и Цатоггуа, шаманы черной расы Кхем. Они имеют силу поднимать трупы недавно умерших и оживлять их тела. Посредством магических заклинаний, они вызывают демонических духов в сосуды разлагающейся плоти, делая из трупов зомби. Духи дают силу зомби и делают его послушным шаманам, которые их вызвали. В течение дня зомби лежат в коробках или неглубоких могилах. Шаманы вызывают их для выполнения задачи посредством звука свиста из тонкой кости человеческого предплечья. Обычной задачей является убийство кого-нибудь. Когда ходячий труп вызван, шаман приводит его к предполагаемой жертве и дает зомби объект, который принадлежал выбранному лицу. Это может быть волос, обрезки ногтей, запятнанная потом одежда, сандалия или сушеный кусок экскрементов. Благодаря контакту с такими предметами зомби знает, как узнать человека, который должен быть убитым. Только шаманы не могут подвергнуться нападению потому, что они находятся под защитой силы свистка. Такой зомби служит своему хозяину, до тех пор, пока духи не будут изгнаны, или до тех пор, пока сосуд плоти в конечном итоге не станет гнилой массой и разложится.

Бутылка души

Это сила, которую предоставляет богиня Шуб Ниггурат для своих верующих. Это искусство находится исключительно в распоряжении женщин. С помощью магии они могут вызывать и захватывать души умерших в бутылки из стекла. Душа, заключенная в тюрьму в сосуде послушна владельцу бутылки и показывает всю мудрость, которую она имела при жизни, а также все знания о жизни после смерти. Когда душа не желает отказаться от своих секретов, ведьма может нагреть бутылку над огнем, что заставляет заключенную душу перенести пытки ада, и она в конечном итоге соглашается на все пожелания своего хозяина. Бутылки должны быть в высоту приблизительно в пол локтя и пядь в ширину, с прямыми сторонами и кожаной пробкой, запечатанный

зеленым воском. Стекло должно быть бесцветным и прозрачным. Нижняя часть бутылки заполняется мочой её создателя, предоставляющей материальное тело для захваченных душ. В мочу ведьма помещает частички волос, кожи, ногтей и костей от трупа и несколько капель ее собственной крови, пролитой во время ритуала, в котором вызывается душа. Ритуал должен выполняться во время новолуния, когда сила Шуб Ниггурат является наиболее мощной, на высоком месте, на открытом воздухе. Ведьма вписывает черными чернилами на ладони своей левой руки имя того, чью душу она хочет поработить, и на своей правой руке свое собственное имя. Затем она готовит бутылку с реликвиями умершего и горячей мочой и проливает туда семь капель крови. Затем она говорит имя мертвого и произносит специальное заклинание. Когда все будет сделано, она запечатывает бутылку воском.

Бутылка души может оказаться полезной во многих отношениях. Это делается не только для получения секретов от умершего лица, но также ведьма черпает силы из души - как физические, так и силы воли. С каждой дополнительной захваченной душой сила увеличивается. Заключение души также может быть большим наказанием для врагов ведьмы, поскольку душа в бутылке переносит крайние страдания и мучения.

ЗаклЮчение

Такова природа и практическое лицо Некромантии в Мифах Ктулху и популярных версиях Некрономикона. Я оставляю это на индивидуальный выбор читателя - экспериментировать ли с этими методами, или нет. Наиболее яркие картины некромантии описаны в Некрономиконе версии Тайсона, в которой Абдула Альхазред представлен как некромант и хозяин вампиров, пожирателей мертвых. Он бродит по пустыне и исследует скрытые города, измерения и тайные места, которые могут быть найдены в пустом пространстве пустыни, который описан как «любовник мертвых» и ненавистник всех вещей, в которых есть жизнь. Там можно найти демонов, поедающих плоть мертвых, стражей могил и древних духов, приходящих с ночными ветрами. Это подлинный центр Некромантии: могилы, ночь, звезды,

пустыня, запах недавно раскопанной земли и крики упырей. Как говорит автор книги:

«Заполните себя гниением и из него вы должны возродиться, так же, как появляются грибы, чье свечение сияет на лицах погибших, которые отдыхают в своих могилах многие годы. Подражайте жукам и червям и узнайте их учения. Ешьте мертвых, дабы пустота не поглотила вас. Живые не могут учить мертвых, но мертвые могут наставлять живых».

Инвокация Мордигиана

Эта церемония является обрядом перехода и внутренней трансформации силой смерти, черным огнем, или тантрической концепцией Черной Змеи Кундалини - силы противоположной Красной Кундалини - принципу жизни. Мордигиан является божественной формой смерти из Мифов Ктулху. Это весьма разрушительная и вампирическая сущность, поэтому не рекомендуется пытаться работать с ней, если у вас имеются любые эмоциональные и психические расстройства.

Подготовьте ритуальное пространство, так чтобы вы могли легко ощутить в нем атмосферу смерти: разместите черепа и кости на алтаре, задрапируйте комнату черным, используйте все возможные символы и вещи, связанные со смертью. Зажгите черные свечи и воскурите подходящие благовония (например, мирру).

Когда вы почувствуете, что готовы, начните церемонию:

LEPACA KLIFOTH!

Я вызываю Мордигиана! Повелителя черной пустоты,

Господина последнего обряда,

Пожирателя разлагающихся трупов!

Явись, черный господин, кто появляется в момент смерти людей!

Я призываю Мордигиана!

Бога храма смерти! Обитателя склепов

Зуль-Бха-Сайр и Властелина забытых жрецов твоего храма.

Твой культ достигает начала времен,

Эонов, неизвестных человечеству.

*Открой для меня дверь в свой храм, веди меня к твоим жрецам, чьи
лица никто никогда не видел!*

*Появись передо мной в форме призрака и заполни храм холодом
вечности!*

*Я ищу смерти того, что является слабым во мне, и я жажду
бессмертия в общении с божественной сущностью! Я предлагаю себя
тебе! Поглоти меня! Положи мое тело в твоем храме на каменный
жертвенник и питайся им! Уничтожь слабость моего разума и заполни
меня твоей темной и вечной сущностью, эликсиром бессмертия!*

*Очисти мою душу черным огнем и поглоти мои недостатки!
Заполни мой разум и тело твоей силой! Дай мне власть уничтожить
врагов моих и тех, кто не достоин увидеть твое лицо! Пусть они станут
твоими слугами и пищей, когда ты войдешь в этот мир и разорвешь
завесу Ночи.*

*Научи меня искусству некромантии, и дай мне власть читать
мысли мертвых. Я ищу тайны мира мертвых и сферы жизни. Покажи
мне пути через царство твое и раскрой мне секрет твоей силы! Зажги во
мне черный огонь и уничтожь все, что угрожает мне. Воспламени меня
твоей силой!*

*Наполните теперь чашу, стоящую на алтаре красным вином и
представьте себе, что вы наливаете свою собственную кровь.*

*Через мою кровь, сущность жизни, я предлагаю себя тебе и жду
нового перерождения в черном огне твоей сущности, Мордигиан!*

Да будет так!

ИА! МОРДИГИАН!

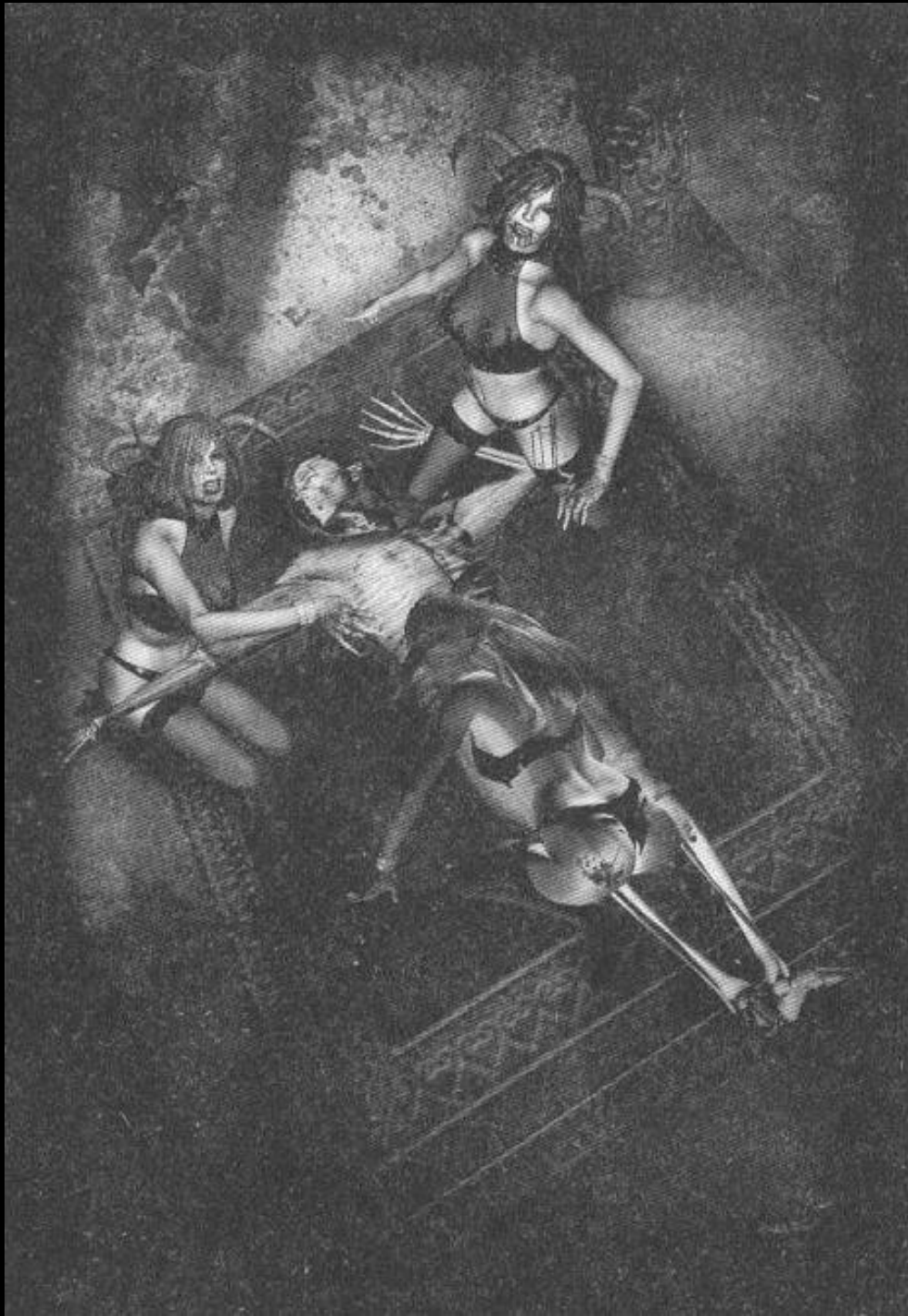
*Выпейте вино и ложитесь на пол в позу мертвого в гробу.
Почувствуйте, как черный огонь пожирает ваше тело и чувства, как*

ваша смертная природа умирает и поглощается Богом Смерти. Медитируйте на природу смерти и нового рождения. Когда вы закончите медитацию, встаньте, погасите черные свечи и зажгите белые для празднования трансформации, которая произошла в вашем сознании.

После работы рекомендуется выполнить изгнание.



Глава IX



Вампиры

и искусство астрального изменения формы

«Мои губы влажны, и я знаю искусство утраты в глубоком ложе старомодной совести. Все слезы высыхают на моей торжествующей груди, и я заставляю стариков смеяться смехом детей. Для тех, кто видит ясно и без завесы, я заменяю Солнце, Луну, звезды и небеса. Я отображаю столь глубокое знание удовольствия, такую тонкую эрудицию, когда я душу людей своими бархатными руками, или оставляю в укусах и поцелуях скромность моих похотливых, нежных и крепких грудей, что даже бессильные Ангелы прокляли бы себя за меня на моих обморочных матрасах».

С.А. Смит: «Метаморфозы вампира»

Среди сущностей, упомянутых в Некрономиконе, вампиров мало по сравнению с Великими Древними или Внешними Богами. Версия Симона упоминает несколько вампирических сущностей в «Книге Урилия» как слуг и детей Тиамат, матери всех демонов. Это лишь краткое описание с сигилами для их вызова. Большинство из них происходят из шумерских знаний, на которых основана заметная часть Некрономикона Симона, несмотря на то, что это подается таким образом, словно вообще не имеет ничего общего с этой мифологией.

Например, месопотамская фигура Ламашту является мифологическим женским демоном, который как полагали, угрожал женщинам в родах. Из письменных источников мы могли бы предположить, что она была не только демоном, но и богиней - так как она была дочерью бога Ану. Ламашту изображалась с волосатым телом, головой льва, ушами и зубами осла, длинными пальцами и птичьими ногами с острыми когтями. Также в её изображениях значительным элементом был змей. В отличие от большинства демонов, которые действовали от имени богов, она нападает на своих жертв из явного удовольствия. Считалось, что она входила в чрево беременной женщины и касалась плода семь раз. По общему мнению, это убивало не родившихся детей. Она похищала новорожденных детей у их матерей. Женщины защищали себя от Ламашту амулетами с изображением

Пазузу, другого демона месопотамских знаний. Считалось, что Пазузу смог заставить Ламашту вернуться в преисподнюю. На глиняных табличках, мы находим много заклинаний против Ламашту. Вот одно из них:

«Великая дочь небес, которая мучает детей

Ее рука это сеть, ее объятие - смерть.

Она жестокая, неистовая, гневная, хищная.

Беглянка, похитительница, дочь небес.

Она касается животом женщин в родах

Она вытаскивает ребенка беременных женщин.

Дочь небес — одна из богов, у нее есть братья

И нет своего ребенка.

Ее голова - это голова льва

Ее тело - это тело осла

Она рычит как Лев

Она постоянно воеет, как демон собака».

У неё есть собственное священное животное (осел) и ее собственная лодка, в которой она путешествует по рекам подземного мира. Иногда она отождествляется с Димме (Dimme), другим демоном, который охотится на детей. Ее хищные качества и изображения позволяют классифицировать её как вампирическую сущность. Текст Симона называет ее «Королевой болезней и страданий».

Существо подобного типа — Лаларту (Lalartu), другой вампирический демон, который тоже, как правило, убивает матерей во время родов. Лаларту описана как та, кто была когда-то живой теневой сущностью. Она попала в «ловушку между мирами» и стремится найти какой-нибудь вход. Другой сущностью, упомянутой в Некрономиконе Симона, является Лалассу (Lalassu), женский демон, с аналогичными качествами и такого же вида. Она часто посещает места, где живут люди и питаются безумием и страхом. Лалассу и Лаларту, как представляется, являются аспектами Лилит и даже можно сказать, что они являются

лишь двумя из многочисленных имен этой темной богини. То же касается Хастур (Xastur), «грязная демоница, которая убивает мужчин во сне». Некрономикон дает ее печать, но без описания. Только отмечено, что поклоняющиеся Тиамат знают Хастур очень хорошо, так как она является возлюбленной Великих Древних.

