



**Орден Чёрных Звёзд**

Документ № 4

от 16.05.2017 г.

от 09.11.2021 г.

## **Введение в Традицию Великих Древних**

В виде отдельных разрозненных культов и организаций, постоянно меняя название, Традиция Великих Древних берет начало с позабытых времен. С приходом в нашу жизнь интернета, тайные писания начали просачиваться в сеть, давая обширное представление о Традиции. Теперь изучать Традицию может каждый желающий. Этот мануал разработан группой практиков, именующей себя Орден Чёрных Звёзд. Цель этого мануала - дать представление о Традиции и ввести новичка в курс дел.

### **Традиция Великих Древних**

На протяжении всей истории человечества существовали тысячи различных культов и религиозных учений, практически в каждой из них затрагивались фундаментальные вопросы мироустройства. И в большей части религий практически прямо говорилось: до всего что сейчас есть было нечто иное. Об этом упоминалось ещё во времена Древнего Египта, и в других эпохах. Каждый объяснял это по своему, но практически всегда было что-то и кто-то до сотворения мира. Место обитания и существа, что зародились сами, либо пришли из неизвестных пространств, гораздо более изначальных, чем наш мир. Люди называли их по разному, порой путая с богами, теми, кто появился первыми в новом мире, однако, Иные Боги или как их ещё называют - Древние Боги, были куда раньше. И лишь немногие, те кто смог узнать их истинную природу, решили последовать за ними, мудро предпочтя истину лживым увещеваниям Земных богов.

Традиция Великих Древних — это оккультная традиция направленная на поклонение и развитие себя, через взаимодействие с находящимися вне нашего мира силами - Великими Древними - обитателями изначального Хаоса. Теми, чье бытие само по себе позволяет существовать этому миру и многим другим пространствам. Их форма является чуждой по отношению к большинству того, что знакомо человеку, но вместе с тем их часть есть во всём нас окружающем, как и в нас самих.

Многие любят подчеркивать, что Древним чужды добро, зло, мораль и нравственность. Однако, это утверждение крайне нелепо. Бесконечно могущественные существа, обитающие в Хаосе и являющиеся его неотъемлемой частью, разумеется знают такие человеческие понятия, но не исходят из них в силу иной природы мышления. Древние обитают вне времени и пространства, вне понятий жизни и смерти как таковых. То, что считается для нас необоримой катастрофой мирового масштаба для этих сил не стоит внимания и наоборот, незначительное событие может быть для них крайне важным. Судить нечего столь отличное от человека только человеческими мерками - глупость, ведущая к большим заблуждениям в дальнейшем. Всё что



мы можем сделать, дабы приблизиться к ним - это лишь взаимодействовать с малой частью этих не поддающихся полному осознанию существ. И этой части их, вошедшей в контакт с нами, придавать форму хоть как-то доступную для нашего разума.

Естественно, такие взаимодействия часто сказываются негативно на душевном здоровье смертных. Стоит заглянуть чуть глубже в творящееся вне мира, увидеть немного больше чем доступно нашему рассудку, либо получить чуждые нашему миру силы, - твой разум и тело начнут рассыпаться, будто кубик сахара в стакане с горячей водой. Выход в Запределье, как и саморазвитие в подобном ключе - не для всех. Безумие нередко является лучшим исходом по сравнению с возможными физическими проявлениями неудачных, либо наоборот, слишком удачных практик с Древними. Для обычного человека мир за дверями его дома уже порой достаточно страшен. Что уж говорить о том, что за пределами мира?

А за пределами мира находятся те, кто хотят сюда проникнуть, чтобы завершить свою давнюю "игру". Те, кто помогает ищущим и открывает им пути на зыбкие тропы вовне. Они дают знания, силу и преобразования тем, кто несет их волю. Они помогают практикам выйти из под ограничений своих врагов. Они открывают всё в том свете, в котором оно предстает перед их всевидящим взором, что видел вещи старше самых первых звёзд. Но вместе с этим они крайне равнодушны ко всему, а потому не стоит ждать от них каких либо явных "даров" не прилагая усилий самому.

За счет взаимодействия с Древними, можно уподобиться их природе и приблизиться к их подобию восприятия мира, самому стать Древнеподобным. Узнать, как можно существовать иначе, чем мы можем увидеть изнутри мироздания. Путь обретения подобия Древнего тернист и опасен, он требует от вставшего на него неимоверных усилий, критического мышления, а также крепкой воли позволяющей сохранить себя. Но наградой за труды является свобода от рамок этого мира и большинства известных правил. Возможность быть вне времени и существовать, не будучи зависимым от мира. Что может быть лучше, чем быть самодостаточным? Быть основой своего же естества, при этом не будучи марионеткой в чужих руках?

Некогда Старшие боги бежали и отгородились Гранью от Древних.

Они схватили и использовали Йог-Сотота, для создания Сущего из его естества. Они создали Грань, которая, подобно печатям использующимся против демонов, не позволяла Хаосу проникнуть на их территорию в своём истинном облике, Грань придавала Хаосу форму и заключала неопределённое многообразие в одном ограниченном варианте существования. Однако, Йог-Сотот, восстановился и вместе с другими Древними продолжил войну используя лазейки и прорехи в Границе. Для этих существ любая битва скорее подобна "игре", чтобы разнообразить свою вечность, но для Старших - это выживание. Именно поэтому многие из потомков Старших решили сменить сторону дабы обрести вечность, а не ютиться в клетке созданной их прародителями. Благодаря помощи восставших, Древние смогли более явно воплотиться в Сущее небольшой своей частью. И хотя Грань всё ещё мешает представать им в истинном облике, Древние смогли создать наиболее близкие к себе ипостаси. Старшие же вновь бежали в дальние глубины Сущего, туда, где Грань на порядки сильнее ограничивает Древних. И хотя Древние победили в этой битве, но части их естества, проникшие в Сущее, оказались во время сражений запечатаны. Однако, это ничего не изменило в глобальном противостоянии. Ведь Древние вновь послали свои эманации через лазейки в Границе. Прямо сейчас их отражения посещают многие миры в бесконечности Сущего, представляя в тысячах обликов.

Рано или поздно оковы будут сломлены. Это неизбежно и Старшие об этом знают. Некоторые Древние, чьи воплощения не запечатаны, свободны совершать любые действия. Они сами и их посланцы действуют в личных интересах, попутно буквально нарушая и искажая законы сдерживающие нас всех. Древние отправляют своих эмиссаров, чтобы ослаблять печати и пробуждать его отпрывков от сна подобного небытию. Когда настанет час продолжения их "игры" - Древние сорвут печати. Освободятся ипостаси Великих из их узилищ, и



уничтожат Грань, сковывающую мир цепями воедино. Тогда, с далёких Чёрных Звёзд, лежащих по ту сторону звёзд нашего мира, из огня Первых Миров и бесконечности неизвестных, зыбких пространств, придут существа огромной силы. С которыми Люди, в насмешку созданные Старшими из крови Древнего Кингу, смогут встать вровень, но лишь приняв свою суть.

Цель практиков Традиции - помочь разрушить печати, сорвать оковы Старших, отделяющие наш мир от Запределья, а также приложить усилия к возвращению Древних, претерпеть изменения и присоединиться к ним в Хаосе.

## Кто такие Древние и откуда они появились изначально?

Древние были, Древние есть, Древние будут. Древние это существа невообразимой мони, схожие по многим признакам с хтоническими чудовищами из мифов, что были олицетворением мони земли, загробного царства и тд. Вот только если хтоники в мифах относились именно к нашему миру, а само слово произошло от древнегреческого - земля, почва, то Древние относятся именно к Хаосу, так как в нём зародились.

Соответственно когда мы называем их "хтониками Хаоса", то не приписываем жалкое место среди чудовищ нашего мира, а подчеркиваем изначальность происхождения и фундаментальную связь, то, что они олицетворяют мону Хаоса и по сути им являются. Их имена непроизносимы и неосознаваемы в силу запредельного смыслового значения. Как бы человек не старался, он может лишь подобно попугаю повторять схожие звуки, доступные его скучным возможностям речи, да оформлять те части их, что доступны сознанию в жалкие подобия истинных обличков.

Как хтоники в мифах зародились из ещё не оформленной плоти мира, так и Древние появились из Изначального Хаоса - "субстанции" эфемерной и неизъяснимой.

Изначальный Хаос существовал и вместе с тем не существовал, в нём было всё и ничто одновременно, он бесконечен и безначален. Неизвестно сколько конкретно существовал Изначальный Хаос, да и так ли это важно, учитывая, что там где он был отсутствовало время и пространство в знакомом нам виде. Именно из него самозародился первый Древний - Азаг-Тот, тот кто по праву именуется "Сердцем Хаоса", прародителем и истоком всего (Всё в Одном).

Из этих эманаций в свою очередь появился Йог-Сотот - Страж, Ключ и Врата, Один во Всём, Затаившийся у порога, Всесодержащий (Содержащий все формы Бытия). Он был тем кто придавал формы и мог менять их ещё будучи в Хаосе. Этот Древний крепко связан со своим прародителем, по сути являясь "отделённой" его частью, непрерывно сливающейся и разделяющейся. Остальные Великие Древние аналогично были порождены Азаг-Тотом в его безумии, либо их породили уже существовавшие Древние, сливаясь\разделяясь в бесконечном Хаосе как друг с другом, так и сами по себе.

Так и длилась вечность в Хаосе, где Древние без конца и начала порождали себе подобных, поглощали себе подобных и возрождались из небытия, изменяясь под "ветром" силы Хаоса, идущим от "Сердца". Бесконечные и безначальные, единые и разделённые в своих предпочтениях - такова их суть.

## Кто такие Старшие и их природа. Война со Старшими и ее причины

Хаос многообразен и нескончаем в своём многообразии - это факт.

До сих пор никто так и не смог установить причину появления Старших. Была это очередная проделка безумия Азаг-Тота, оформленшиеся случайно остатки энергии многих Древних, либо вовсе крупицы Изначального Хаоса, смешавшиеся с чем-то ещё, однако, точно известно, что Старшие зародились в Хаосе подобно Древним, но были значительно слабее и ущербней. Их можно было бы назвать Вторым поколением Хтоников Хаоса, вот только самого Хаоса, как такового, в них было крайне мало.



Разумеется Древние решили поглотить более слабых, присоединив их к круговороту бесконечной "игры". Ведь каждый из них мог без особого труда вернуться из небытия обратно в Хаос - такова их природа. Старшие же, стали отличной добычей. Но Хаос изменчив и жертвы со временем приспособились, научившись давать хоть какой-то отпор сообща.

Так начался новый виток бесконечной "игры" для Древних и ужасающая война на выживание для Старших. Старшие вознамерились упорядочить свое бытие для паразитирования на вселенной. Они отступники отгородившиеся завесой от Древних и действующие строго в рамках своих же ограничений. Когда падет завеса старшие погибнут и вселенная перейдет во власть Древних ибо как сказано в писаниях были они ранее и прибудут вновь.

## Писания Традиции Великих Древних

Традиция Великих Древних, в текущем виде, образовалась из локальных сообществ практиков. Упрощение методов связи и общая доступность различных платформ, позволили одиночкам собраться и скооперироваться. С начала нулевых и по сегодняшний день количество трудов лишь увеличивается, эти труды пытались отсортировать и опубликовать оккультные онлайн-библиотеки, небольшие организации или самостоятельные издания. Зачастую тексты разрознены, некорректны в формулировках, либо требуют понимания ряда мелких, но очень важных моментов для корректного восприятия написанного.

Полная компиляцией каноничных трудов, - сборник Запретные Тексты Древних. Данный сборник рекомендуется к ознакомлению начинающим, так как он содержит уйму информации после анализа которой практик сможет свободно ориентироваться в практиках Традиции.

Писания касающиеся Традиции на русском языке, обширная база иностранных текстов, и иные материалы, опубликованы в Фонде Наследия Великих Древних, - крупнейшей интернет библиотеке Традиции.

Каноном Традиции считаются книги издательства А.М.С. Vendetta: Тайны Червя, Книга Дагона, Сокровенные культуры. Разумеется данные тексты написаны в своём стиле и при их прочтении этот факт следует учитывать, рассматривая тексты как носители знаний, а некоторые обороты речи воспринимая не буквально.

## Современные организации Традиции Великих Древних

Традиции Великих Древних придерживаются как организации, так и отдельные практики. Ознакомиться с полным списком проектов Традиции можно перейдя по ссылке. Перед тем как вступить в организацию и приступить к ознакомлению с Традицией, нужно четкое понимание, что далеко не каждая организация вкладывает в понятие Великих Древних то же, что и Орден Чёрных Звёзд.

Орден Чёрных Звёзд - свободный альянс организаций и практиков, приоритетной целью ставящий канонизацию и возвеличивание Традиции, а также, возвращение Великих Древних в наш мир. Проводится набор учеников, исследуются и переводятся тексты, планируются экспедиции. Организация действует на основании Устава.

## Особенности существования Древних в Сущем

Любой Хтоник Хаоса существует в Хаосе в первую очередь. Он неотделим от него и по сути является его частью, как и Хаос часть их. Любое словесное, письменное или любое другое обозначение Хаоса, как и их обитателей - не более чем попытка человеком объять необъятное и упихать в какую-то форму, нечто существующее без рамок вовсе.

Если проводить аналогии, то подходит лучше всего представление о Дао: Любое изречённое Дао, это не Дао истинное. Примерно также с Хаосом и Древними - любое наше



представление о них не более чем субъективное видение кусочка, можно сказать “пазла”, некой их Ипостаси\Лика\Границ целого, доступной в наших условиях нашему же восприятию.

Как уже говорилось - сами Древние не воспринимают время как мы, не находятся в привычном нам пространстве и не подвластны привычным нам законам Сущего. Но всё же, пока часть Древних в Сущем, даже на них в какой-то мере распространяются ограничения Старших, чем урезают возможности и заставляют следовать прописанным концептуальным “законам”. Именно поэтому всевозможные существа Хаоса, и не только они, всегда в шаге от нас и одновременно вне пределов нашего физического мира. Печать “тюремщиков” банально выступает фильтром, не позволяющим проявляться ничему за гранью дозволенного ими. Когда же “прорыв” происходит - мир содрогается от ужаса и инородности “гостей”, а многие физические законы становятся незначительными, либо искажаются под действием “правил” иного порядка.

Именно по этой причине практики традиции очень ценят места где Грань истончается и явное с неявным смешиваются воедино. В таких областях, будь они созданы искусственно, либо возникли естественно, всегда существует “лазейка” через которую и возможен углублённый контакт с другой стороной, там всегда легче проходят практики, либо вовсе реальность крайне податлива воздействиям.