Некрономикон упоминает также вампирических существ, питающихся сексуальной энергией: Гелал и Лилит, инкуб и суккуб. Как сказано: «Гелал вторгается не ложе женщины и Лилит на ложе мужчины». Они питаются «водой жизни и пищей жизни», которая «оживляет мертвых» - сексуальные жидкости их добыча. Имя Лилит, очевидно является ссылкой на месопотамского женского демона. Вавилонская Лилиту угрожает женщинам в родах и маленьким детям. Считается, что они высасывают кровь своих жертв, следовательно, ассоциируются с вампиризмом. Позже они были известны как дети Лилит, ее потомство, обитающее на берегах морей и озер, тесно связанное со сферой воды. Они изображались в виде животных:

с большими крыльями, острыми птичьими когтями и густыми волосами на некоторых частях тела. Гелал описан как демон сферы воздуха, Лилит - воды. По другим поверьям Лилит была первой женой Адама. Она восстала против Бога и покинула Эдемский Сад, поселившись на берегу Красного моря, в земле Земаргад. Там она совокуплялась с Самаэлем / Сатаной и родила сотни чудовищных детей: Лилим или Лилиту - демонических суккубов: крылатых существ, напоминающих людей. Она научила их искусству обольщения и колдовства и через половые жидкости, которые они собрали, она родила еще больше демонического потомства.

Подобный образ суккубов встречается в Некрономиконе Тайсона. Суккубов называют «любовниками ветров» и описывают как воздушных существ. Они приходят во снах и вызывают ночные поллюции, питаясь жизненной силой сексуальных жидкостей. Изображение такого духа - красивая женщина с длинными, блестящими волосами, одетая в шелковое платье, украшенная тонкими драгоценностями. Как обычный суккуб они постепенно выкачивают всю жизненную энергию из их добычи и оставляют любовника мертвым. Здесь мы видим другую ссылку на Лилит: было широко распространено мнение, что Лилит и ее демонические дети посещали землю в ночное время и входили в дома —

душили новорожденных детей и получали мужскую сперму. Лилит и ее потомство являются наиболее распространенными символами похотливого наслаждения, которое не служит деторождению. Они могут принять любую форму, но чаще всего они появляются в виде красивых и соблазнительных женщин.

Однако демоны такого рода встречаются не только в Месопотамии, но и во всем мире, во многих древних знаниях. Индусы боялись демонов, называемых *Churreyl*, которые появлялись в форме женщин и высасывали жизнь из мужчин, используя оральный секс. Считалось, что *Churreyl* являются духами женщин, умерших при родах. Другим индуистским демоном был *Якши*, который также появлялся как привлекательная и соблазнительная женщина с ненасытным сексуальным аппетитом. Она была известна тем, что оставляла своих любовников чрезвычайно истощенными, что часто было причиной импотенции. *Пишачи* был демоном, вызывающим у мужчин эротические сны. В индуистской мифологии мы также сталкиваемся с духами инкубусного рода: Бхутум, Преты, Ракшасы, Гандхарвы или Пишачи - демоны, которые совокуплялись со спящими женщинами и высасывали их кровь. Вавилонско-Ассирийская богиня Иштар была слугой суккубом в виде привлекательной проститутки, названной «*tan di Unnini*», воплощение *lascivia* (непристойности). Во Франции мы сталкиваемся со страшным суккубом под названием *Марес*. Считалось, что он садится на грудь спящего человека и вызывает кошмары. В Скандинавии эти демоны вызывали также эротические сны и представлялись перед мужчинами как красивые женщины. В Японии духи суккубы известны как Лисы-девы, известные изменением форм и их силой обольщения. Их истинное лицо можно увидеть только в зеркальном отражении на поверхности воды. Также в Ирландии мы встречаем женского демона - суккуба: Лианнан Ши. Жители Мэна считали её женщиной вампиром, обитающим в колодцах и водных источниках. Она могла высосать все жизненные силы из своих любовников. В Ирландии, кроме того, она была известна как Леанан Ши и, помимо ее демонических качеств она также обладала полезными: она была музой художественного творчества. Те, кого она выбирала как своих любовников, наделялись творческим потенциалом, и она помогала им получить богатство и славу. Но считалось, что отношения с ней не могут длиться долго, потому что она медленно отнимает жизнь в

обмен на ее благосклонность. В мире древней Греции мы также встречаемся с русалками, которые традиционно изображаются как полуженщины, полурыбы. Но их изначальным изображением была не рыба, но полуптица. Считалось, что они заманивали моряков, «очарованных их непристойным пением». Как Лилиту, русалки посещали спящих мужчин в ночное время или в полдень, когда они «наиболее были подчинены эротическим снам, сопровождаемым потерей спермы». Русалки были также представлены как кровожадные существа, поэтому они позже стали отождествляться с крылатыми демонами. Другим индуистским суккубом была Мохини. По первоначальной легенде она была нимфой. Вишну принял ее форму, чтобы получить напиток бессмертия - Амриту. В легенде Мохини соблазняет Шиву и рождает своего сына. Но она была также известна своими демоническими аспектами: считалось, что ночью она ищет любовников среди мужчин, с тем, чтобы получить их сперму и родить с ее помощью демоническое потомство. Поэтому происхождения вампиров Некрономикона можно проследить во многих древних культурах.

Помимо вампирических сущностей, описанных в Некрономиконе, обширная коллекция историй, составляющих Мифы Ктулху, включает довольно много существ такого рода, или их групп. В рассказах Августа Дерлета мы сталкиваемся с так называемыми «вампирами пламени». В рассказе «Обитающий во тьме» они описаны следующим образом: «Они появились как тысячи крошечных точек света» или «множество точек света были живыми существами пламени». Они являются фаворитами Ктулху, таинственной сущности, которая является живым огнем или плазмой. Дерлет описывает его как «огромную горящую массу, постоянно меняющую форму». Вампиры пламени происходят со звезды Фомальгаут. Иногда звезда может восприниматься как огромная лабиринтообразная конструкция. Вампиры пламени не похожи на других суккубов и демонов. Так как их обителью является живой огонь и предельное тепло, они не имеют волос на своих телах, только голая кожа черного и красного оттенка.



Из лабиринтов Фомальгаута

Вампиры, упомянутые в Некрономиконе Симона, являются призраками и фантомами, обычно происходящими из ранних шумерских верований. Месопотамские вампиры являются одними из первых известных существ такого рода. Существует несколько видов вампирических существ в этой мифологии. Монтегю Саммерс отличает три различных класса злых духов в Вавилонских знаниях: первая группа это призраки, которые не смогли найти упокоения в своих могилах, и поэтому бесконечно ходят вверх и вниз по лицу земли; Вторая группа состояла из тех ужасных существ, которые были наполовину людьми, наполовину демонами; и наконец, третий класс - это дьяволы, чистый дух той же самой природы, что и у богов, демонов, которые перемещались на вихре и песчаной буре и донимали человечество язвами и мором.

Сущности, которые могут рассматриваться как типичные вампиры это Экимму, души мертвых людей, которые не могут найти покоя и бродят по земле, выслеживая людей. Они появляются в безлюдных местах и нападают на заблудившихся странников. Люди древнего Вавилона верили, что вампиры были духами тех, чьи трупы лежали не погребенными или брошенными, кто умер насильственной или преждевременной смертью, или тех, кто оставил незавершенными некоторые свои дела. Такие духи, как считали, не могли найти упокоения в подземном мире, но возвращались в мир людей. Экимму также появлялись в домах. Они проходили через стены и двери и высасывали жизненную силу из жителей. Это был скорее астральный вампиризм, извлекающий психическую энергию и жизненную силу

людей, а не высасывание крови. Таким образом, хотя Лилиту относятся к вампирам крови, теневые фантомы, такие как Экимму принадлежат к более тонким сферам энергетического вампиризма. Экимму, как некоторые из существ Некрономикона, являются астральными вампирами, существами, которые находятся в нижних астральных сферах откуда они спускаются на землю, где они питаются жизненно важными духовными энергиями живых людей.

Так как все силы, описанные в Некрономиконе, являются обитателями Темной Стороны, клифотических миров Ночной Стороны Древа Жизни, вампиры также принадлежат этой области. Суккубов и демонов, таких как Гелал и Лилит, можно найти в астральной сфере Гамалиэль, клифы снов, фантазий и видений. Здесь обитают дети Лилит, которая управляет этим клифотическим уровнем. Импульсы Гамалиэль тесно связаны с вампиризмом: астральные лунные инстинкты, сексуальные фантазии, темные и кровавые сны и видения. Гелал и Лилит вторгаются в сны своих жертв, объясняют темные сексуальные фантазии в сновидениях и охотятся на энергию, которая собирается таким образом. Как писал Кеннет Грант в «Культах тени»:

«Если тень сильно развита и находится под контролем черного мага, она может проецироваться в ауру человека и завладевать им, насылая сексуальные фантазии, которые могут привести его к безумию и самоубийству, тогда вампир забирает посланную тень обратно и питается энергией, которую она собрала».

Это похоже на других демонов, связанных с Лилит. Они принадлежат к астральной лунной сфере и проявляются главным образом через сны и видения. На Древе Смерти кровь и понятие вампиризма также связано со сферой Голахаб, которая также является уровнем огня, и туннелем Харасит - путь между Голахаб и клифой Сатариэль. Харасит содержит эликсир «экстаза» и бессмертия. Это связано с Красной Луной и кровью Богини. Линда Фалорио пишет:

«Вампиры создаются из тех, кто задерживается здесь чтобы пить, потому что они слишком легко становятся зависимыми от удовольствия исполнения своих темных желаний. Осушая жизнь для поддержания своей энергии и жизни вне её обычного диапазона, они приобретают силу наваждения, используя странные чары, чтобы привлечь свежую жертву своим астральным касанием».

Таро Теней

Среди писателей историй, связанных с Ктулху, те, кто писал о вампирах зачастую являются последователями Лавкрафта. Рассказ Брайана Ламли «Шабаш вампиров» показывает широкий спектр видов вампиров. В рассказе «Поцелуй Ламии» мы сталкиваемся с другой мифической фигурой вампира. Ламия традиционно считалась чудовищем с нижней частью тела в форме змеи с головой и грудью женщины. Ламии нападали на людей и высасывали кровь детей, поэтому они считались вампирами. Аналогичные фигуры описаны в некоторых из историй Кларка Эштона Смита, таких как «Молодой вампир», «Мортилла» или «Конец истории». Ламия — это фигура, которая происходит из греческой мифологии и отождествлялась со Скилой и её происхождение было объяснено Эрберто Петойа следующим образом: она была дочерью короля Бело и она привлекла внимание Зевса, который вожделел к ней. Она родила ему нескольких детей, но все они были убиты ревливой богиней Герой. Затем Ламия стала кровожадным монстром. Она бродила в темноте ночи, и когда она встречала любых детей, она высасывала всю их кровь. Другая легенда гласит, что Ламия был демоном, который появлялся вблизи Парнаса, когда юноши пели или играли на флейте. Обычно она приходила по сексуальным причинам, и, в случае отказа она убивала человека.

Демоны и суккубы являются духами-фамильярами, которые зависят от людей, потому что они могут существовать только благодаря энергии, извлеченной из людей. Они могут быть полезными, а также опасными и разрушительными. Сексуальный опыт с инкубом и суккубом происходит обычно в состоянии полу-сна, полу-яви, когда человек еще полностью не проснулся и не может двигаться, но все же осознает и чувствует всю ситуацию, мысленно, а не физически. Это пробужденное ментальное или гипнотическое состояние. Часто такой опыт сопровождаются интенсивными чувственными ощущениями, когда человек чувствует присутствие демонического партнера, слышит звуки, запахи или даже видит форму демона - обычно черную, густую тень, плавающую над кроватью. Можно также ощущать вес на своём теле - отсюда средневековые легенды о «ночной кобыле», сидящей на груди спящего человека. Однако я не собираюсь исследовать этот вид сексуальной магии далее в этой книге. В дальнейшей главе я опишу еще один аспект сексуальной магии, связанной с Йиг и змеиной энергией.

Типичный вампир, описанный в Некрономиконе — Акхкхару. Опять же Акхкхару, как представляется, не был одним существом, но имя относится к группе существ того же рода. Они описаны как те, кто высасывают кровь человека, эссенцию Кингу, с тем, чтобы приобрести «форму человека». Но они могут только питаются сущностью, и никогда не смогут преобразоваться в людей. Все вампирические духи наделены возможностью изменения формы, и я объясню это искусство более конкретно на примере Акхкхару.

Ритуал Акхкхару

Астральное изменение облика в лице Акхкхару предполагает изменение астрального тела тени в форму ночного демона или других хищных существ. Приняв форму Теневого демона, мы принимаем его сознание и способности. Поскольку это хищная и кровожадная сущность, этот метод не должны использовать лица с психическими или эмоциональными расстройствами. Также настоятельно рекомендуется после работы выполнять тщательное изгнание.

Изменение облика происходит на энергетическом уровне, и чем больше используется энергии, тем более конкретные очертания приобретет тень. Легенды об оборотнях включают полную трансформацию. Астральная техника влияет только на астральную форму, более или менее продвинутым способом. Следует также отметить, что однократное использование этой техники изменяет астральное тело только временно. Чем чаще это практикуется, тем больше изменений происходит в астральном теле, и преобразование становится более фиксированным и долговременным. Это оказывает влияние на ауру человека и энергетическое поле, и изменения могут быть ощутимы или даже видимы ясновидящими лицами.

Метод Акхкхару может использоваться для того, чтобы глубже разобраться в теневых и глубоких слоях бессознательного, из которых возникают хищные и животные инстинкты. Астральное тело тени является частью зверя, те эмоции, которые юнгианская психология классифицирует как тень, являются подавленными аспектами сознания. Это эквивалентно клифотическому телу света, связанному с концепцией

Святого Ангела в сагической традиции Пути Правой Руки. Работа с тенью приносит внутренний баланс между этими двумя противостоящими силами: свет и тьма, жизнь и смерть. Тем не менее, к этому следует подходить с чувством ответственности и аккуратности. Иначе могут возникнуть психические расстройства.

Нарисуйте сигилу Акхкхару и поместите её на ваш алтарь. Зажгите только одну черную свечу и сильные благовония в больших количествах. Помещение, в котором необходимо выполнить обряд должно быть затенено дымом. Произнесите заклинание и затем примите удобную позицию для медитации или просто лягте.



Символ Акхкхару из Некрономикона Симона

Некоторое время фокусируйтесь на печати. Затем начните заклинание:

ИА АКХКХХАРУ!

Древний бог начала времени! Пробудись и явись! Приди с темными ветрами! Пусть Бездна Тьмы откроется передо мной, и первобытные демонические сущности окружают меня и войдут в мою душу! Лепака Йог-Сотот! Поднимайтесь, существа ночи! Выходите из пустоты! Врата открыты для вас! Демоны отращения! Придите ко мне на тихих крыльях ночи, я вызываю вас! Ньярлатхотеп, приди из Холодной Пустоши из темного Королевства и будь свидетелем обряда! Открой дверь в другие измерения, через которые я желаю путешествовать!

Силой Туамат и Древних! Lepaca Draconis!

Теперь представьте и почувствуйте темную энергию, проникающую в помещение и окутывающую вас. Ощутите атмосферу вокруг вас - она становится густой и интенсивной.

Акхкхару, теневой властелин чумы, приди ко мне из предельной тьмы, твоей обители во Внешней Пустоте! Sed, Ustur, Nattig, Lamas -

хранители четырех ветров, я призываю вас! Пусть астральное царство примет меня сегодня вечером как живую тень! Я стремлюсь спуститься в преисподнюю и подняться наверх преобразованным, сильным и свободным от любых барьеров!

Представьте ваше астральное тело света в непосредственной близости от вашего физического тела. Это яркий и сияющий астральный свет. Представьте также ваше астральное тело тени, рядом с вами, на левой стороне. Оно совершенно темное, всасывает весь свет в себя и трансформирует его в темноту. Почувствуйте и постарайтесь увидеть, как ваше тело света становится расплывчатым и медленно исчезает. В то же время ваше тело тени растет и становится сильнее, пока остается только это тело, и весь свет исчезает.

ИА АКХКХАРУ!

Я проникаю в твою сущность, я становлюсь ночным демоном, астральной тенью. Я превращаюсь в вампира. Я путешествую с ветром и двигаюсь

через пробелы и между ними. Я есть плоть и кровь Чёрного Дракона. Я пью сущность Кингу, пробуждаю демонические искры в глубинах моей души, Иа Тиамат! Иа Кингу! Я путешествую с дыханием Дракона

как существо ночи - дикое воплощение первозданного зверя! В темноте я умираю и возрождаюсь. Я превращаюсь в Акхкхару в поисках

божественной сущности через мои темные фантазии. Существа ночи ждут, когда я присоединюсь к ним в этой ночной охоте!

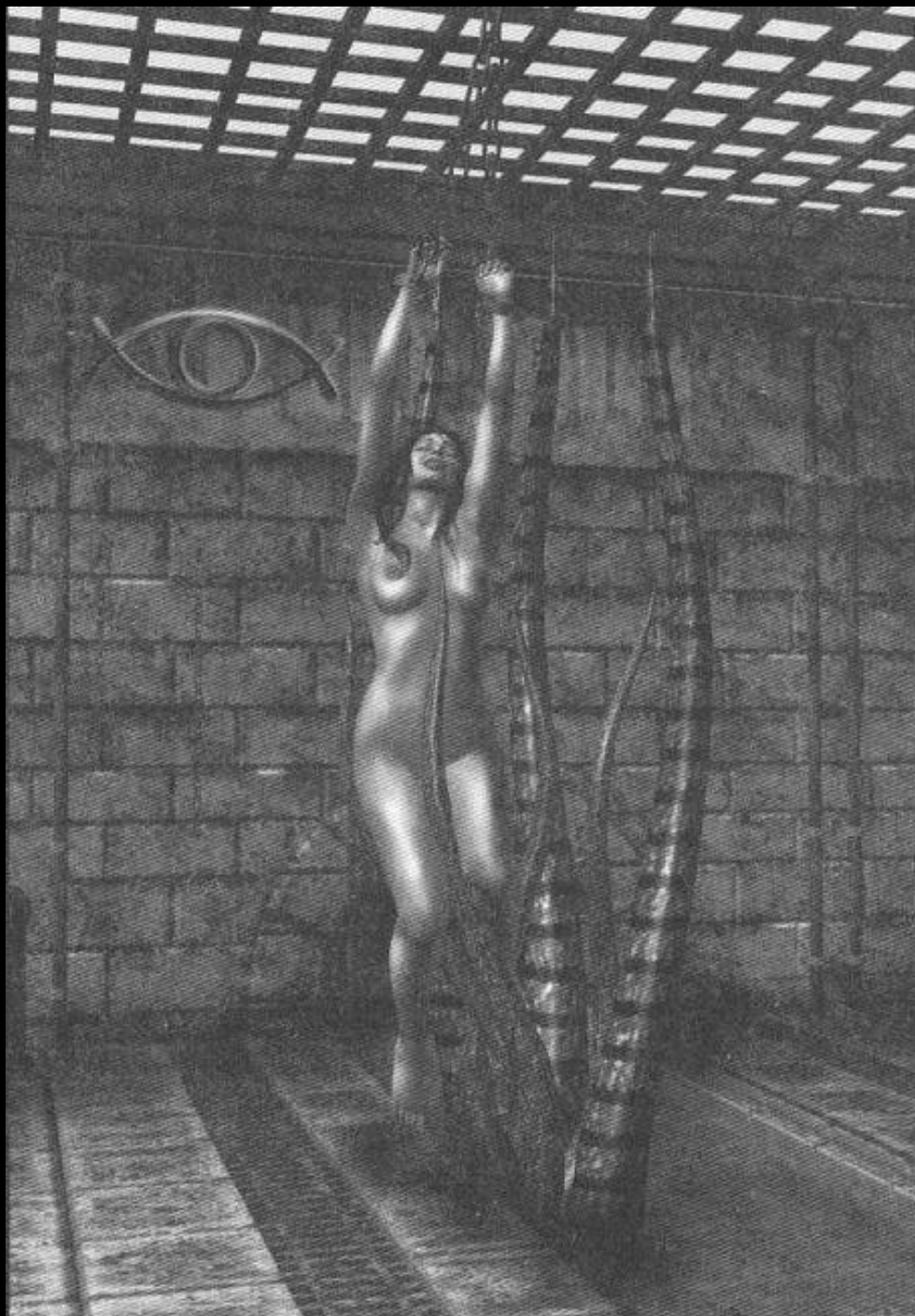
Да будет так!

Теперь сядьте или лягте в удобное положение. Потушите свечу, и пусть комната погрузится в темноту. Полностью сосредоточьтесь на вашем теле тени. Смотрите, как оно преобразуется, становится хищным существом с когтями, клешнями и крыльями. Форма будет зависеть от вашей фантазии и воображения. Когда преобразование завершится, спроецируйте ваше сознание в темную форму, которую вы создали: пусть ваше осознание погрузится в это существо. Осмотрите ваше тело, ваши руки, ноги, и т.д. Почувствуйте кожу, каждую мышцу, двигайте вашими частями тела, крыльями. Смотрите через глаза этого существа.

Чувствуете его эмоции, инстинкты, поток энергии. Все. Сосредотачивайтесь на этом, до тех пор, пока вы полностью не идентифицируете себя с этим существом и забудете человеческую личность. Затем летите через темные врата, которые открылись над вами. Астральная форма позволит вам путешествовать между пространствами. Вы вампирическая астральная сущность, Акхкхару, которая ищет добычу. Пусть ваши темные инстинкты ведут вас, почувствуйте вкус добычи и научитесь использовать астральные энергии. Вы свободны и не подчиняетесь никаким запретам - нравственных, психических или физических препятствий больше не существует. Пусть ваша фантазия перенесет вас через астральное царство.

Когда вы закончите медитацию, вернитесь к вашему обычному сознанию. Представьте ваше тело света и тени. Ощущайте и смотрите, как они как входят в ваше физическое тело и сливаются. Откройте ваши глаза. Включите очень яркий свет для разгона темной энергии, собравшейся в комнате. Выполните изгнание. Также не лишним будет принять душ и очистить себя физически после обряда.

Глава X



~ Секс, Кровь, Хаос, Смерть ~

представляют Шуб-Ниггурат

Написано совместно с Адамом Кощуком

«Шуб-Ниггурат, Великая Властительница леса, податель жизни, даритель плодovitости в этом ритуале. Дает вам изобилие. Предвестником вашей плодovitости является радость. Вечно восхваляемая Шуб-Ниггурат, Черная Коза Леса. Иа! Шуб- Ниггурат».

Райан Паркер

Женский элемент в природе всегда был связан с темнотой, неизвестным и скрытым. Для древних людей Мать-Земля был той, кто дала всему жизнь, так же, как все растения рождаются из земли. Но в то же время, она была символом вечной тайны жизни после смерти, так как все, что из неё возникло, всегда было вынуждено вернуться к своему источнику. С одной стороны, эта точка зрения появилась из наблюдений за отношениями между Солнцем и Землей, которая как считалась оплодотворялась солнечными лучами. С другой стороны древние люди наблюдали отношения между нашей планетой и Луной, которая также выполняет важную функцию в регуляции природных циклов Земли.

Существует множество примеров богинь, которые появляются в иконописи как три сформированных фигуры, представляющие фазы Луны и вечную цепь событий: рождение - жизнь - смерть - и возрождение. Это было отражено в атрибутах и символике таких фигур, как Кора, Деметра, Персефона или Геката. Ко всему этому мы могли бы добавить поздние культурные влияния — патриархальные религии вытеснили женский элемент из области сакрума. Женственность стала демонизироваться, рассматривается как зло и нечестивость, и женщина стала символом греха. Сексуальность человека прошла через аналогичный процесс. Божественный акт союза между мужским и женским элементами был первоначально выражением высшего сакрума, благочестивым принципом в мирской сфере.

Но секс также всегда был связан с властью, и контроль над сексуальностью был ключом к управлению обществом. Во всех культурах по всему миру мы сталкиваемся с моделями сексуального поведения, которые либо получают социальное одобрение, либо сильно караются. Но что более важно, секс дает нам власть над собой потому, что он является конечным выражением жизни. Таким образом, у нас есть убеждение, что характерной чертой всех монотеистических религий есть насаждение идеи, что секс это грех, так как все влияние на жизнь является прерогативой Бога, и человек не может стремиться к божественной силе. Цель этой главы заключается в том, чтобы исследовать роль и значение Шуб-Ниггурат, «богини» извращенной сексуальности Некрономикона, той, кто наделяет поклоняющихся ей всем изобилием и эликсиром бессмертия.

После этого краткого введения, давайте приступим к основной части этой главы: характеристикам Шуб-Ниггурат, божеству, известному как Великая Черная Коза Лесов с Тысячным Потомством. Некрономикон описывает её как земное проявление силы Древних. Она является той, кто руководит шабашами ведьм. Ее элемент – земля, символизирует знак Тельца в небе и в мире ворота Северного Ветра. Ее день силы - когда ее энергия является наиболее сильной, Бельтайн (канун пятого месяца) и Родмас (четырнадцатый день девятого месяца), и в течение оставшейся части года она может вызываться во время новолуния. В «Некрономиконе: Странствия Альхазреда» мы находим информацию о том, что ей приписывается планета Венера - которая всегда ассоциировалась с богиней любви и плодородия. Культ Шуб-Ниггурат не расположен в одном месте, но скорее разбросан среди групп культистов по всей земле. Согласно легенде она пришла с планеты Йаддитх (*Yaddith*), ранее колонизированной Наг-Сотс. Хотя их магические силы были велики, они не могли остановить Дхолес (*Dholes*), которые начали размножаться под поверхностью Йаддитх. На протяжении многих тысяч лет их мудрецы пытались найти способ избавиться от них, но не смогли. Наконец Дхолес вышли и уничтожили все города на планете. Многим гражданам удалось бежать, но Дхолес настигали их через сны. Темные предания говорят, что именно Шуб-Ниггурат обитала в подземных пещерах Йаддитх и Дхолес были просто ее слугами. Затем после смерти всех жителей Йаддитх, Шуб-Ниггурат покинула планету и путешествовала за пределами Сфер Натх и наконец,

прибыла на Землю. По словам культистов, посвященных в ее тайны, она пришла в Хораг-Калатх (*Horag-Kalath*), подземный город в Южной Аравии. Есть, однако, также другие теории, которые утверждают, что она обитает при дворе Азатота в центре Вселенной. Что касается ее культов, мы могли бы сказать, что это одна из наиболее многочисленных групп во всей галактике. Среди ее слуг мы можем найти людей Саматх, Гиборейцев, грибы Ми-Го и многие друидические и варварские культы. Даже несмотря на то, что Лавкрафт никогда не описывал её роль подробно, частота упоминаний ее имени в обрядах и церемониях доказывает, что ее функция в Мифах Ктулху является большой.

Шуб-Ниггурат как богиня плодородия является также матерью многих богов и существ. Полагают, что она соединилась с Хастур чтобы родить Итакуа, Жар и Ллойгор. Существуют также теории, согласно которым Повелитель Озера Хали является отцом ее Темного Потомства. Они являются созданиями, обозначенными одним из названий Шуб-Ниггурат : «Черная Коза с Тысячным Потомством». Они выглядят, как огромные, липкие тела, формирующие извивающиеся щупальца, с многочисленными губами из которых капает зеленая слизь. Щупальца формируются в копыта, на которых существо передвигаться. Они являются посланцами богини — принимающими предложения от ее имени, пожирающими неверных, управляющими ритуалами культистов и распространяющими культ матери по всему миру. Согласно другой теории Черная Коза соединилась с Ктулху, чтобы родить все армии рас слуг, которые помогли Древним завоевать землю. Однако сегодня, как и их отец, они заключены в подводные пещеры, глубоко в океане и ждут того дня, когда звезды примут правильное положение. От союза Шуб-Ниггурат с Йог-Сототом родились два божества: Наг и Йиба. И она также соединилась с Йиги - ребенком этого союза стал Битис.

Внешне богиню наиболее часто описывается как огромную, гибкую массу извивающихся черных щупалец, со ртами, источающими слизь и с короткими козлиными ногами. По словам Тайсона наиболее часто она изображается стоящей вертикально, её волосатая голова ошетиливается четырьмя рогами, рот с дикими зубами издает рычание. Руки и ладони у неё женские, но ее ноги и стопы как у козла. Она всегда обнаженная, с открытым влагалищем, из которого исходит вся темная материя. Ее

туловище покрыто многочисленными круглыми грудями, которые представляют плодородие богини.

Имея в виду упомянутую выше информацию, давайте попробуем сосредоточиться на эзотерическом смысле символизма богини. Сначала мы обсудим тьму, которая несомненно является одним из ее главных атрибутов. С одной стороны, во многих древних культах, например в Месопотамии и Египте (странах, связанных с происхождением символики Шуб-Ниггурат в произведениях Паркера Райана) черный цвет (несмотря на то, что он представляет также смерть и подземный мир) обычно означает плодородие и жизнь - этот факт объясняется оттенком плодородной грязи, оставляемой Нилом, и способствующий росту растений. Из-за смерти Осириса (которого часто называют «черным богом») мы также могли бы связать этот цвет с метафорой возрождения и воскресения - как естественного цикла. Смерть является также вечным дополнением секса, (что представлено Эросом и Танатосом). С биологической точки зрения сексуальный союз связан с венерическими заболеваниями, и одновременно это процесс воспроизводства, который обеспечивает выживание вида. Через секс человек пытается победить смерть. Однако с психологической точки зрения, секс и смерть являются двумя основными инстинктами человека, символически представляющими процесс творения: в котором старое должно быть уничтожено для того, чтобы создать нечто новое, как это указано в алхимическом принципе *«Solve et Coagula»*.