Грань никогда не была совершенным препятствием, ведь Сущее сотворено из Йог-Сотота, который прямо связан с “Сердцем Хаоса”. “Ветер” Хаоса нескончаемо проникает через прорехи, омывая миры свежей порцией силы, вместе с этим он порождает и разрушает целые плеяды пространств, согласно безумному замыслу Азаг-Тота.

Но проникли и нашли отображение в ограниченном Сущем не только силы с сутью Азаг-Тота и Йог-Сотота! Великий Ньярлатхотеп - Посланник Древних, за счёт связи с Тьмой, Стихией Воздуха и смены форм, волен появляться в любом месте Сущего. Младший Древний: Даолот - по сути обитает в Тьме мира, где нет даже слабого источника света. Войдите в тёмную комнату, либо найдите подземелье давно не видевшее даже отблеска любого света и вы сможете его позвать. Великий Йиг - Мудрый прародитель змей. Струящиеся и извивающиеся потоки силы мира, воды текущие по земле - вот то, связь с чем он предпочёл. Великий Древний: Нар-Марратук - Река Душ, что омывает все существующие миры. Великая Шуб-Ниггурат - мать всей жизни, предстающая в тысячах Ипостасей богинь. Они не единственные - есть множество и других, чьи отражения в сути миров мы сможем найти.

Однако, не стоит заблуждаться считая ограничения проявления их сил незыблемыми, подобно тому как Земные божки могут повелевать только одним направлением. Хаос проникает в Сущее неся отражения Древних, и Древние сами выбирают в каком виде представить их воле. Как Йиг может представить в виде огня и не в облике змея, хотя предпочитает обычно иную стихию с формой, так и Шуб-Ниггурат - плодящая жизнь, может даровать смерть, холод и град, либо вовсе иное проявление, обычно ей не приписываемое в текстах. Древние - часть Хаоса, а Хаос не терпит ограничений. Всё что мы можем узреть в их действиях - сугубо предпочтение их воли, не больше и не меньше.

## Основные почитаемые Древние

Без сомнения Древние появились в Хаосе, вне времени и пространства. Без сомнения они равны по происхождению, однако, как Хаос изменчив и непостоянен, так и сами его порождения изменчивы в своём многообразии. Есть ряд выделяющихся среди всех Древних, что появились раньше или просто обладают выдающейся силой. Именно о них, тех кто чаще всего идёт на контакт, тех кого выделили практики в своих текстах, следует узнать в первую очередь.



## Азатот

Имеет множество имён и воплощений. Одно из них, вероятно, Древнеегипетский бог Атум, другое воплощение - Апол.

К сожалению один из самых могущественных Древних и один из наиболее чуждых среди них. Даже иные Древние не могут постигнуть мысли своего Прародителя, считая его едва ли не слепой стихией, а последователи именуют Азатота не иначе как "Чёрное Солнце", "Безумный Творец-Разрушитель" и "Бог Идиот", настолько его мышление чуждо и непонятно, в сравнении даже с остальными Древними.

Он тот кто не имеет формы и сам придаёт её всему. Предполагается, что всё что может существовать во все времена - это порождение его разума. Всё вокруг него - его субъективная истина, которую он сам же и воплощает, играя на флейте в своём безумии. Вокруг него само понятие Хаоса материализовалось и застыло в пространстве под переливы какофонической музыки, ритм которой не уловим никем. Вокруг его трона пляшут дети Ньярлатхотепа, безумные боги и существа, порождённые им самим. Безгласые, безглазые, безумные Иные Боги, лишённые разума мелодией, наигрываемой на флейте своим прародителем.

Азатот слишком безумен для каждого страждущего, ибо Его разум находится в вечном рождении и вечной смерти одновременно, он не успевает полностью родиться и не может полностью прекратить существование, по этой причине процесс понимания этого Великого Древнего является, в большинстве случаев, крайне неэффективным и опасным. Именно "отзвуки" его воли и разума создают и разрушают миры в Сущем, когда в него просачивается «ветер» Хаоса. Каждый его последователь так или иначе безумен, ведь невозможно даже узрев отражение "Сердца Хаоса" оставаться прежним. Безумие может выражаться как вдохновение с моментами абсолютной ясности всего, так и одержимостью идеей, со спутанностью мыслей "ухвативших" слишком многое за раз.

Зачастую они не могут контролировать себя, и от их разума из-за потери контроля остаются лишь тлеющие угли, а воящее в бреду тело становится проводником энергий из-за Границ. Едва слышимые звуки, похожие на мелодию, но без музыки как таковой, либо многоголосый хор криков сумасшедших Иных Богов - вот что приведёт вас к "Сердцу Хаоса" помимо бликов от "Черного Солнца". Азатот видит и ощущает саму суть через нотки безумия бесчисленного количества разумных, создавая всё отзвуками своей воли. Видения, что становятся правдой, правда, которая, по сути, лишь грёзы. Сама реальность, как она есть, — вот сила Азатота. Путь движения внутрь себя и познания сущи. Понимания естества на уровне, недоступном для разума, что считается «нормальным». Этот путь движение вглубь, бесконечное развитие и усиление себя. Обретение силы, когда внутреннее становится наружным, а наружное подчинялось бы одной мысли изнутри.

## Йог-Сотот

Древний, что плотно связан с Азатотом. Йог-Сотот обладает мощью пространства и форм во всех проявлениях.

Является эманацией Азатота, но, в отличие от него (направленного сугубо вглубь), Йог-Сотот направлен на бесконечное расширение. Он это Врата, Страж Врат и Ключ к ним же, как и Проводник через них. Всё Сущее - переработанная Старшими часть Йог-Сотота.

Именно через его Врата проходят Древние. Он есть везде и всегда, так как он - Врата как между мирами, так и с Хаосом. Йог-Сотот - пространство вокруг нас, и всё вокруг, что имеет любую форму, это тоже он.

Его сила заключается в манипуляциях с пространством, временем, материей, управлении энергиями и переходом между планами\мирами\Хаосом, даже между сущностями (используя их/себя как портал). Практик становится проводником и поддерживает существование за счёт



этого. Достигший пика практик уподобляется Йог-Сототу, уходя в зону вне пространства-времени и одновременно сливаюсь с ними. Сам Йог-Сотот способен задавать формы подобно Азатоту влияя на реальность.

## Нъярлатотеп

Нъярлатхотеп, так же известный как “Посланник Древних” и воплощение “Души Хаоса” (души Азатота), так как он умеет изменять себя не хуже своего Прародителя. Точно известно о глубокой связи Нъярлатхотепа с Тьмой и о возможности оборачиваться черным вихрем.

Его сила - в изменении своей сути. Обмануть не только врага, буквально став чем-то отличным от себя, но и сделать обман истиной для себя. Такова его мощь - почти бесконечное преобразование конкретно себя без всяких ограничений. Его облик, как и Хаос, не имеет чёткой формы, но вместе с тем содержит в себе тысячи тысяч их. Является, вероятно, самым лояльным для взаимодействия Великим Древним ввиду игнорирования любых граней, что имеет возможность для воплощения в любом мире и в любом виде. Также Нъярлатхотеп намного активнее реагирует на зов в любое время. Среди его последователей нередко гуляют истории о скверном чувстве юмора Нъярлатхотепа, например: доведение практика, желавшего абсолютного счастья до полного безумия. Он зачастую предстаёт перед наблюдателем как нечто антропоморфное, безлиое и чёрное, но также он может предстать в виде чего-то отвратительного, чуждого или пугающего. Именно в том облике, что может зацепить глубинные страхи человека.