Естественный цикл тесно (и не только метафорически) связан с символизмом Луны. Одной из старейших лунных богинь является египетская Та-Урт, мать Сета в Тифонианской Традиции. Этот дракон богиня представляет колесо вечных изменений, постоянно происходящих в мире природы. Точно так же, как дракон богиня Тиамат она - божество, имеющее очень темный и хаотический характер, в значительной степени связанный с элементом воды. Символика этого элемента - общий атрибут Тифонианской богини, представляющий источник динамической силы, жизни и хаоса. Воды и Тьма также символизируют бесконечную сумму всех возможностей. Возможно, по этой причине Шуб-Ниггурат представлена как извивающаяся масса щупалец - как знак вечной силы хаоса, принимающей спиральную форму змея Уробороса.

Можно было бы также спросить, почему в футуристических Мифах Ктулху божеству плодородия приписывают такую ужасную форму - и ответ прост: секс всегда принадлежит к сфере подавлений и страха. С одной стороны он был ограничен культурным фоном, с другой, это темный и инстинктивный элемент в человеке, скрытый и неизвестный, источник страха. Эта тема актуальна особенно в наше время, когда люди отошли от природы, что привело к возникновению проблем с контактом со своей сексуальностью. Сфера Эроса внутри нас является одной из самых примитивных и атавистических, сопоставимых с животным и инстинктивным элементом и таким образом она является одной из самых трудных задач жизни. Это привело также к подавлению огромного количества либидной энергии, которая может быть творчески использована, если мы получим доступ к сексуальности. Архетипической богиней этого процесса является Лилит (которую Тайсон идентифицирует с Черной Козой), символ темных сексуальных практик, высвобождения эротических импульсов и скрытых страстей. В этом смысле она похожа на Кали (вторую богиню, которая, по словам Тайсона, идентична Шуб-Ниггурат) - мать и убийца, та, кто приносит жизнь и та, кто её забирает. В монотеистических религиях секс служит только одной цели: деторождению. Нет никакого места для удовольствия от сексуального союза. Женский элемент, который восставал против этого правила и осознавал свой потенциал, демонизировался, и стал символом зла. Это отражается в одном из апокрифов, в котором Лилит отказывается лежать под Адамом в сексуальном союзе и стремится доминировать в сношении. Это также отражено в процессе порабощения первобытных культов и лунных богинь, поздними патриархальными культурами, потому что за это поведение Лилит была изгнана из Эдемского сада и заменена покорной Евой.

Еще одним качеством, которое разделяют богини тьмы и Шуб-Ниггурат, является мотив крови. Кровь, так же как секс, является одним из самых универсальных символов жизни. Восточные культуры считают, что это носитель праны, и западные культуры, такие, как иудаизм, утверждают, что вся кровь принадлежит Богу и получена от него. Вот почему ритуалы крови и жертвоприношения часто используются в церемониях, посвященных богине - овладение кровью означает овладение жизнью, управление плодородием земли означает

управление жизнью других людей. С другой точки зрения кровь связана с темной богиней через менструальный цикл и вампиризм - горькая радость союза жизни и смерти, который в известном смысле отражен в самом половом акте. Менструальная кровь также связана с лунным циклом, который является одним из атрибутов темных богинь, как мы уже отмечали. Менструирующая женщина «нечиста», потому что она не беременна - и беременность является единственным выражением женской сексуальности, допускаемой в солнечных культурах. Вампиризм - это вечный ненасытный голод жизни, открытие себя для трансформирующих энергий Тьмы, и темная сторона человеческой сексуальности. В Каббале Клифот вампиризм связан со сферой Гамалиэль, клифой, которой управляет Лилит. Это темное чрево богини, из которого маг пьет лунную кровь и входит в визуальные сны, часто сексуального характера.

Давайте теперь не на долго сфокусируемся на символизме матки. Для этого давайте снова взглянем на изображение богини как отражение природы нашей планеты. Она является чревом, потому что все, что живет, вытекает из него. Она является матерью потому, что она поддерживает жизнь, которую она дала своим существам. Вот почему Йони богини всегда открыта на всех её образах. Изобилие и плодovitость этого принципа является также выражением неограниченного числа ее потомства, которое рождено из её утробы. Но Мать Земля это также и смерть, так как нет никакой возможности избежать возвращения в неё. Исторически, это связано с мотивом крови очень интересным образом: некоторые древние племена окрашивали умерших людей красной охрой. Как дети, которые рождаются покрытые кровью их матерей, мертвые также должны вернуться в утробу их вечной матери, окрашенные кровью. Влагалище является также символом чаши. Поэтому мы могли бы связать Шуб-Ниггурат с Бабалон, Багряной Женой. Чаша Бабалон — это лоно богини, Священный Грааль, наполненный кровью, которая является эликсиром знания тайны жизни и смерти. Выпивая это зелье, маг знакомится с радостью и силой, присущими жизни и с горьким поцелуем смерти. Кеннет Грант идентифицирует эту жидкость с магическим зельем, которое пьют ведьмы во время таинственных шабашей, символ интегрированной сексуальности:

«Именно в слиянии солнечной и лунной энергии, содержится секрет жизни и регенерации. Кровь - это жизнь, но варевом Саббатических Обрядов является не красная кровь животной жизни, так как она текла в жилах живого тела, но основная прана или оджас, хранящаяся в тайных энергетических центрах, которая истекает в определенные конкретные сезоны. Обряд Саббата предполагает знание этих сезонов, а также центров, где находится изначальная бинду до её сосредоточения в виде плоти. Это совершалось для того, чтобы перенаправить эту кровь или сущность обратно в себя, так чтобы она могла образовать нематериальное тело, которое готовило и впитывало **vinum sabati**. Это была фактически матрица всего духовного творения или - еще лучше - творение в форме духа; магический а не религиозный процесс».

На Древе Ночи эта формула представлена туннелем Харасит - магическими сиддхами, которые являются способностью достичь полной сексуальной неприкосновенности и чаша принимает здесь форму сосуда, заполненного эликсиром бессмертия. Это зелье является результатом союза между мужским и женским элементами. Оно наделяет адепта неограниченной энергией, творчеством и вечной молодостью. В случае Шуб-Ниггурат этот процесс отражается в ритуале, в котором образуется «*Gofnn hupadgh*» - возлюбленный культист богини. Если Черная Коза находит адепта достойным, проводится специальная церемония, в которой божество пожирает культиста и затем превращает его в бессмертного сатира.

Теперь давайте обсудим вкратце роль и смысл хорошо известных рогатых божеств плодородия, связанных с изображением богини. Наиболее интересным из них являются культы козы из египетского города Мендес - те, которые позднее были ассимилированы в мистерии греческого бога Пана и в более современные формы Бафомета. Мы могли бы утверждать, что это универсальный символ, который объединяет в себе все противоположности: голову козы, крылья, копыта, верхнюю часть тела в виде женской фигуры и горящий факел на голове между рогами. Через такие атрибуты, как копыта (которые указывают на его связь с элементом земли), или густой мех (универсальный символ жизненной силы и плодородия), Пан, Бафомет представляет плодородие земли - которая также выражается его рогами, напоминая нам о мифологических сакральных коровах, удерживающих землю на своих рогах. Аналогичным символом является

греческая коза Амальтея, которая в нашей культуре обычно ассоциируется с изобилием. Бафомет - это также существо, представляющее баланс мужской сексуальной энергии со всеми другими элементами. Символически это включает в себя творчество, мудрость и знание. Это образ, который объединяет человеческое и божественное - или человека и зверя, образуя вместе картину пробужденной Божественности. Как пишет Питер Кэрролл:

«Бафомет является психическим полем, созданным совокупностью живых существ на этой планете. Начиная с шаманского зона, он представлялся по-разному - как Пан, Rangenitor, Ramphage, Первоисточник, Всеразрушитель, как Шива-Кали - творческий фаллос и ужасная мать и разрушитель - как Абракасас - полиморфный Бог, который является добрым и злым одновременно - как Дьявол секса и смерти с головой животного, как злой архонт над этим миром, как Иштар или Астарот - богиня любви и войны - как Anima Mundi или душа мира, или просто как «Богиня».

«Liber Null и Психонавт»

Шуб-Ниггурат, однако, является не просто отражением природы. Будучи звездным божеством Гнозиса Некрономикона её характер и сексуальность имеют более глубокий смысл. С одной точки зрения мы могли бы интерпретировать эту теорию как основу антиномистического пути, отделение от естественного порядка. Адепт, который исследует эти тайны, стремится к воссозданию себя как Бога, к объединению сознания и отделению его от колеса сансары. Те, кто решил посвятить себя этому пути подвергаются социальному неодобрению и считаются злыми и зловещими. Вы нуждаетесь в нечеловеческой и демонической силе Воли, чтобы сломать все барьеры, которые появляются на этом пути. Символически, это отражено в «Обряде Компаньона» (из Некрономикона Тайсона) который проводится спустя три дня после рождения ребенка в племени священном для Шуб-Ниггурат. Ритуал призван объединить душу ребенка с его демоническим «братом», который будет его компаньоном на всю его оставшуюся жизнь. Отец и четыре пожилых члена племени держат ребенка над пламенем костра, и передает из рук в руки в порядке, формирующем пентаграмму. Затем мать ребенка убивает жертвенного козла и ребенка крестят в кровавой ванне. Наконец

ребенка поднимают вверх, и полагают, что от звезды нисходит дух, который навсегда объединяется с младенцем. Но с другой точки зрения мы могли бы интерпретировать это явление по-другому. Жизнь и сексуальность не ограничиваются только планетой Земля в космическом пространстве. В истории человечества содержатся многочисленные записи контактов с загадочными неземными существами, ангелами, демонами, или богами и богинями — мы можем упомянуть здесь например Библию, Некрономикон, Liber Al или труды Ди и Келли. Как Линда Фалорио пишет в своей статье о звездной магии - это система, которая выходит далеко за рамки ауры Луны и всего, что с ней связано, открывая сознание человека для внеземной точки контакта. И даже несмотря на то, что мы также являемся существами, пришедшими со звезд, мы склонны погружаться в комфортабельный сон нашей планеты и забывать о тонких потоках, которые пытаются проникнуть в ауру земли. Это не касается подтверждения существования НЛО, инопланетян и т.д. Ключом является открытие себя для течения энергии и сообщений, которые доходят до нас со звезд через астральный план и для их использования в процессе эволюции человека и человечества.

Сексуальность - это путь расширения и выражения, через которое во Вселенной распространяется много энергий. Фактически вся энергия сексуальная по своей природе и материальный мир есть ничто иное, как разнообразие форм её структуры. При помощи пристального внимания и открытого ума, человек имеет возможность сексуально открыть себя для новых впечатлений, которые простираются далеко за пределы мира людей. Это может означать как сексуальный, так и энергетический контакты с божествами Мифов Ктулху на астральном плане, в сновидениях, или во время медитации на природу этих сил. Но мы прежде всего должны изучить сферу нашей собственной сексуальности, чтобы обнаружить связь с другими существами, живущими среди звезд. Когда вы видите истинное лицо богини и открываете врата для нее, тогда Черная Коза придет к вам с Тысячным Потомством, чей вой поднимается от Земли.

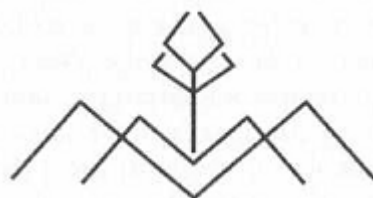
Черное Причастие

Сексуально-магический ритуал вызова Шуб-

Ниггурат в храм плоти

Этот ритуал предназначен для двух партнеров, мужчины и женщины, как акт сексуальной магии. Мужской участник выступает в роли жреца, который вызывает Богиню и ищет духовного слияния с ней через экстаз плоти. Женщина выполняет роль жрицы, которая стремится к одержимости и полной идентификации с Богиней и проявляется как ее материальный аватар.

Жрица должна быть обнаженной во время ритуала, с печатью Шуб-Ниггурат, нарисованной на животе ниже пупка, где расположена чакра Свадхистхана. В храме следует сжигать сильные благовония, например, опиум или мускус. Участники должны также подготовить алтарь, на котором будет проходить сексуальное соединение. Помимо этого необходимы черные свечи и чаша, наполненная красным вином, представляющим эликсир Богини.



Сигила Шуб-Ниггурат, полученная во время сеанса скраинга

Ритуал начинается со жрицы, лежащей на алтаре и повторяющей: «Иа, Иа, Шуб-Ниггурат». В то время когда жрец читает заклинание, жрица должна сосредоточиться на приходе одержимости вызываемой силой. Она должна представить Богиню со всеми ее атрибутами и полностью идентифицироваться с ней, так чтобы сознание сущности и жрицы стало единым. Она также должна пробудить свою сексуальную энергию Змеи Кундалини и воспламенять себя до тех пор, пока она не почувствует изначальное ненасытное вожделение, воплощенное Шуб-Ниггурат.

Жрец:

Шуб-Ниггурат! Чёрная Коза с Тысячным Потомством!

Я вызываю тебя в этот храм плоти!

Войти в тело этой жрицы и присоединись ко мне в экстазе объединения! Я предлагаю себя тебе на твоём алтаре извращения! Через огонь и кровь! Покажи мне твои черные дары! Позволь мне испытать твои запретные знания! Даруй мне мудрости, более древнюю, чем время! Открой свое лоно хаоса и дай мне раствориться в разврате плоти и духа! Приди ко мне, Черная Богиня! Прибуди на этот саббатический праздник!

*Экстатически выкрикивает: **ИА, ИА Шуб-Ниггурат!***

В это время жрица извивается на алтаре. Когда она почувствует себя готовой, она встает и читает ее часть ритуала, в то время как жрец занимает свое место на алтаре и продолжает петь.

Жрица:

Я изначальная блудница, я госпожа трансформации: из плоти в дух, я черное лоно Вселенной.

Пей из моей чаши прелюбодеяния!

Вкуси моей ненасытной похоти! И углубись в рот хаоса в поисках разложения и перерождения!

Я владею ключом к саду наслаждений, я земля, которая поглощает мертвых и живых, я яма первобытного отвращения, я рожаю Тени и поглощаю Свет!

Утони в моих объятиях растворения и моем темном причастии!