## Шуб-Ниггурат

Черный Козерог\Чёрная Козлица с Тысячным потомством.

По сути масса воплощающая и всепорождающая. Содержит в себе порождение всей жизни и отчасти материальной основы Сущего. У этого Древнего, по представлениям людей, женский пол. Каждую секунду своего существования Шуб-Ниггурат порождает новых существ, одновременно похожих и непохожих как между собой, так и на неё, но связанных между собой.

Вечно извергающая жизнь туша из слизи щупалец и тысяч ртов воплощает собой Хаотичное плодородие всего живого и неживого, материального и нематериального. Бесконечная и безудержная жизненная сила, что поддерживает и развивает сама себя, а также своё потомство/последователей. Величие и значение её столь огромно для живущих, что не только люди поклоняются ей пропитанному Хаосом плодородию, но и как мир древние Ми-Го.

Её вечные неостанавливающиеся телодвижения исторгают из липкого “лона” всё новых и новых непредсказуемых существ, порождая целые расы и заселяя существами миры, даря жизнь во всех её проявлениях, с прекрасными и ужасными сторонами.

Как и с Азатотом следует практиковать с Шаб-Ниггурат крайне осторожно. Личности не цельные, не постигшие себя в полной мере, могут столкнуться с рядом проблем самоидентификации\психических отклонений, когда сущность Шуб-Ниггурат выведет на свет скрытые черты характера с животными инстинктами.

## Хастур

Один из Великих Древних, который часто упоминается в творчестве Лавкрафта и его литературных последователей. Однако, описания Хастура там очень туманны и коротки. Проверенной практиками информации о нём аналогично мало.

Скорее всего Хастур большую часть времени незрим и приходит с ветром в ночи. Известно, что он обитает на далёкой тёмной звезде, где ждёт эона Древних. Именно его слуги принесли на Землю реликвию - Трапециоэдр.



Выбор практики с Хастуром - это выбор мистика, ритуалиста и артефактора. Хастур изначально был богом пастухов. Пастухи же - это прообраз волхвов, чародеев и магов. Тем более его предпочтение - стихия Воздуха, а конкретнее Ветер, имеющий довольно четко очерченные свойства. Таким образом, можно обозначить суть его силы - как получение развития за счёт понимания процессов и использования их себе во благо. Как мельчайшие порывы ветра складываются в ураган, так и сила этого Древнего может простираяться из множества вещей.

Успешно практикующий с Хастуром будет способен на многое, в том числе видеть будущее и прошлое будучи смертным, благодаря своим инструментам.

Король-заклинатель - вот тот, кому в конце уподобится следующий этой стезёй. Путь Хастура это универсальный путь Заклинателя.

## Цатоггуа

Он представляет собой союз Света и Тьмы. Обладает знаниями и охотно делится ими. Однако, имея с ним дело, следует быть осторожным, как с использованием знаний, полученных от него, так и с доверием к этим знаниям.

Он обитает в чёрной бездне Н'кай, описывается как отвратительный и могучий. Могущество Цатоггуа (Тсатхоггуа), несмотря на его природу, происходит в основном из Тьмы. Про Него известно немногое, несмотря на частое упоминание в трудах о Древних.

Внешне Цатоггуа напоминает огромную чёрную жабу, сидящую на троне в темноте огромных пещер в окружении свитой. По другим источникам, он не правит в этой бездне, а скован и ждёт своего часа.

Могущество Цатоггуа в чем-то аналогично могуществу колдуна-заклинателя. При работе с ним, чаще всего, опора идёт на Тьму, кровавые подношения, таинства обращающиеся к "Тьме" что есть в нас, которая берет начало из Хaosа.

Тем не менее, подобно другим Древним, природа Цатоггуа не ограничена Тьмой.

## Дагон

Дагон, в большей степени связан с царством жестокой и непоколебимой формы, или же чистой власти и могущества.

Отец Дагон является повелителем вод, вместе со своей супругой Гидрой они порождают и управляют собственным потомством - Глубоководными, так же называемыми Иаг. Иаг по сути своей являются существами, внешне схожими с Дагоном, обладающими меньшей силой и могуществом.. Связан Дагон довольно крепко как со стихией воды, так и со стихией огня, а если быть точнее - внутреннего, всепоглощающего пламени, что никогда не погаснет.

Изменения "даруемые" Дагоном вы можете узреть вспомнив о Глубоководных, также называемых расой Иаг, которые являются его "последователями", а именно приобретение воинственности, духовной и физической силы, приобретение непоколебимости сознания и воли. Практик, решивший идти по пути жречества Дагону со временем начинает уподобляться Ему, со временем сам становясь одним из Глубоководных.. Данный метод развития довольно узкоспециализирован, но и своему надежден.

Стихия в практиках может быть иной, ввиду многогранности Дагона, как и других Великих Древних, всё зависит от имеющихся запросов и желаний.

## Ктулху

Сила Ктулху исходит из плана снов. Благодаря ему практик может преобразовывать себя через нематериальный опыт, миры сна и астрал.



Важным моментом является тот факт, что Ктулху был жрецом Древних и через служение им обрёл свою мощь. Одним своим существованием он буквально демонстрирует эффективность жреческого направления развития.

Согласно текстам Ктулху спит мертвым сном в великом Р'льхе, что на дне Тихого океана, и отделён от обычного мира первой Завесой.

Насколько известно из различных текстов - Ктулху был рождён в мире Вурл, в некой "двадцать третьей туманности". Позже Он посетил зелёную двойную звезду Хот, где слился с существом по имени Идх-хаа, дабы породить Великих Древних Гхатанотоа, Йтогта и Зог-Оммога. Далее Ктулху и его потомство полетели на весьма популярный в художественной литературе спутник Плутона - Юггот, откуда Великие Древние сошли на Землю. По прибытии он предположительно очистил планету от Старцев, принеся им смерть и забвение.

Его дети построили великий город Р'льх, где и были погребены, дабы каждый раз восставать от сна подобного смерти. Сейчас толщи воды не дают ему той былой силы, и он может только во снах смертных являть себя, показывая воды и скалы, что пропитаны солью океана, да шептать им о древних руинах с космосом. Однажды настанет день, и чёрный город не погрузится в тёмные воды, и тогда Ктулху поставит на колени всех людей, что имели глупость не присягнуть ему.

Исходя из работ практиков и их исследований, кроме возможности влиять на разум, сны и астрал, есть предположение о иной способности Великого Древнего - размытии реальности мира. Эта сила весьма сложна в осознании, но вполне возможна. Превращение сна в реальность, а реальности в сон - достойная мощь для того, кто из смертного жреца встал вровень с Великими Древними.

## Йиг

Праородитель змей всегда считался мудрым и понимающим саму суть вещей. В чём то его сила схожа с силой Хастура, как и с возможностями Цатоггуа, но если описать разницу, то Йиг опирается именно на глубокое понимание разумом, а не на знания или таинство.

Начинающий практиковать с Йигом должен учитывать, что Йиг может не потерпеть поклонения другим Древним, особенно Цатоггуа. По одному из мифов, он наказал всех своих потомков, перешедших к поклонению Цатоггуа от поклонения Йигу, лишив их конечностей и заставив ползать подобно червям.

Практикующий с Йигом не должен бояться, либо должен быть готов к преобразованию и уподоблению мудрой змее во всех смыслах. Порой даже физически. В целом тут допустимо применить тот же довольно специфичный путь преобразования, как и у Дагона. Но стоит учитывать что Йиг возможно "старше" некоторых Великих Древних и уж точно мудрее. Навряд ли он будет слишком снисходителен к глупцам и неумехам практикующим с ним.

Согласно некоторым версиям происхождения - его змеевидное тело не с Земли, а сам символ змеи (и змея как таковая) была принесена людям как дар. Что частично объясняется распространением частей змеи как лекарственных компонентов. Так же тут прослеживается аналогия с культом змей и змей как символом глубокого познания. Помните: данный Древний безгранично мудр, хитёр и скрытен.

## Нар-Марратук

Нар-Марратук это Древний который не относится к Великим, но и Младшим Древним его никак не назовешь. Его образ очень необычен и изначально о нём было очень мало информации, причём имеющаяся была разрозненной. Однако, после исследований проведённых практиками, картина прояснилась.

Изначально было три версии как возник Нар-Марратук в том облике в каком мы его знаем.



Первая версия: Нар-Марратук существовал ещё в Хаосе и пришел в Сущее вместе с другими Древними.

Вторая версия: заключается в том, что он является потомком Старших, одним из тех кто примкнул к Древним в их вечной "игре" и участвовал в первом сокрушении Границ и падении Первых миров в Хаос. За счёт чего и обрёл свою мощь.

Третья версия: Нар-Марратук был изначально тем кого принято называть "демон" - потомком жителей Первых миров обрушившихся в Хаос. И что он набрал силы постепенно.

Путём долгих изысканий и логических умозаключений - первая версия была принята как основная. Главным аргументом тут, помимо множества мелких деталей, послужила сама природа Хаоса как содержащего в себе всё, а так как Шуб-Ниггурат олицетворяет собой буквально Мать всего многообразия Жизни в Сущем, то Нар-Марратук - Древний олицетворяющий Смерть во всей бесконечности миров, как и некое её подобие существовавшее ещё в Хаосе.

Нар-Марратук это хтоническое божество Смерти и Тьмы. Как писалось в текстах: "Нет божества более грозного, более беспощадного, более бесчеловечного." Нар-Марратука ошибочно именовали и Великим Демоном, и Яростным Богом, принимали его и за Верховного Духа подземного царства, Короля мёртвых и за Старшего, сменившего сторону, что не удивительно, учитывая личность его супруги - Белой Госпожи, самой Смерти.

Однако, его природа была и остаётся связанной с Запредельем, в доказательство этому в текстах говорится: "Его ликами пронизано бытие", а также "Пол его находится в недрах земли, пол в Запределье". Частично версию этого подтверждает не раз упоминаемая способность убийства самой души одним неосторожным взглядом на него без маски: "Лик его закрыт от всех потому увидевший его, умрет и душой и телом и потому он скрывает свой лик. Некоторые его называют «Безликий из недр».". Также в пользу первой версии говорит ряд теорий практиков, о том почему его называют "Отец Смерти". Эти теории не безосновательно предполагают наличие множества потомков (Богов Смерти несущих хтоническую природу) от их союза с Белой Госпожой.

Всё перечисленное уже выбивает Нар-Марратука из разряда обычных богов и даже Старших. Окончательную точку в его природе Хтоника Хаоса ставит упомянутый не единожды в текстах факт того, что Нар-Марратук это не просто некий бог, это ещё и подземный Океан, некое место называемое Нар-Маттару и вместе с тем проводник душ властвующий над всем потусторонним, что касается мертвых и не живых. Учитывая же множественные упоминания рек\потоков душ и тд в загробных царствах, где не просто были мёртвые, а ещё обитали и обычные боги - масштаб очевиден.

Таким образом Нар-Марратук является Древним Смерти, буквально Рекой Душ оплетающей всё Сущее и связывающей различные загробные планы воедино, а если точнее то всеми ими буквально являющийся!

Рискнувшему практиковать с Нар-Марратуком следует как минимум иметь покровителя из мертвых предков, а ещё лучше работать опосредованно через символы, ритуалы и предметы. Сила этого Древнего представляет чистый негатив, смытый с душ, несущихся в потоке между мирами. Он скор на расправу с теми кто разгневал его и не знает пощады.

Категорически не рекомендуется новичкам даже пытаться призвать его силу или заглянуть в его царство - Нар-Маттару. Можно получить не живого "попутчика" которому вы не будете рады.

## Кингу

Кингу, это Древний не менее необычный чем Нар-Марратук. Он был упомянут во многих текстах посвященных Заклинателям и природе человека.

Согласно аккадо-шумерскому мифу, Кингу был отприском и военачальником Тиамат. К сожалению большая часть информации о Древних в аналогичных мифах искажена в угоду



пропаганде Старших, которым и поклонялись те народы. Но этот миф на удивление остался весьма достоверен.

Согласно текстам и исследованиям практиков, Кингу был порождён во время после падения Первых миров, когда поле битвы сметилось вглубь Сущего, вслед за убегающими врагами. Его породила ипостась Шуб-Ниггурат, как идеального военачальника должного принести победу. Ведь пусть он и был весьма юн, но находился в Сущем полностью, а не частично. К сожалению после ряда успехов, несмотря на силу воинства и артефактов, его постигло поражение и он скованный попал в плen.

На пиру, когда Старшие предавались оргиям и возлияниям, отмечая свою победу, в их головы пришла мысль - создать себе слуг, чтобы те прислуживали им, доливая вино и не мешая бесконечно веселиться отвлекаясь на бытовые мелочи. Но для создания чего-либо нового, как и для создания Сущего, нужна была чья-то сила, чья-то суть. Другими словами им потребовалась жертва.

Согласно мифу - никто из Старших не возжелал принести себя в жертву ради появления слуг, тогда они вспомнили о пленённом Кингу и решили совместить создание слуг, с глумлением над врагом. По видимому их веселила мысль о том, что произошедшие из сути их врага будут вечно служить им на пиру, в честь поражения прародителя. Что сильный Враг и вся его суть будет насильно превращена едва ли не в кучку животных.

Таким образом и появились люди. Простая прихоть богов! Рождённые в Сущем по подобию Старших и их волей, но из частицы Древнего. Вот только Старшие допустили ошибку, ведь именно суть Кингу, давшая бесконечный потенциал и не исчезающая, но спящая в потомках, позволит нам освободиться от оков и шагнуть в Запределье. Дважды ошиблись они позволив потомкам Древних появиться в Сущем и перенять частицу Границ, чем обрести малую толику власти над ней.

Заклинатели используют власть над миром и пробуждают Кровь Кингу ритуалами, чем обретают средство с Древними. Жрецы создают лазейки и поглощают силу Древних, чем будят своё наследие. Другие последователи используют иные способы ослабления оков и обретения этой части силы. Но факт заключается в том, что Кингу, как Древний, не может умереть. Его частица всё ещё пребывает с нами. Пусть и изменившись до неузнаваемости, но он существует! По сути он живёт в нас! В это верят Заклинатели, именно они поклоняются Кингу, как части себя.

Практика с Кингу - это взвывание к своей сути и сути всех людей, к Искре, что является основой. Взвывание к плоти и крови твоей. Взвывание к частице Запределья находящейся внутри, той самой, что произошла от ипостаси Шуб-Ниггурат, Черной Козлицы, что берёт происхождение от "Сердца Хаоса", Безумного Иного бога, беспрестанно создающего и разрушающего миры. Любые практики и методики допустимы. Любая помощь приемлема если она усиливает практика и эту частицу внутри него. Запретов нет. Всё зависит от вас.