Затем она пробуждает жреца и начинается сексуальный союз, в котором она восседает на нем, пока не достигнет состояния полной одержимости. В этой точке она является проявлением Богини, воплощением разврата и первобытной похоти.

Оба участника должны освободить дух и получить причастие сил. Дальнейший ход ритуала в очень многом зависит от того, как сила будет

проявляться через жрицу. Поэтому откройте себя для незабываемого экстатического опыта и пусть ваши темные инстинкты и желания будут проявлены. Когда слияние закончится, пейте из чаши и поглощайте магически заряженный нектар.

После практики рекомендуется выполнить изгнание.



Глава XI



Те, кто движутся с ветром,

~ божества и демоны воздуха и звездных

измерений Мафов Ктулху

В знаниях Некрономикона есть много воздушных демонов и божеств. Это либо основные боги с важными функциями, либо группы второстепенных существ. Важной фигурой, относящейся к сфере воздуха, является Хастур - одно из центральных божеств в мифологии Ктулху. Он - один из Великих Древних, их «голос». Хастур - мститель и разрушитель, иногда упоминаемый как хранитель восточных врат. Его связь с воздушной сферой выражается его именами: «Ходящий с ветром» или «тот, кого нельзя называть». Его обитель - это озеро Хали, Каркоза, в Гиадах. Его атрибут - желтый цвет, отождествляемый с зодиакальным Водолеем. Некрономикон заявляет, что его следует призвать в день Принесения во Храм, когда Солнце находится в Водолее. Хастур появляется в истории Роберта Чамберса, но происходит из трудов Амброза Бирса, где он был изображен как бог пастырь, благожелательное божество. В «Короле в желтом» Чамберса, Хастур - это название города (в рассказе The Repairer of Reputations) и имя потенциально сверхъестественного слуги (в «Demoiselle D'ys»). В рассказах Аугуста Дерлета, Хастур - брат-близнец Ктулху и его главный враг, оба представляют две противоположные силы, которые стремятся к господству над Вселенной. Говорят, что те, кто носит Желтый Знак (знак Хастура) являются врагами Древних.

Другим божеством, называемым «проводником ветра», является Итхаква, существо, которому поклоняются на Крайнем Севере, согласно Мифам Ктулху. Он описывается как облако тумана или снега в человеческом обличье. У него характерные пылающие красные глаза. Его культ включает человеческие жертвоприношения, а мертвые замороженные тела его жертв иногда оказываются погребенными в снежных заносах. У Итхаквы есть способность контролировать погоду.

В Мифах Ктулху есть множество существ, которые перемещаются через измерения и служат конями для других божеств или магов, достаточно мощных, чтобы использовать их. Одной из таких групп

являются Ми-Го, грибы из Юггота. Их крылья позволяют им путешествовать через огромные межзвездные расстояния. Их форма напоминает ракообразных.

Говорят, что они приходят из-за солнечной системы и живут на Югготе (планета Плутон). Иногда они посещают Землю, в поисках полезных ископаемых и природных ресурсов. Они могут переносить людей между планетами, удалив мозг человека и поместив его в «мозговой контейнер», снабженный аксессуарам, которые заменяют три основных чувства: зрение, слух и речь. Ми-Го несут контейнер через межзвездные измерения, где мозг подключается к специальным машинам. Таким образом, человеческое тело остается на Земле, и только мозг может путешествовать по космосу.

Другие межзвездные сущности - это Бьякхи, раса считающаяся слугами Хастура. Они используются в качестве коней членами некоторых культов, таких как Пнакотическое Братство. Они общаются воем, похожим на волчий. Подобная функция приписывается шантакам, другой расе крылатых существ, используемых в качестве коней магами и божествами. Лавкрафт описывает птиц-шантаков в своей истории «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата» следующим образом: «И в мерцающем свечении набрякших облаков их каменные двойные головы как будто чуть покачивались, но как только Картер двинулся вперед, он увидел, как от их мрачных вершин отделились какие-то гигантские существа, чьи движения явно не были галлюцинацией. Крылатые жужжащие твари с каждым мгновением становились все больше и больше, и путешественник понял, что его блуждания приблизились к концу. То были не птицы и не летучие мыши, известные в земном мире либо в мире снов, ибо они были крупнее слонов и их головы походили на лошадиные».

Другая раса звездных коней - Ночные призраки. Они слуги Ноденса, Владыки Бездны. Они проживают в основном в Море Снов. Это черные, безликие существа с резиновыми шкурами и рогами на головах. Они избегают воды и пролетают сквозь темные измерения сновидений. Ночных Призраков можно использовать в качестве коней путешествуя в Море Снов, хотя их вид довольно отвратителен. Лавкрафт описывает их как «отвратных черных тварей с гладкими лоснящимися, точно китовая кожа, боками, мерзкими изогнутыми внутрь рогами, с перепончатыми

беззвучно хлопающими крыльями, с уродливыми цепкими лапами и колючими хвостами, которыми они то и дело угрожающе щелкали, точно бичами». Они появляются внезапно ночью, и захватывают путешественника, чтобы отнести его в нижние районы Мира Сновидений.

Раса существ, способных летать, хотя и без крыльев, - это Летающие Полипы. Они появляются в «За гарнью времен» Лавкрафта. Летающие Полипы описываются как одна из первых звездных рас, которая пришла на Землю из космоса как завоеватели. Они включились в войну с Великой Расой Йит. Теперь они, как полагают, живут в пещерах и подземных местах, чтобы попасть туда, нужно найти колодец в старых забытых руинах. Лавкрафт о них пишет: Ужасная старшая раса полуполигональных, совершенно чуждых существ ... Они были лишь частично материальны и несмотря на отсутствие крыльев и иных специальных приспособлений, они могли свободно перемещаться по воздуху.... Ходили неясные слухи об их чудовищной пластичности, об умении временно становиться невидимыми, кое-кто приписывал им способность вызывать и направлять движение ураганов. Первым признаком их появления считались странные свистящие звуки, а в тех местах, где они побывали, позднее нередко находили внушительных размеров отпечатки ног с пятью круглыми пальцами по периметру».

Хотя они могут летать, и как-то связаны с воздушной средой, они не являются расой коней. Полипы считаются опасными, и обычно смертные избегают мест их обитания.

Помимо них существуют также существа, связанные с четырьмя ветрами и четырьмя основными направлениями. Они упоминаются в «Некрономиконе» Симона: Устур, Сед, Ламас и Наттиг. Устур является правителем северного ветра. Он связан со знаком Водолея и месяцем Шабату (февраль). Устур - темная человекоподобная фигура. Его южным коллегой является Ламас, властелин горячего ветра. Он связан со знаком Льва и месяцем Абу (август). Ламас появляется с львиным телом и человеческой головой. Сед - это правитель восточных ветров. Его знак - Телец, а месяц - Аим (май). Сед появляется как бык с человеческим лицом. И наконец, Наттиг - властелин западных ветров. Его знак - Скорпион, а месяц - Арахшамма (ноябрь). Он похож на человека, но с лицом, крыльями и когтями орла.

В «Некрономиконе» Симона упоминаются также ветры, происходящие из знаний Максопотамии. Самым ярким примером является Пазузу, жертва чумы и разрушения. Сам Пазузу - это фигура, вдохновляющая не только истории Мифов Ктулху, но и другие рассказы. В фильме он был метафорически представлен как рой саранчи, приносящий голод и смерть. На изображениях Месопотамии Пазузу появляется как черный, крылатый демон с гниющими гениталиями. Франсуа Ленорман приписывал Пазузу горячим юго-западным ветрам, но изначально он был правителем холодных восточных ветров. В Книге Урилии мы читаем: «Владыка всех лихорадок и бед, скалящийся Темный Ангел о Четырех Крылах, Рогатый, с гниющими чреслами, боль коих вынуждает оного выть чрез клыки над землями городов, посвященных Афхаллу, как на высоте Солнца, так и на высоте Луны; со смерчем и ветром». Пазузу считался сыном бога Ханби и правителем злых ветров. Тем не менее, у него также была защитная функция - он, как полагали, защищал беременных женщин от Ламашту, женского демона, убивающего детей при рождении. Но его злобные качества были более узнаваемы. Считалось, что сухим огненным дыханием, он вызывал голод и язвы. Это относит его к Тифону, воплощению дьявола или Сета, богу жара пустыни и разрушительного огня. Число Пазузу - 107, что также является числом ангела Льва, OVAL, посланника Зверя, как пишет Кеннет Грант. Таким образом, Пазузу может быть связан даже с Апокалиптическим Зверем, вестником разрушительного огня.

Его старший брат, как написано в «Некрономиконе» - это Хумвава, другая достоверная фигура месопотамских знаний. Опять же, в Книге Урилии мы читаем, что Хумвава - властелин Южных Ветров и темный ангел всех выделений. Его лицо - это масса внутренностей животных и людей, и его дыхание - зловоние экскрементов. Он также является господином будущего и, таким образом, предсказателем. В древней Месопотамии люди приносили в жертву животных, и по их внутренностям они читали будущее. Фактически, в месопотамской мифологии Хумвава (Хувава, Хум-баба) является гигантом, представляющим реку мертвых, и хранителем леса Кедров, места обитания богов. Он появляется в Эпосе Гильгемеш где его убивает герой. Однако в этих знаниях он не обнаруживает никакого отношения к сфере ветра. Эта функция приписывается ему Некрономиконом, где он описывается как тот, кто «оседлал тихий, шепчущий ветер».

De Vermis Mysteriis упоминает также о так называемых Звездных обитателях - звездные существа, живущие в звездных измерениях. Они невидимы до тех пор, пока не выпьют крови, которая наполнит их тела, что делает их контуры видимыми перед вызывателем. Их вызывают на большом камне, лежащем на равнине, заросшей травой или в руинах старого храма. Также необходима человеческая жертва, как написано в книге: женщины не старше двадцати двух лет и родившейся в девятый, четырнадцатый или двадцать третий день Луны. Не описано, какова природа этих существ, но они, похоже, переносят мага через звездные измерения. Они иногда проявляются в виде темных хищных падальщиков, выходящих из звездных шлюзов, которые появляются как темные вихри закрученной энергии.

Можно приблизиться к звездным коням и межпространственным жителям несколькими способами, но наиболее подходящий метод состоит в том, чтобы вызвать их либо на астральном, либо на физическом уровне, а затем использовать их в качестве гидов или транспортных средств для передвижения по Внешней Пустоте и между измерениями. Через них можно научиться путешествовать в царство звезд, а также обнаруживать скрытые места, которые упоминаются в Мифах Ктулху или полностью неизвестные и неизведанные. Далее я представляю два вида практической работы с демонами сферы воздуха и звездных измерений.

Первая из них сосредоточена на общении с четырьмя демонами ветров, другая - работа с Хастур, способ путешествия в его жилище - Каркоса.

Призыв демонов четырех ветров

Ритуал основан на Некрономиконе Симона. Он направлен на вызов сил элементов, представленных четырьмя демонами ветров: Устур, Сед, Ламас и Наттиг. Ритуал может работать как инструмент связи с сущностями ветров или как предварительный этап для дальнейшей работы с родственными силами.

LEPACA KLIFOTH!

***Во имя Пазузу, повелителя демонов воздуха, я призываю вас:
духи четырех кардинальных направлений! Услышьте мой призыв и
явитесь!***

Лицом на север:

***Я призываю тебя, Устур! Властелин северного ветра! Я
призываю тебя, кто правит Водолеем и месяцем Шабату! Приди ко
мне, странник на пути Древних! Прошепчи мне забытые тайны
Тьмы, которым я посвящаю себя!***

Представьте, что темная человекоподобная фигура входит в
северные ворота

Лицом на восток:

***Я призываю тебя, Сед! Властелин восточного ветра! Я
призываю тебя, кто правит Тельцом и месяцем Аэру!***

***Приди ко мне, последователь Дракона! Покажите мне древнюю
мудрость, которой ты был свидетелем и которую хранил с самых
темных веков!***

Представьте фигуру, напоминающую быка, но с человеческим
лицом, входящую в храм через восточные ворота

Лицом на Юг:

***Я призываю тебя, Ламас! Властелин южного ветра! Я
призываю тебя, кто правит Львом и месяцем Абу! Приди ко мне,
жрец забытых божеств! Освети тьму своим огнем, и позволь нам
найти сокровища, спрятанные там!***

Представьте фигуру с человеческим лицом и телом льва, входящую
в храм через южные ворота.

Лицом на запад:

***Я призываю тебя, Наттиг! Властелин западного ветра! Я
призываю тебя, кто правит Скорпионом и месяцем Арахшаммы!
Приди ко мне, участник древних обрядов! Подведи меня к водам
Тиамат и Абсу, из которых вышла вся вселенная!***

Представьте фигуру, похожую на человека, но с лицом, крыльями и когтями орла, входящего в храм через западные ворота.

Придите, повелители ветров! Я вызываю вас из вашего жилища - из Нузку на Уру! Из промежутков между Солнцем и Луной, днем и ночью, светом и тьмой! Благодаря силе IGIGI!

Придите ко мне!

KIA! ANNA! AG! BADUR!

Силой знака Вур и во имя Великого Красного Дракона!

(сделайте знак Вур)

НО DRAKON НО MEGAS!

Сосредоточьтесь на элементарных силах, окружающих вас, почувствуйте дыхание четырех ветров, позвольте им нести вас и провести вас через астральные пути и измерения.

Путешествие в Каркозу

На основе «Жителя Каркозы» Амброза Бирка.

Сядьте в удобное положение.

Медленно расслабьтесь, и начинайте визуализацию. Представьте себе темный водоворот над вами. Он втягивает вас внутрь. Вы также чувствуете, что плывете, и портал тянет вас на другую сторону. Вы дрейфуете в черном космическом пространстве среди звезд и чувствуете, что водоворот несет вас к одной из них. Через некоторое время вы приземляетесь на поверхность звезды.

Вокруг вас раскинулась мрачная и пустынная равнина, покрытая серой травой, которая покачивается с шелестом от какого-то странного неземного ветра. Над всем этим выступают необычно окрашенные странно сформированные скалы. Вы также замечаете несколько одиноких деревьев. Солнце невидимо, но оно довольно яркое. Свинцовые облака висят низко в небе, и атмосфера наполнена намеком на зло и угрозу. Нет птиц, насекомых или других живых существ.

Вы идете вперед. Вы проходите мимо странных выветренных камней, обработанных инструментами, с изображениями и символами, вырезанными на них. Некоторые из них лежат, некоторые наклонились под разными углами, ни один не стоит вертикально. Некоторые из них похожи на надгробные камни. Похоже, что это кладбище доисторической расы людей, имя которой давно исчезло. Вдалеке вы видите развалины города, когда-то огромного и красивого, теперь разрушенного и уничтоженного. Нет живых существ, только тени случайно появляются среди каменных развалин.