## Младшие Древние и прочие сущности Хаоса

Младшие Древние - это те Древние которые имеют более специализированные предпочтения, либо являются потомками Древних или уподобившиеся Древним. Подобные Древние в основном не особо интересуются человеком, либо в целом всей "игрой". Однако не против в ней поучаствовать, либо помочь практику. На самом деле неизвестно точное количество Младших Древних. У Черного Козерога каждый сильный потомок по факту является таковым, а отпрыски Нъярлатхотепа, танцующие у трона Азатота вовсе непонятно как измеряются. В наших текстах есть упоминания о именах некоторых из Младших Древних, однако, невероятное количество имён остаётся неизведанными по прежнему.

Также следует помнить - Хаос безбрежен. В его "водах" как обитают Древние с их отпрысками и частицами-отродьями, так и многие-многие другие существа наподобие духов,



фантомов, кошмаров и прочих сущностей порождающихся и погибающих в “ветрах” силы от “Сердца”.

Хороший практик может использовать этих мелких духов, воплощая их в мир и ставя себе на службу. Вот только всегда следует учитывать их изменчивую природу. Никогда не узнаешь кто именно придет на зов и кого именно по силе практик “поймает” ритуалом.

## Пояснение практик ТВД

Практики ТВД в основном базируются на ритуально-символьном подходе. Это не значит, что вы работаете только за счёт внешних сил, не развивая свои - внутренние. Вы просто перекладываете на символы и прочие “костыли” часть нагрузки, тем самым давая себе шанс избежать грубых ошибок в развитии и их последствий.

Альтернативой подобному подходу является медиумно-энергетический подход, всё с тем же применением подкрепляющих символов. В этом случае вы в буквальном смысле открываетесь и становитесь в большей мере проводником, принимая изменения и пропуская их через себя, а не только направляя силу через сторонние предметы. Разумеется и риски в этом варианте куда выше. Без понимания Техники Безопасности и просчитывания последствий далеко продвинуться не выйдет.

Можно выделить ещё и визуализационно-заклинательный подход, но его редко используют в чистом виде, в основном ограничиваясь матрами \ гимнами \ восхвалениями \ заклинаниями или любым иным вербально-образным подкреплением воли.

Эти подходы в той или иной мере встречаются во всех путях развития, а также смешиваются между собой. Фактически разделение тут сугубо условно и приведено для углублённого понимания построения практик. В целом, зная рекомендуемые основы, сами ритуалы, а также как они действуют при использовании, весьма просто осознать и прочие материалы. В ТВД нет переусложнённых ритуалов, учитывающих сотню параметров, нет и заклинаний где каждое слово и каждый звук следует выверять по строжайшим формулам. Всё интуитивно понятно и опирается на распространённые принципы. Если же возникают вопросы, а в текстах решения нет - обратитесь к более опытным практикам за советом. Либо попытайтесь проанализировать имеющиеся, а вместе с ними и схожие материалы, взглянув на всё с разных точек зрения. Возможно ответ уже вам известен, но не понят до конца.

## FAQ

В: С чего лучше начать вход в ТВД?

О: Для вхождения в ТВД, необходимо из базовой теории ознакомиться с текстами категории А и В, Запретных Текстов Древних и Введением в ТВД. Углубленно - весь сборник. Расширенно - весь ФНВД включая дополнительные и сторонние материалы. Практиковать изученное хотя бы некоторое время.

В: Какими навыками магии стоит обладать до контакта с Древними?

О: Большая часть практик культа рассчитана на тех, кто уже имеет опыт в магии. ТВД основывается на взаимодействии с существами Запределья. Для того, чтобы иметь дело с тем, что лежит за пределами мира, требуется овладеть собой и научиться понимать с чем именно взаимодействуешь. Необходимую подготовку можно разбить на следующие группы навыков:

1. Психологические.

—Осознание последствий\критическое мышление. Всегда следует помнить о шансе неудачи. Как с самим практиком так и с окружающими его людьми может случиться всё что угодно, начиная от обыденной череды неудач, заканчивая летальным исходом. Помните о последствиях своих действий и по возможности готовьтесь к их нивелированию. Готовность к



смерти и некий фатализм приветствуются, как признак решимости идти до конца, но не доводите их до абсурда.

—Готовность к изменениям. Совершать немыслимое и познавать неизведанное зачастую невозможно оставаясь абсолютно неизменным. Практик должен быть готов переломить те препятствия и устои, что мешают ему в развитии.

—Умение импровизировать и творчески подходить к делу.

—Достаточная сила воли и самодисциплина, чтобы стабильно практиковать.

—Готовность читать и усваивать материал в огромных количествах.

2. Умение работать с собой (сугубо внутренние практики).

—Расслабление. Это основа для многих методик самосовершенствования.

—Концентрация. Это базовое умение в магии.

—Визуализация. Обязательна, без этого любая практика усложняется в разы и как правило теряет в точности.

—Умение входить в состояние отрешенности. Только взглянув на себя со стороны можно заметить неочевидное и повлиять на привычное.

—Умение сопротивляться психологическому давлению.

—Уметь отслеживать изменения в себе. Сюда входит ОВД, всевозможные состояния направленные на созерцание себя, а также работа с памятью и собственной личностью в какой то мере.

3. Знания и мировосприятие.

—Знакомство с основами западной и восточной традиции.

—Знакомство с магией хаоса как метода практики и Хаосом как таковым.

—Ознакомление с книгами, их анализ и понимание написанного, формирование минимального мировоззрения для работы.

4. Практические навыки.

—Управление энергией, как в себе, так и вне себя.

—Минимальный опыт инвокации и эвокации духов

—Магическая и ментальная защита.

—Умение очистки энергетики и обрыва нежелательных привязок.

—Минимальные умения работать с символами(чувствовать их и то что за ними стоит), знание основ ритуалистики, умение быстро перенаправлять свою волю и мысли в нужное русло.

5. Восприятие.

—Навыки “скана”, мантиki или другого способа сверхчувственного восприятия с опорой на физические предметы.

—Желательно уметь минимум находиться на тонких планах либо воспринимать иным способом ответы духов и прочих сущностей.

В: Какая связь между ТВД и Лавкрафтом?

О: Говард Филлипс Лавкрафт, насколько известно, не имеет прямого отношения к ТВД.

Есть весьма логичная версия, гласящая, что оккультисты заказали ему написание его произведений для влияния на культуру с целью распространения соответствующих архетипов. Это подтверждается множеством косвенных признаков и тем фактом, что во времена когда Лавкрафт много лет писал сугубо эссе за деньги, сам автор не раз заявлял о решительном нежелании возвращаться к написанию рассказов.

В книгах фонда фигурируют имена Древних, использованных Лавкрафтом, по трём причинам:

1. Невозможность точного произношения имён Древних человеком чисто физически, а также невозможностью осмыслить истинный образ самих Древних целиком, в силу их необъятности и чужности. По этой причине нет разницы между именованием “Сердца Хаоса”



как Азатот, Азаг-Тот или Атазотх. Всё это лишь жалкие попытки назвать истинное, непроизносимое имя.

2. Имена указанные Лавкрафтом вероятно были взяты из оккультных текстов. Имена в наше время весьма распространены и чисто психологически ассоциировать их легче с той частью Древнего, что доступна для понимания практику. Впрочем если практика не устраивает такая неточность - он вполне может использовать имя ипостаси Древнего, либо вовсе именовать по его природе. Например: Йог-Сотот - Ключ и Врата, Нъярлатхотеп - Ползучий Хаос, Шуб-Ниггурат - Чёрная Козлица\Чёрный Козерог, Азатот - Сердце Хаоса\Чёрное Солнце. Важны тут не сами слова зачастую, а тот смысл и образы, что практик вкладывает в них.

Относительно всех некрономиконов: нам достоверно известно, что это является новоделом современных авторов, придерживающихся в практиках методов магии хаоса (Саймон, Уилсон). Они были скомпонованы ими на базе своих и чужих наработок включая гноисы и части старых текстов. Данные труды проверены на практике, и являются пусть не тем самым "некрономиконом", описанным в художественной литературе, но не самыми плохими сборниками практических наработок.

Имена Древних также фигурируют в иных текстах, например в книгах издательства A.M.C Vendetta. Несмотря на старательные попытки в течении многих лет выяснить источник информации подобных трудов, все расследования упираются в тупик - точное происхождение книг A.M.C Vendetta на данный момент неизвестно, остальные же работы в основном являются исследованиями практиков-энтузиастов.

В: Как мы относимся к последствиям для мира от прихода Древних?

О: Эти последствия неизбежны. Они произойдут рано или поздно и сами по себе. Так почему бы не провести их на своих условиях, минимизировав негативные стороны? Ведь в данном случае важно именно изменение мира, а не просто его крах. Само пришествие Древних несёт не столько разрушение привычной реальности, а скорее слом оков сдерживающих развитие нас и развитие мира.

В: Почему Древние не убьют вас при контакте?

О: Одно их присутствие чуждо миру и опасно само по себе. Но если Кровь Кингу пробуждена, а сам практик осмотрителен - риск сводится к минимуму. Только сродство, расположение сил, либо магические способы защиты могут помочь получить пользу и избежать вреда от взаимодействия.

Древние - не Боги этого мира. С ними не практикуют просто так, обычно практики приходят к работе с ними опираясь на интуицию (так называемый "зов"), некие предпосылки или череду случайностей, либо прямо узнав о них в своих изысканиях. Они силы извне и их разум чужд смертным. Предугадать их действия с какой либо точностью невозможно. Но все же некоторые обобщения, основанные на практике, к ним применимы, а именно:

— Они с меньшей вероятностью наносят вред тем, кто приходит к ним без страха и с уважением.

— Древние дают силу тем кто желает, либо тем, кто готов договориться с ними в обмен на действие\услугу.

— Древние редко специально уничтожают тех кто следует их воле, но могут нанести вред самим своим присутствием.

— Древние порой изменяют мир по своему усмотрению и могут действовать крайне загадочными путями. Например: могут разрушить абсолютно всё в твоей жизни, чтобы создать нечто лучшее, соответствующее их воле и твоим желаниям. Либо наоборот - помочь тебе, чтобы в конце ты получил сокрушительный крах ради важного урока.

Также действия Древнего по отношению к человеку могут быть различны в зависимости от силы Крови Кингу, что течет в жилах практика. В основном они предпочитают лишь изначально помочь сильным в их делах, а не вести за ручку на протяжении всего пути к цели.



И ещё один факт: Древние слишком могущественны и всеобъемлющи, чтобы без какой-либо цели вмешиваться в нашу жалкую жизнь, либо устраивать геноцид. Мы все слишком незначительны для них, и можем привлечь хоть какое-то внимание лишь очень громко “крича” в бесконечность Хаоса, посредством практик, либо имея хотя бы малое сродство, через проснувшуюся Кровь Кингу.

В: Был ли негативный опыт? Что бывает с теми кто встречает Древнего?

О: Стоит понимать, что негативный опыт неизбежен. Он может не быть виной практикующего, так как даже при условии, что ритуал проведен правильно, Древние могут дать дар, который с их точки зрения будет весьма полезен, но для человека может оказаться опасным, если не смертельным.

Встретить Древнего в физическом обличье практически нереально. Одно его присутствие должно разрушать Грань, следовательно и мир вокруг - а это фатально как для физического тела так и для рассудка. Кроме того даже частое и продолжительное контактирование с Древними несколько изменяет уже вашу систему ценностей, что в обществе могут спутать с проявлением безумия.

Рекомендуется также после практики выходить на контакт с Древним с помощью любого удобного для вас способа (карты, маятник, сновидения и т.д.) дабы удостовериться в том, что все прошло должным образом, а также уточнить детали при необходимости.

Простое контактирование с сутью Древних часто оставляет брешь, в которую могут проникнуть различные духи из Запределья и других планов. Некоторые из таких “гостей” могут быть опасны. По этой причине не проводите ритуалов дома, либо по максимуму озабочьтесь вопросом защиты.

Во избежание частого негативного опыта соблюдайте Технику Безопасности.

В: Что обычно побуждает будущих культистов выбрать ТВД на фоне изобилия любых других Традиций?

О: Каждый выбирает свой путь по собственным причинам. Опрос практиков показал, что наиболее частыми причинами выбора ТВД являются:

1. Зов. Ощущение внутреннего сродства и притяжения к Древним. Многие отмечали, что они с первого взгляда на материалы ТВД ощутили, что это их путь. Некоторых побуждала к практикам цепочка “неслучайных случайностей”. Это достаточно сложно описать, но нельзя спутать, если почувствуешь.

2. Мировоззрение и природа сил. По текстам ТВД: Древние считаются существами, находящимися вне мироздания и какого либо пространства миров в целом. Каждый из них гораздо больше, чем мир.

Помимо этого, ТВД привлекает сторонников отрицания любых правил или норм в практиках, а также желающих взаимодействовать с первичными силами на более глубоком уровне.

Стоит подчеркнуть - Древние особенно привлекают тех, кто ищет изначальное в целях понимания и развития себя. Согласно большинству учений - до мироздания был Хаос. ТВД фокусируется как раз на его силах. Несмотря на то, что ветвь ТВД, представленная публично, сравнительно молода, но силы к которым она обращается невероятно стари.

3. Практический опыт. Многие просто попробовали практиковать по материалам ТВД и получили впечатляющие результаты. Некоторые же в первое время едва ощутили сдвиг сил, но это заинтересовало их, и они углубились в тему, о чём не пожалели.

В: Связаны ли Древние с тем, что часто называется энергиями низких частот? Является ли их энергия “негативной”?

О: Энергия Древних по своей природе распространяется в очень широком спектре. Так что, она имеет то же отношение к низким частотам, какое и к высоким.



В Хаосе есть абсолютно всё, Древние же в свою очередь это и есть практически сам Хаос. То, что так называемая “низкочастотная энергия” сугубо негативна является заблуждением, распространенным среди нью-эйдж учений, как и то, что высокочастотная энергия сугубо “позитивна”.

Все может стать и лекарством, и ядом, в зависимости от концентрации. Для различных существ эти меры различны, а сила Древних часто оказывает деструктивное действие за счет своей чуждой миру природы. Часто энергия Древних воспринимается как тяжелая и жесткая, но если обратиться к подходящей грани\ипостаси Древнего - можно получить силу ничуть не уступающую “целебным” направлениям, причём это распространяется на всех Древних. Однако, следует учитывать их предрасположенности\предпочтения. Как Шуб-Ниггурат может представить в виде чистого источника жизни, либо хаотичного и извращенного источника беспрестанных мутаций, так и любой другой Древний может предстать перед практиком какой угодно гранью себя. Всегда помните и учитывать их бесконечную, изменчивую природу.

В: Какой Древний с чем помогает, насколько эффективно?