Вы входите в город и проходите по его разрушенным улицам к озеру, которое находится за руинами. Когда вы приближаетесь к озеру, вы замечаете, что оно не похоже на земные водоемы. Его воды сияют странным светом, а растения там немного фиолетовые. Вдруг воды озера опадают, и из них возникает черный замок, который плывет в воздухе над огромным озером. Весь пейзаж, кажется, излучает неземное сияние, и все вокруг вас оживает. Растения начинают расцветать. И город поднимается и снова расцветает. И над башнями города вы видите огромную луну.

Ветер, который колышет траву, поднимает вас, и вы плывете к воротам замка. Его обитатели, существа, похожие на гулей или призраков, открывают ворота и приглашают вас. Вы входите в камеру из черного камня, в стенах которой вы замечаете много дверей в другие камеры. Исследуйте замок. Пусть ваше видение и воображение ведут вас по коридорам и камерам. Возможно, вы встретите самого Хастура.

Когда вы почувствуете, что ваше путешествие подходит к концу, пусть водоворот снова перенесет вас на землю, и вы вернетесь к нормальному сознанию.

Глава XI



Бог Змей Йиг и сила экстаза

В Мифах Ктулху Йиг - это земля, хтоническое божество, гигантский змей, отец всех других змей. Г.Ф. Лавкрафт описывает его как индейское божество, бог змей племен центральных равнин и «странный, наполовину антропоморфный дьявол с весьма произвольной и капризной природой». Йиг обычно покровительствовал тем, кто поклонялся ему, а осенью он всегда становился аномально хищным, тогда его отгоняли с помощью подходящих обрядов:

«Именно поэтому тамтамы в стране Пауни, Учито и Каддо непрерывно звучали неделю за неделей в августе, сентябре и октябре; и вот почему люди-целители издавали странные шумы погремушками и свистками, которые странно напоминают ацтеков и майя».

Лавкрафт сравнивает Йига с такими божествами, как Кетцалькоатль или Кукулькан. Ацтеки считали его богом ветра, божеством Зодиака (пернатый змей был также символом неба), а также древним мексиканским богом, обладавшим разнообразными атрибутами, господином всех учений. Он был также создателем пятого мирового человеческого рода, поскольку именно он создал человека из измельченных «драгоценных костей» предыдущих поколений человечества. Порошок был оживлен его собственной кровью. Кетцалькоатль был известен под многими именами: Кукулькан, Гукуматц, Кукумац и т. д. Ему поклонялись жители древней Мезоамерики: киче, ацтеки, толтеки, майя, ольмеки, и миштеки, до тех пор, пока территория не была захвачена испанцами под командованием Кортеса. Его культ включал, среди прочих элементов, человеческую жертву. Его имя происходит от фигуры героического вождя или короля-жреца. Образ пернатого змея является наиболее распространенным изображением Кетцалькоатля. Некоторое время он также был представлен в антропоморфной форме: в остроконечной шлеме со спиральным драгоценным камнем на груди, сделанном из раковины улитки. Также в описании Лавкрафта он появляется в получеловеческой форме: как черная демоническая антропоморфная фигура с гигантской головой и плечами. Кетцалькоатль был божеством неоднозначных функций, которые отличались в зависимости от конкретной

цивилизации, где ему поклонялись. Иногда он считался утренней звездой, а его брат-близнец Ксолотль был вечерней звездой (Венера). Как утреннюю звезду, он назывался Тлауискальпантекутли, что означает «повелитель утренней зари». Считалось, что он был изобретателем календаря и книг, и дарителем пищи: кукурузы. Он также был покровителем жрецов.

Фигура подобная Кетцалькоатлю была еще одним «змеиным божеством» - Кукулькан. Его имя происходит от толтекского бога, который пришел на территории майя вместе с племенем Ица, под предводительством вождя с таким же именем. Кукулькан был богом земли, воды и огня, и его символами были: растущая кукуруза, рыба или ящерица. Его больше всего считали богом воскресения и возрождения, а его культ включал каменные статуи, представляющие фаллосы.

Кукумац - другое родственное божество, был главным богом индейцев Киче. Так же, как Кетцалькоатль и Кукулькан, он изображался в форме змеи, и его часто отождествляли с этими двумя мифологическими фигурами. Он был андрогинным божеством: мать и отец. Он был сердцем «небес» и создателем растений и животных, а также дарителем цивилизации для человечества: закона, сельского хозяйства, рыболовства и медицины.

В Мифах Ктулху Йиг почитается как на земном плане, так и на землях, расположенных в других измерениях. Его культ можно найти в Книне, части древнего царства Му. Он является одним из главных божеств этой земли, кроме Шуб-Ниггурат, Нуг и Йеб. В De Vermis Misteriis он является Хранителем Правой Стороны, одного из главных шлюзов к измерениям за пределами мира творения:

«Колдуны приносят Ему чистую и невинную женщину, чья жизненная сила, поглощенная правой стороной, делает материальные вещи переменчивыми и покорными в руках Колдуна. Так, что колдун может превратить некоторые вещества материального мира в другие вещи. Вот почему титул этого Хранителя - Владыка Змей, потому что в Его объятиях все твердые вещи оставляют свои оболочки и раскрываются перед Ним».

Поэтому его магическая сила является силой трансформации. Сам змей является древним символом метаморфозы и омоложения.

Удаление кожи представляет собой преобразующую силу, изменение в новое существование. Концепция, связанная с этим принципом, - это сила, представленная ядом змеи, которая отравляет организм и вызывает смерть - переход в новое состояние бытия. По этой причине Йига можно сравнить с Самаэлем, демоническим ангелом, чье имя означает «Яд Бога». В талмудической литературе Самаэль появляется как обвинитель, соблазнитель и разрушитель. Он является ангелом смерти, который убивает людей каплей яда. Он считается «принцем дьяволов», командующим демонической армией и правителем Ада - ангел с двенадцатью крыльями. В Библии он представлен как змей, и в этой форме он соблазняет Еву в Эдемском саду. Он также является инициатором сексуального разврата, поскольку он упоминается среди предводителей ангелов, которые спустились на землю, чтобы объединиться с земными женщинами, о которых мы узнаем из апокрифической Книги Еноха. Его супругой является Лилит, а иногда и другие женские олицетворения разврата и проституции: Наама, Айшет Зенуниум и Аграт Маглат. В каббалистической традиции он является принцем демонов и покровителем магии. Он соответствует второму солнцестоянию, западному ветру и третьему дню недели. На амулетах он представлен как ангел смерти. Считается также, что темные пятна на Луне вызваны его нечистотой. Имя Самаэля также приписывается третьей клифе на Каббалистическом Древе Ночи, сфере, где адепт испытывает магическую смерть, подвергается обрядам перехода и возрождается на следующих клифотических уровнях.

Как ангел смерти, Самаэль также связан со сферой Сатурна и клипотическим туннелем Тантифаксхат, который связывает материальный мир (Малкут/Лилит) с астральным планом (Йесод/Гамалиэль). Это область смерти, населенная вампирами и личинками, освещенная фосфорическим свечением от костей. В «Ночной стороне Эдема» Кеннет Грант пишет:

«Ясень и кипарис, паслен, вяз и тисс» - это деревья темноты, в тени которых туннель исчезает в самых глубоких клетках Земли. Тем не менее этот туннель имеет сходство с океаном пространства через его связь с Сетом, ребенком Богини Семи Звезд, чей планетарный носитель - Сатурн».

Египетский бог Сет - другое божество, изображаемое как змей. Проходя по пути Тантафаксхат, адепта кусает змея, и яд, который течет по венам, поднимает его на другой уровень сознания, наполненный видениями крови и Луны. Вот почему Кеннет Грант приписывает Йига клипотическому уровню Гамалиэль, лунной сфере сновидений и видений, вызванных опьянением сознания трансформационным эликсиром змеи. Там маг оставляет свое земное тело, точно так же, как змея сбрасывает свою кожу и входит в астральное царство лунных фантазий.

В книге Тайсона «Некрономикон: странствия Альхазреда», Йиг также приписывается сфере Сатурна: Йиг - древнейший из древних, поэтому Сатурн - самая древняя из планет; змей - самый холодный из животных, а Сатурн расположен в самых отдаленных и самых холодных космических глубинах; Йиг - самый мудрый из Древних, а Сатурн - символ мудрости и тайны; змей охотится на свою жертву в темноте ночи, а Сатурн погружен в самые темные глубины космоса; так же, как змея иногда становится медленной и сонной, Сатурн является самой медленной из планет. Считается также, что Сатурн влияет на те явления и качества, которые относятся к смерти: холод, старение, сон, стагнация, депрессии, меланхолия, чернота и неизбежный поток времени, который пожирает все, как бог Кронос (римский Сатурн), который проглатывает своих детей в ужасающем цикле смерти и возрождения.

Знак Йиг - это числовой квадрат Сатурна: поле из трех рядов и трех столбцов, где каждая из трех клеток суммарно равна пятнадцати, а общее число девяти клеток равно сорока пяти. Из этой площади можно создать печать Йига используя буквы иврита. Считается, что такой амулет, сделанный из свинца и носимый близко к сердцу, защищает от укусов змей и обеспечивает владельцу благосклонность Йига.

Дети Йига - все змеи и существа, похожие на существ, встречающиеся в мифологии по всему миру. Существует миф о том, что в древние времена первыми цивилизациями управляли люди-змеи. Король Лемурии был, по общему мнению, змеем или полузмеем. Также мифическое королевство Валусия было заселено змеями-людьми, поклонниками Йига. Они были колдунами и алхимиками, которые посвятили свою жизнь магии. Когда цивилизация Валусия была разрушена, жители укрылись в подземных городах и коридорах, самая

большая из них была земля Йот. Но когда змеи-люди встретились с другими подземными жителями, Н'кай, многие из старых поклонников Йига отвергли его и начали поклоняться богу Н'кай - Цатоггуа. В качестве наказания Йиг превратил неверных последователей в змей и отобрал их человеческие качества: речь, конечности и интеллект. Затем цивилизация поклонников Йига переместилась в район горы Вурмидартре, а затем они прибыли в Лемурию. Когда эта цивилизация пала, люди-змеи выжили, скрываясь в глубоких пещерах. Такова история, рассказанная Мифами Ктулху.

Помимо вышеупомянутых богов змей, таких как Кетцалькоатль и его соратники или египетский Сет, мы можем найти множество мифов о людях-змеях в индуистских знаниях, особенно рассказы о змеях Нагах. Согласно этой традиции Наги являются демоническими сущностями, часто бессмертными, изображенными с человеческой верхней частью тела (выше талии), и змеиной нижней частью тела. У них также было несколько голов - обычно семь или пять. Они обитают в подземном мире, царстве змей (нага-лока), где можно найти множество дворцов, домов, башен и садов. Это царство змей называется Паталой или Нирайа (Ад). Столица - город удовольствий (Бхагавати), которым управляет Васуки. Другие известные Наги - это Ананта и Шеша. Наги любят драгоценности и всевозможные украшения. Их атрибутом также является исключительная красота. Считается также, что они обладают большими магическими навыками. В народных верованиях им поклоняются как дарителям плодородия, а в Тибете они считаются божествами воды, хранителями буддийских писаний.

Другим отпрыском Йига, упоминаемым в Мифах, является Бьятис, бог беспамятства, который пришел с Великими Древними со звезд. Его мать, предположительно, Шуб-Ниггурат, с которой Йиг соединялся. Бьятис известен своей властью затмевать разум и вызвать беспамятство своим взглядом. Те, кто вызывают его, становятся жертвой его голода. Он питается ими и истощает их жизненную силу. Тогда сны его жертв наполняются ужасающими образами Бездны и темных частей вселенной.

Также легендарные василиски считаются детьми Йига. Обычно они изображаются как змееподобные существа с восемью ногами или хвостом дракона, глазами жабы и заостренной головой, на которой они

носят корону. Считалось, что они вылупляются из яйца семилетнего петуха, высиженного жабой или змеей. Легендарная сила василисков заключалась в том, чтобы вызвать смерть одним взглядом. Подобно другим детям Йига, василиски обитают в подземных и хтонических регионах: пещерах, подвалах или колодцах, и во многих случаях они являются хранителями сокровищ, скрытых в этих местах. Вера в существование василисков была настолько сильной, что часто черных петухов убивали, чтобы предотвратить создание этих демонических монстров. Например, в Базеле в 1417 году городской совет приговорил одиннадцатилетнего черного петуха за откладывание яйца: животное было обезглавлено и сожжено публично.

Связь василисков с Йигом может происходить из их ассоциации с Сатурном. «Кровь василиска» или «кровь Сатурна» - это название, приписываемое магическому эликсиру, который, как полагали, приносил удачу и защищал от колдовства. Ни один человек не может противостоять взгляду василиска. Можно бороться против него с помощью зеркала, но вы также можете управлять им флейтой, потому что тогда василиск начинает танцевать и теряет силу убивать, пока не затихнут звуки. Это сила Азатота, слепого бога, центра творения, окруженного неземным звуком флейт, музыкой, которой должны подчиняться все существа.

Все дети Йига содержат в себе элемент его сущности и являются отражением его природы. Существует легенда, что, когда все змеи вымрут на земле, тогда Йиг покинет этот мир. Но никто не знает, истинна ли эта легенда, и никто не станет свидетелем ее окончания: ибо змеи более древний, чем человеческий род, и переживут эоны после того, как мы падем прахом.

Ключ к пониманию тайны Йига скрыт в рассказе «Проклятие Йига», написанного в соавторстве с Зелией Бишоп, где Лавкрафт описывает культ Йига и встречу с божеством. Среди индийских племен существовало убеждение, что никто не может убить змею, несмотря на то, что их много, потому что это может вызвать гнев их отца, бога Йига. Он считался невероятно мстительным божеством, которое могло бы жестоко отомстить тем, кто причинил вред его детям. Его любимым методом было превратить свою жертву после подходящих пыток в пятнистую змею. В рассказе Лавкрафт представляет пару молодых

поселенцев, которые пришли на территории, где существовал устойчивый культ Йига. У мужчины был почти «эпилептический страх перед змеями» - даже само упоминание о змее могло сделать его слабым и бледным, в то время как их вид вызвал шок, иногда граничащий с судорожными припадками. Поселенцы старались избегать змей любыми способами. Но однажды им пришлось укрыться от ветра на скалистом утесе, где его жена заметила гнездо гремучих змей. Чтобы не допустить шока у мужа, она их всех убила. С того времени они оба жили в постоянном страхе перед ужасным проклятием Йига. Каждый день они помнили о молитвах и защитных заклинаниях, но однажды они пренебрегли этой привычкой и уснули без какой-либо защиты. Ночью они проснулись от шипящего звука гремучих змей, которые ползали по их кровати. Змеи убили мужчину, а испуганная женщина превратилась в змееподобное существо, как и ее потомство, которое родилось у нее после этого события.

Таким образом, встреча с Йигом была встречей сексуального характера. Вот почему его культ также связан с оргиями и празднованиями сексуальности. Тайсон описывает следующий метод вызова Йига: он вызывается в тело жрицы, которая лежит голая на земле, извиваясь и издавая шипение. Ее бедра измазаны кровью, и ее глаза закатились, так что видны только белки. Затем следует произнести следующее заклинание:

«Подойди, Бессмертный; прислушайся к повествованию флейты Азатота - твоего творца, песне которого не может противиться ни одна его кровь; сойди, соскальзывая по лучам звезд от колец дракона. Великий Змей, старый и мудрый, в начале времен ты подарил знания расе людей, через объятия женщины во время запретных дней ее цикла; снова войди в этот женский сосуд, чьи бедра в потеках крови и вложи в нее свои учения, чтобы твои верные слуги могли извлечь выгоду из ее наставлений. Отдай сладостные плоды ее чреву. Надели ее своим могущественным искусством, чтобы защитить НАС от наших врагов и против тех, кто позорит твою память. Ye, y'ti mn'g thu'lh ugg'a aeth Yig fl'anglh uuthah!»

(«Некрономикон: странствия Альхазреда»)

Поклоняющиеся Йигу считают, что он входит в тела своих жрецов, и знак его присутствия - это когда человек падает на землю и начинает

шипеть, как змей. Они шипят своими губами, но звук не принимает форму какого-либо человеческого языка, поскольку Йиг никогда не говорит, но посылает изображения и видения в сознание одержимого жреца. Лучше вызывать его в определенные дни, потому что его сила возрастает в течение двух дней каждого цикла Луны, когда пересекаются потоки Луны и Солнца. Эти конъюнкции известны астрологам как *caput draconis* и *cauda draconis*, голова и хвост дракона. Это положение звезд связано также с влиянием Йог-Сототха, хранителя ворот между мирами.

Сцена ритуала Йига из книги Тайсона очень напоминает экстатические практики, выполняемые жрицами из африканского колдовства, питоны, выступающие в качестве оракула в Мистериях Змея, о которых Кеннет Грант пишет в «Алистер Кроули и Скрытый Бог». Змеиная Сила, Кундалини - подобна сексуальному импульсу, который производит экстаз и транс. Это современная метафорическая интерпретация. Но в древних африканских обрядах использовались настоящие змеи, чтобы вызвать одержимость у чувствительных женщин, которые становились безумными от контактов со змеями: очарованные их видом, в страхе от их прикосновений или использования их языков. Эти жрицы впадали в транс, называемый «Змеиный Ступор», в котором они раскрывали такие навыки, как ясновидение, ясновыслушивание и т. д. Они действовали как оракулы и пророки, через которые божественные силы проявлялись для собравшихся вокруг священников.

Кеннет Грант дает пример практики вуду, в которой женщина жрица впадала в транс от контакта с мелькающим языком змеи. Она была «пронизана» божественной силой, извивалась, все тело сотрясалось, и она произносила слова пророчества. В этом восторженном трансе женщины «произносили наставления, общались с духами мертвых, элементами, космическими демонами, и - если они были Посвященными высшего порядка - с космическими сущностями, существующими вне пространства и времени».

Ритуал Йига показывает близкое сходство с подобными видами практики. Также важно заметить, что кровь используется для обозначения присутствия божества. Контакт с кровью всегда означает ритуальную нечистоту, и пересечение барьера между царством жизни и

смерти: мирской и духовной сферой. В древних магических практиках требовалась кровь когда кто-то хотел связаться с другой стороной - для предсказания или других целей. Например, жрица в оракуле Аполлона в Аргосе выпивала кровь ягненка, чтобы войти в божественный транс. Это было похоже на многие другие древние оракулы. Кровь создавала транс и видения, необходимые в богослужебных действиях.

Кровь также является мощным стимулятором, который опьяняет ум и допускает смещение сознания за пределы обычного состояния. В ритуале Йига, жрица также стимулируется запахом, прикосновением и видом этой сильной жидкости. Кровь покрывает бедра, что является символом менструации («нечистоты» и магической фазы женского цикла, когда женщина более чувствительна к тонким импульсам). Или дефлорации, в которой змей представляет фаллос. Оба понятия принадлежат к сфере сексуальности. Таким образом, интоксикация и транс вырабатываются сексуальными импульсами. В жрицу, возбужденную до точки оргазма, «проникает» божество, которое в этой практике отождествляется с Йигом, когда сила змеи поднимается вверх по ее позвоночнику и активирует чакры, энергетические зоны. В момент оргазма, энергия перемещается в центр Воли, Аджна Чакру.

Открывается Третий Глаз, и достигается видение других плоскостей и измерений. В этот момент Змей разворачивает свои крылья и становится Драконом, огненная энергия активируется и освобождается. Это может быть воспринято как экстатический транс, в котором человек может воспарить над физическим телом и исследовать другую сторону. В Тантрической традиции сексуальные жидкости, выделяемые во время оргазма, считаются магически заряженными жидкостями.

Пример этого процесса приведен ниже, в медитации с Йигом, которая направлена на активизацию Змеиной Силы и возведению ее до уровня экстаза и интоксикации.

Змеиный Экстаз

Ритуал Одержимости

Это продвинутая работа, основанная на контролируемом использовании психо-сексуальной энергии, известной как Сила Змеи или Кундалини. Его не следует пытаться выполнять человеку, который никогда не работал с силами Кундалини. Этот ритуал требует по крайней мере основного понимания астрального тела и способности направлять и фокусировать внутреннюю энергию в определенных частях физического тела. В противном случае работа может быть бесполезной или даже вредной для практикующего. Также рекомендуется иметь базовые знания о сексуальной магии и иметь возможность достичь внутреннего оргазма без каких-либо физических средств, хотя последнее не является обязательным.

Работа включает в себя сексуально-магическую технику направления оргазмической энергии на конкретные чакры, чтобы активировать их и обеспечить плавный поток силы Кундалини. Это превращает опыт оргазма в имплозию всего организма, который затем фокусируется на Третьем Глазе и освобождается через коронную чакру. Эта тантрическая техника поднимает сознание на более высокий уровень и позволяет получить опыт другой стороны, более тонких измерений реальности. Здесь работа сосредоточена на инвокации или одержимости Йигом, который отождествляется с змеей Кундалини, и трансцендентности сознания в измерениях «между углами», как это описано в гнозисе Некрономикона.

Сядьте в удобное положение или лягте. Закройте глаза. Дышите медленно и глубоко и продолжайте дыхание, пока не почувствуете себя полностью расслабленным и готовым начать визуализацию.

Представьте себя стоящим на скалистом пике горы. Темно, солнце уже село. Атмосфера мрачная, и в небе висят черные тяжелые облака. Молния ударяет на расстоянии, но дождя нет. Медленно приближается буря, и молнии вокруг вас ударяют одна за другой. Внезапно вы слышите шипящий звук. Вы поворачиваетесь, и замечаете огромный черный котел. Рядом сотни гремучих змей. Они ползают по котлу, и их яд падает в него. Внутри образуется густой черный пар и превращается

в тeneвую форму гигантского змея. Звук шипения и грома, похоже, ритмично согласован, и вы начинаете падать в какой-то галлюцинационный транс. Вы также можете услышать ритмичные барабаны где-то в отдалении. Станные тени танцуют вокруг вас, освещенные сиянием частых молний.

Через некоторое время тени вокруг вас принимают формы обнаженных женщин. У них бледно-белая кожа и нечеловеческие глаза. Они начинают исполнять чувственный и экстатический танец вокруг котла, среди змей. Змеи оборачиваются вокруг них и ползают по их телам. Они кусают их, и из тел жриц капает яд и кровь, но они, похоже, не ранены. Внезапно они падают на землю и корчатся в восторженном трансе. Змеи обвивают их обнаженные тела, стимулируя их своими языками и проникая в них. Вся сцена сопровождается ритмическими звуками грома, шипения и барабанов.

Пока видение продолжается, начните наращивать свое сексуальное возбуждение. Прямая энергия поднимается из ваших гениталий через все тело. Начните повторять/шептать мантру:

«Ла, Ла, Йиг! Я трансформируюсь! Я Йиг!»

Одновременно продолжайте визуализацию:

Когда вы ошеломлены всей атмосферой, огромная тeneвая змея внезапно обматывает вас и втягивает вас внутрь котла. Смертельный яд входит в ваше тело через вашу обнаженную кожу. Вы можете чувствовать боль, но в то же время странное наслаждение. Одна из молний ударяет прямо в котел и зажигает огонь под ним. Пламя нагревает сосуд, и вы чувствуете, что огромный жар сжигает ваше тело.

Пока возбуждение нарастает, и вы постепенно приближаетесь к состоянию оргазма, ощущаете прилив тепла и силы у основания вашего позвоночника и направляете его в Третий Глаз. Если вы женщина, в этот момент вы можете визуализировать змея, проникающего через ваше влагалище и проникающего через все тело - через позвоночник, пока он не достигнет Третьего Глаза. В момент оргазма вы должны почувствовать, что ваш Третий Глаз продавливается энергией. Весь организм вибрирует. Вы поглощаете энергию всем своим существом. Ограничения и барьеры, которые связывают сознание, исчезают,

освобождаются ваши первичные атавистические сексуальные инстинкты, которые приносят дикие и первозданные видения.

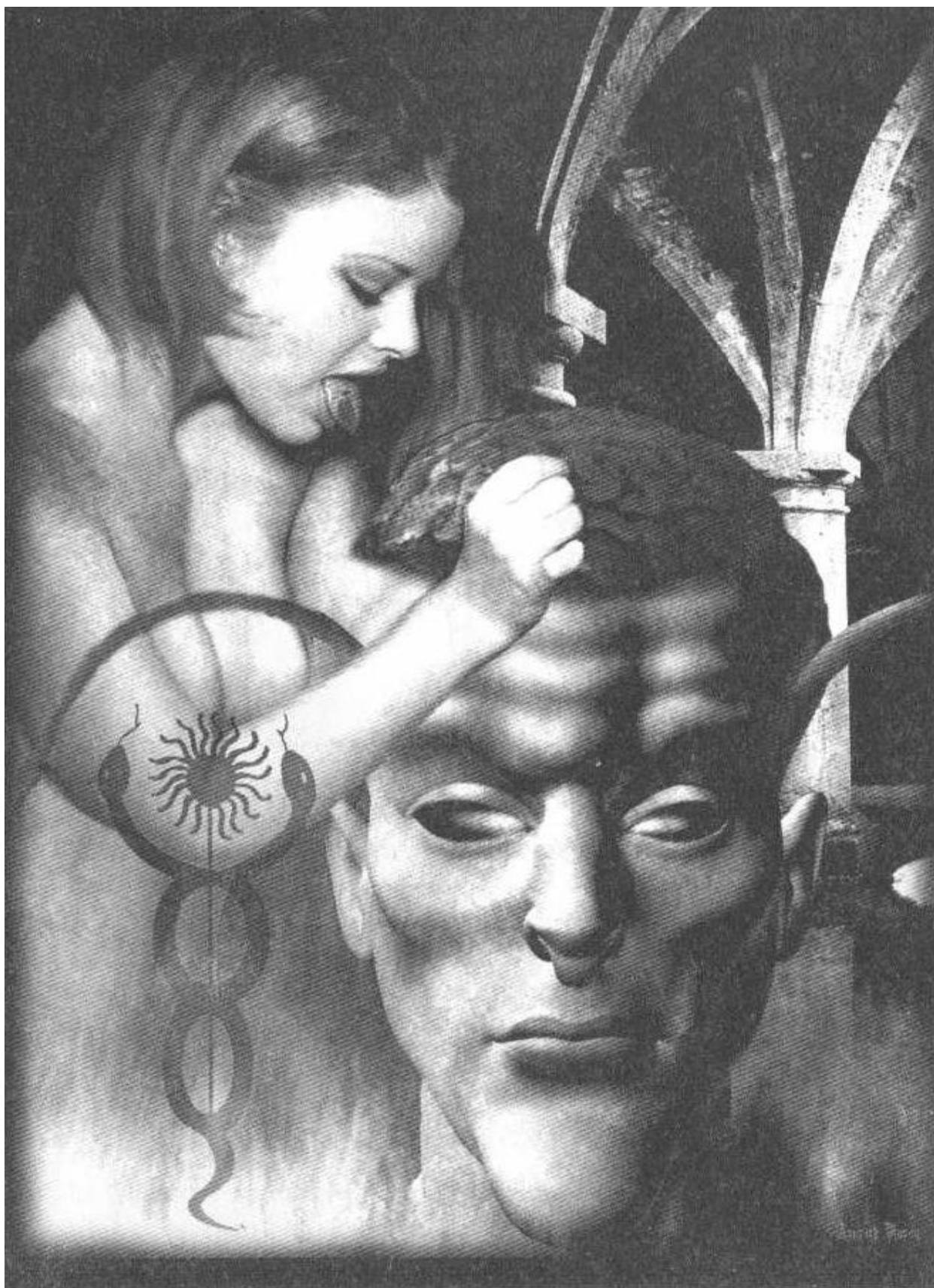
Почувствуйте, как открывается ваш Третий Глаз, и чакра короны становится вратами, через которые ваше сознание поднимается над физическим телом. Представьте, как ваше астральное тело принимает форму крылатого змея. Черная дыра открывается над вашей головой, и вы плаваете в черном вакууме, где странные углы и скрытые измерения составляют огромный лабиринт звезд, галактик и миров, через которые вы можете плавно скользить в своей змеевидной форме.

Вы проходите безграничные бездны необъяснимо окрашенных сумерек и сбивающего с толку беспорядочного звука, заполненные неопишимо угловатыми массами чужеродного вещества, напоминающего призмы, лабиринтами, циклопическими зданиями и другими странностями, неизвестными человеческому восприятию.

Откройте свое сознание этому опыту и позвольте этому продолжаться, пока Вы не почувствуете потребность возвратиться. Медленно вернитесь к своему материальному телу. Почувствуйте, как энергетический поток спускается от вашей головы до основания спинного хребта, и ниже - в землю под вами.

Путешествие закончено.

Сделайте несколько глубоких дыханий и откройте свои глаза.

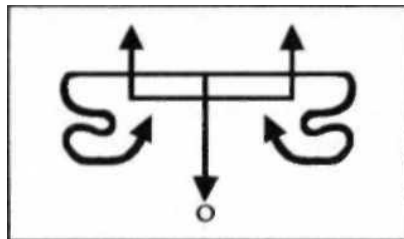


Церемония Великих Древних

Групповой ритуал

Подготовка

Церемония должна проводиться в священный для Великих Древних день: Сретенье, Бельтайн, Ламмас или Самхейн. Комната, в которой она будет исполняться, должна быть оформлена в черном и украшена символами, связанными с этими божествами: в частности сгиглами Великих Древних легко доступными в популярных версиях Некрономикона и отредактированных текстах. Это зависит только от вашего выбора, какая из них будет использоваться в церемонии. У алтаря должна быть вырезана или нарисована печать Йог-Сотхота:



Оператор церемонии должен быть одет в черную мантию или другую подходящую одежду черного цвета. Также участники должны носить черную одежду. Храм должен быть заполнен густым дымом сильного благовония, например, мускуса или крови дракона. Также в качестве фона церемонии может быть использована подходящая музыка. Храм должен быть освещен черными свечами.

Предварительный призыв сид

Оператор подходит к алтарю и делает знак Вур обеими руками, затем скрещивает руки на груди. Участники делают то же самое. Затем Оператор звонит в колокол, чтобы начать церемонию, и передает звонок участнику слева. Участник звонит в колокольчик и передает его следующему лицу слева - и так далее, пока звонок не вернется к оператору.

Оператор:

Мы собрались здесь, чтобы прославлять и призвать силы Великих Древних, Повелителей Внешней Пустоты. Мы стремимся объединиться с их сущностью и узнать природу их силы. Я объявляю церемонию открытой!

Участники:

Приветствуем, Повелители Внешней Пустоты!

Затем Оператор берет кинжал или меч и указывает им в четырех основных направлениях:

(На запад)

Дагон, Владыка Великого Мирового Океана, войди в этот круг, охраняй и свидетельствуй на этом ритуале, и пусть твоя сила наполняет этот храм!

(На север)

Шуб Ниггурат, Черный Козел с тысячью потомков, войди в этот круг, охраняй и свидетельствуй на этом ритуале, и пусть твоя сила наполняет этот храм!

(На восток)

Ктулху, который лежит мертвым, но спящим, в ожидании своего славного возвращения и наблюдающий за своими поклонниками, войди в этот круг, охраняй и свидетельствуй на этом ритуале, и пусть твоя сила наполняет этот храм!

(На юг)

Йог-Сотхот, Ворота и Ключ к Царству Тьмы, войди в этот круг, охраняй и свидетельствуй на этом ритуале, и пусть твоя сила заполнит этот храм!

Оператор говорит:

Пусть Тиамат, Дракон-Богиня Пустоты и этого Мира, наполнит нас огненной силой и раскроет нам эликсир бессмертия.

Участники отвечают:

Ла Тиамат!

Оператор и участники делают знак Киш, и визуализируют четыре элементарных силы вокруг круга. Когда атмосфера достаточно уплотнится, Оператор продолжает церемонию.

Церемония

Оператор:

Мы призываем Великих Древних, Повелителей Внешней Пустоты. Мы призываем вас через Великого Ктулху, вашего брата и жреца, который мертв, но сновидит в своем доме в Р'лех. Мы твои дети! Кровь от крови! Плоть от плоти! Божественность от Изначального Божества! Именно для нас, людей, вы пришли из Пустоты и дали нам свою искру божественности. Участвуя в вечной войне со Старшими Богами, вы были вынуждены покинуть Пустоту, и ее Врата были заперты навсегда. Но вы построили свое Царство во Тьме. Вы управляете царством Ночи и сновидений, и вы приходите на призыв ваших жрецов. И мир горит в экстазе и свободе. Мы стремимся зажечь Огонь Дракона, источник нашей силы, который исходит от наших предков и является причиной всей жизни. Мы ищем союза с тремя нечестивыми и тайными культами Сириуса, Дракона, Козерога. Мы признаем силу Завета и наследие нашей крови!

Оператор:

Мы открываем Врата Пустоты, из которых появится Дракон и поглотит Солнце, и будет только Черный Свет Бездны!

Участники:

Ла Йог-Сототх!

Оператор:

Мы вызываем Того, Кто Хранит Завесу, с тем чтобы он открыл нам истинную природу Вселенной!

Участники:

Ла Даолот!

Оператор:

Мы желаем путешествовать в Ночи с теми, кто ходит с ветром и испытать экстаз от союза с Тенью в Чреве Тьмы!

Участники:

Ла Хастур!

Оператор:

Мы освобождаем наши умы и выходим за пределы барьеров, чтобы стать Драконом, путешествующим в космической пустоте Бесконечности, где правит Султан Демонов!

Участники:

Ла Азатот!

Оператор:

Мы следуем за Черным Фараоном, который ведет нас по забытым путям в мир, где обитает только Тьма и Тишина!

Участники:

Ла Ньярлатхотеп!

Оператор:

Мы разбудим того, кто лежит мертвым, но спящим. Ибо то не мертво, что может вечно лгать. И со странными зонами даже смерть может умереть!

Участники:

Ла Ктулху!

Оператор:

Мы подтверждаем, утверждение Завета, что человек был создан из крови Дракона, а человеческая кровь является ключом к силе наших предков. Мы - Плоть и Кровь Дракона!

Участники:

Мы - Плоть и Кровь Дракона!

Оператор говорит:

Змей-Дракон Пустоты, своим поцелуем даруй нам зрение, потому что мы не хотим оставаться слепыми. Уничтожь ложь своей вечной силой, сожги всю слабость и колебание в нас, наполни нас твоей силой. Ибо мы стоим перед лицом истины и готовы понять нашу божественность и стремимся свободно ходить по нашим путям.

Оператор касается лба каждого участника, (Аджна чакры) палочкой и говорит:

Пусть поцелуй Змея Йига откроет вам глаза и сорвет завесу иллюзии, которая вас окружает

Затем он/она дает каждому чашу с красным вином, говоря:

Пусть кровь Тимат Матери-Дракона пройдет через ваши вены как огонь и сила.

После причастия **Оператор** говорит:

Пусть сила Дракона пробудится в нашей крови!

Участники:

ПРИВЕТСТВУЕМ ТИАМАТ!

Теперь все занимают удобную позицию и медитируют на силу Дракона и Великих Древних, пробуждающихся в их сознании и воспаляющих тело и разум. Медитация длится до тех пор, пока не закончит каждый участник.

Окончание**Оператор:**

Через это общение с кровью мы стали детьми Тиамат, последователями Завета. Пусть поцелуй Змея станет нашим источником трансформации, через которую мы вкусим тайну жизни и смерти. Мы пробудили вечный огонь, который будет гореть в наших душах и пылать в самых темных безднах. Да будет так!

Участники:

Да будет так!

Оператор гасит свечи и звонит в колокол, чтобы завершить церемонию. Он/она и участники делают Знак Котх. Если есть необходимость, можно выполнить изгнание.

Несколько слов об изгнании

Читая Некрономикон Симона, многие из вас, вероятно, заметили драматическую фразу: Эффективных изгнаний для сил, вызванных самим НЕКРОНОМИКОНОМ, нет. Позже автор объясняет, что, поскольку шумерская религия, которая якобы является источником книги, была ориентирована на Луну, для всех видов солнечных ритуалов можно выполнять изгнание. Затем нам представляют серию заклинаний в «Книге Маклу о сожжении злых духов», которые предположительно должны работать как изгнание. Среди оккультистов, которые когда-либо работали с этими заклинаниями, мнения об их эффективности расходятся. Они, как правило, должны функционировать как защитные заклинания или как экзорцизм, изгоняющий нежелательные силы. Но характер и цель изгнания гораздо сложнее.

Обычно изгнание включает магическое пространство для работы и превращает комнату в храм, расположенный за пределами обычного мира, в сфере сакрума. В ритуализованной форме (например, популярном Ритуале Малой Пентаграммы) это включает в себя установку четырех основных точек и вызов элементарных сил, представленных как формы богов, в зависимости от магической традиции. Практикующий помещается в центр пространства и становится *axis mundi*, ваше сознание связано с верхними и нижними силами и вы способны перевести свой ум на более высокие уровни. Это магическое действие не только очищает пространство и обеспечивает защиту, но и смещает фокус практикующего от повседневного мышления к магической операции. Эта вторая функция особенно необходима, когда у нас нет специального храма исключительно для магической работы, и мы выполняем все магические действия в комнате, которая обычно используется для повседневной деятельности.

Поэтому изгнания часто используются в качестве открытия магической операции или в качестве закрывающего элемента - для очистки пространства и изгнания энергий, которые были вызваны.

Можно спросить, как насчет сущностей Некрономикона, возможно ли их изгнать? Репутация Некрономикона, возникшая вокруг этой книги на протяжении последних десятилетий, сделала ее мощным эгрегором тайны, беспокойства, мрака и мириад спекуляций о природе этих сущностей. Аура зла и обреченности, окружающая эти легенды, оказывает большое влияние на воображение практикующего. Многие люди действительно верят, что изгнания должны быть сделаны после прочтения каждой страницы книги, потому что эти силы настолько опасны, что даже мысль о них может действовать как призыв. С другой стороны, им говорят, что никакие изгнания не эффективны, и тревога усиливается. Как мы уже неоднократно говорили в этой книге, ритуальная структура западной магии вряд ли будет когда-либо работать для гнозиса Некрономикона. В лавкрафтовских знаниях они называются вездесущими. Они существуют в темных, заброшенных местах, на обочине цивилизации, среди дикой природы и скрытых остатках древних поколений. Когда мы открываем для них наш разум, устанавливается контакт, который продолжается в каждую минуту нашей жизни, как во время магической операции, так и после: в наших снах, чувствах, предчувствиях и т. д. Наше сознание становится каналом для шепотов из-за пределов, и он никогда не может быть полностью закрыт. Мы не можем относиться к лавкрафтовским сущностям как к временным инструментам, которые могут быть изгнаны в любое время. Зов Ктулху всегда присутствует в нашем сознании. Это не означает, что изгнания не эффективны, скорее они не используются для гнозиса Некрономикона. Или, другими словами: изгнания не всегда подходят для работы с Великими Древними. Вы можете использовать официальное изгнание, чтобы открыть особый ритуал и очистить магическое пространство, а также на заключительном этапе, что также рекомендуется во многих практиках этой книги. Но работа с гнозисом Некрономикона редко формально структурирована и ритуализирована. Она действует на непосредственное присутствие энергий, на которые вы должны только настроить свой ум: естественно или с помощью упомянутых здесь методов. Вместо того, чтобы выполнять формальный ритуал, можно работать с лавкрафтовскими сущностями, читая истории,

сновидя, визуализируя или просто выходя в дикие места, чтобы почувствовать их присутствие. Если нет ритуализированного контекста, формальное изгнание тоже не будет иметь большого смысла. Вместо этого вы можете добиться смещения сознания, используя простые методы, такие как звон колокола, зажигание ладана, зажигание свечей или другие виды света, которые вы не используете обычно, или включить особый вид музыки. Все это может забросить вас в сферу сакрума и показать, что все, что вы делаете с этого момента, будет магическим действием.

Лавкрафтовский гнозис может показаться пугающим, потому что он существует вне человеческой рациональности и порядка. Он дикий и чуждый. Он также неосязаем и не всегда понятен в рамках человеческого восприятия. И то, что нам не знакомо, обычно пугает нас. Сам Некрономикон - это книга, которая недостижима для исследователей, если они не оставляют рациональность и не осмеливаются сорвать завесу между миром материи и духа. То же самое с этим видом гнозиса. Он раскрывает вам темное и мистическое царство призрачных холмов и лесов, пространств, скрытых лабиринтов, где можно легко потеряться, затонувшие города в глубинах океанов и других территорий, где могут ходить только колдуны и слуги темных богов и где нормальные люди становятся жертвами. Эта встреча изменит вас навсегда, и ее последствия никогда не смогут быть полностью исключены. Энергии проникают в ваше сознание, разрывая крошечный мир вашего обычного восприятия и открывая вас обширной области Великих Древних. Этот опыт может показаться шокирующим - вы будете удивлены, узнав, насколько мал ваш мир и насколько великий потенциал существует за пределами рациональности.

Там, в бесконечной вечности пространства, вы услышите запредельный шепот, и вы увидите то, что было скрыто от вас раньше.

«Ибо тот, кто проходит мимо ворот, всегда побеждает тень и никогда больше не может быть один».

Г.Ф. Лавкрафт

Оглавление

Практическое введение	3
Что такое Гнозис Некрономикона	7
Гнозис.....	12
Договор и Церемония	13
Магия Сновидений.....	14
Астральные путешествия	16
Скраинг.....	16
Эвокации.....	17
Инвокации	18
Сексуальная Магия	19
Изменение формы	20
Создание слуг	20
Некромантия	21
Призыв из глубины: Ктулху и магия сновидений Лавкрафта	24
Работа с Ктулху в сновидении.....	28
Вызов Ктулху в сновидящем разуме.....	30
Врата в межзвездные измерения	33
На открытом воздухе.....	34
Помещения и внутренние пространства.....	36
Окна	38
Магические предметы, используемые для открытия врат	39
Формулы открытия	41
Как работать с межпространственными вратами	42
Ритуал Срывающего Покровы.....	44
Ньярланхотеп - инициатор Шабаша	47
Астральный шабаш.....	50
Видение Хаоса и космического пространства	53
Астральное путешествие на Юггот	64
-Азатот-.....	67

безумие в центре бесконечности	67
Общие характеристики	68
Флейты безумия	70
Мудрость безумного разума	72
Инвокация безумия	75
Ослабьте границы разума	75
Вытолкните себя за рамки	76
Исследуйте иррациональное	77
Путешествие к центру беспорядка	77
Вернитесь к реальности	78
-Дагон-	80
Повелитель водной бездны	80
Исторические источники	80
Магический профиль	86
Инвокация Дагона	87
Этап 1: Фаза подготовки	87
Предварительные работы:	88
Этап 2: Инвокация	88
Ритуал	89
Медитация	90
Этап 3 - Закрытие	91
Некромантия и мифы Ктулху	93
Природа некромантии в Мифах	93
Бог некромантии	96
Некромантия на практике	97
Скраинг	98
Некромантические эвокации	98
Как использовать труп	99
Вызов мертвого божества	99
Путешествие в Кута	100

Стрела Гхат	100
Жрецы Ньярлатхотепа.....	101
Создание зомби.....	102
Бутылки души	102
Заключение	103
Инвокация Мордигиана	104
Вампиры	108
и искусство астрального изменения формы.....	108
Ритуал Акхкхару	116
- Секс, Кровь, Хаос, Смерть -	121
представляют Шуб-Ниггурат.....	121
Черное Причастие	130
Те, кто движутся с ветром,	134
- божества и демоны воздуха и звездных измерений Мифов Ктулху	134
Призыв демонов четырех ветров.....	138
Путешествие в Каркозу	140
Бог Змей Йиг и сила экстаза	143
Змеиный Экстаз.....	152
Ритуал Одержимости.....	152
Церемония Великих Древних.....	156
Подготовка	156
Предварительный призыв сил.....	156
Церемония	158
Окончание.....	160
Несколько слов об изгнании	161

©Перевод Баньши Дану, 2018 г.



<http://invertedtree.ucoz.ru>