О: Древние по сути своей Всемогущи в прямом смысле слова. Так что каждый может сделать абсолютно всё что угодно, при условии создания достаточной бреши в Границе. Тем не менее, каждый из них обладает своими предпочтениями и подходом к решению вопросов. Так что имеет смысл обращаться к тому Древнему, чья сфера деятельности и подход соответствует интересующему вас вопросу. Либо же обращаться к тому, кто близок лично вам. То есть, вашему покровителю, разумеется если вы уже успели наладить с ним связь.

Для того, чтобы ознакомиться с тем, каковы сферы деятельности каждого из Древних, рекомендуется ознакомиться с ЗТД. Так же есть упоминания о ликах Древних (например в Grimorum Imperium) которые специализируются на определённых действиях.

В: Какая выгода Древним от сотрудничества? Кто мы для них?

О: Выше по тексту говорилось про то, что Древние дают нам инструменты для своей свободы. Освобождая себя от ограничений Старших, мы расшатываем оковы Границы. Практики, взаимодействующие с Хаосом, уподобляются Древним, чем опять же мешают Старшим в планах которых держать людей максимум за полезных слуг. Те, кто выбрал путь Жреца, ещё и становятся прямыми проводниками воли Древних, их “агентами” влияния на Сущее. Помимо этого, согласно многим трудам, в людях течет Кровь Кингу. Так что мы несём в себе их суть изначально, а значит и относятся они к нам как к собратьям в этой “игре”.

В: Как Древние проявляются на физическом плане?

О: Древние по своей природе являются существами, находящимися вне земного потока времени и трехмерного пространства. Во-первых, проявления Древних показывают себя как влияние на реальность в целом. Что может наблюдаться изнутри мира в виде изменения потоков событий, влияние на саму хронологию времени, а также аномальные явления, приступы паники, изменения материальных тел и нестабильная работа техники. Помимо этого, Древние проявляют свою силу через своих практиков. Они направляют события и действия людей вокруг них так, как им угодно, либо так, как было запрошено. Многократно отмечено, что они влияют на здоровье и сознание людей. В том числе и являются во снах.

Вариантом проявления во снах можно считать то, что они даруют вдохновение деятелям искусства, либо пугают их до крайней степени своим появлением в грезах. Очень многие творческие люди буквально отказывались сотрудничать с нами, вскоре после начала работ, без каких либо объяснений, те же кого удалось разговорить утверждали о “всевозможной чертовщине”, “странностях начавшихся” и “кошмарах по ночам с резкими перепадами настроения”.

Кроме всего вышеперечисленного, Древние порой способны проникать воплощенными частями внутрь физической реальности, при ослабленной Границе. Тогда они проявляются как черные тени, светящиеся шары, вспышки в небе, сложноописуемые рябящие формы.



Однако, смотря шире, можно считать, что вся реальность есть проявление эманаций Азатота и скованная Гранью часть Йог-Сотота.

В: Какого пола Древние?

О: Никакого. Однако, учитывая их изменчивость и контроль над материей, они могут принять любой облик с которым пожелают ассоциироваться. Обычно Древних описывают в текстах согласно их воле и предпочтениям которые они донесли до практиков.

В: Как понять, что это их проявление, а не что-то постороннее?

О: Для этого вам обязательно необходимо тонкоплановое восприятие. Для того, чтобы в целом переходить к работе с Древними потребуется некоторый начальный набор навыков, в число которых входит скан и методы мантиki.

Когда вы освоите их, в дальнейшем ориентируйтесь на внутренние ощущения, либо ещё и на внешние проявления мантической проверки. Если вы чувствовали Зов, то при последующих контактах заметите нечто схожее и знакомое по ощущениям "родства".

Проявления Древних часто вызывают чувство чего-то невероятно инородного, чуждого и ужасного, это помогает отличить их от внутримировых сущностей, желающих вас обмануть.

Помимо этого, в ходе практик с Древними вы будете меняться и перениматъ их природу. Такая наработка позволит практику лучше замечать их и им подобных.

В свою очередь нежелательных гостей можно прогнать именами Древних. Это может использоваться и в качестве проверки, практик вправе использовать имя Древнего, как и силу заключенную в нём, попросить проявить себя в истинной форме более низших существ.

Помимо чисто магических приёмов тут помогут интуиция и навыки критического мышления. Если у вас нет уверенности, что вы можете разобраться с тем, что же происходит и с кем вы вступили в контакт, обратитесь за помощью к более опытным adeptам, как минимум для перекрёстной проверки.

В: Каков смысл жертвоприношений?

О: Согласно пятому закону Кероша: "Кровь принесенная в чашу Границу отворяет".

Жертвоприношение - это весьма мощный инструмент в умелых руках. Он используется для множества различных задач, но главным образом для облегчения воздействий на Грань, а также подпитки своих сил и действий, при нехватке личной моси. Часто это всего лишь ряд действий, различных энергий, эмоций, либо ощущений передаваемых как плата за некую услугу или проявление уважения.

В некоторых случаях жертва может быть приманкой. Почти все потусторонние существа могут быть привлечены правильно подобранный под них частью ритуала.

Порой смысл жертвования кроется и в самом символизме с процессом жертвоприношения. При поиске нужных подношений, подготовке алтаря, возложении даров в течении ритуала и т.д. - практик аккумулирует действиями и волей в предметах свою энергию. Именно ее многие духи и боги берут "касаясь" даров.

Для новичков, акт жертвоприношения является способом преодолеть психологический барьер и осознать, что его решение служить Древним твердо и серьезно.

Есть и более простые значения:

—Жертва может быть топливом, якорем или источником энергии в самодостаточном ритуале. Сжигание подходящей жертвы в жаровне может напитать действие силой.

—Жертва может быть способом изменения мира, так как любая смерть немного меняет и будущее мира. Магией можно эту силу и изменения направить в нужное русло.

—Символическая жертва или жертвенность, используемая в церемониальной магии, может позволить использовать для усиления воздействия не только подходящие эгрегоры, но также концепции и архетипы. Однако, с Древними лучше не злоупотреблять работой в подобном ключе.



В: Какие ограничения есть для практика Древних? Что делать нельзя?

О: Не теряйте голову и не останавливайтесь в своём развитии - это главное правило.

Всё остальное можно делать. Ограничений как таковых нет.

Впрочем если вы избрали путь поклонения Древним или плотно работаете с ними - не практикуйте со Старшими, они любят подгадить по мелочи. Не говорите о чём-либо окружающим не подумав. Не поддавайтесь страху. Не распространяйтесь о своих практиках больше необходимого. Не пренебрегайте ТБ и проявляйте хотя бы вежливость в обращении к Древним, последствия их "шуток" в ответ вам могут не понравиться. Не стагнируйте и не останавливайтесь на своем пути.

В: Каковы методы взаимодействия с Древними и критерии проверки результатов?

О: Для взаимодействия с Древними можно использовать множество различных путей: Инвокации, Воззвания, Эвокации, Медиумный контакт, Мантическая работа, Сновидческие практики, Медитации.

Проверку результатов нужно осуществлять при помощи перекрестной проверки между различными практиками и сверкой с текстом\практическими наблюдениями. И, естественно, оценивать, насколько результат практики соответствует Вашим ожиданиям. И насколько происходящее вокруг Вас изменилось в соответствии с Вашим намерением.

В: А с чего вы решили что Древние-реально Древние, а не образованный вашими ритуалами эгрегор?

О: Если такой вопрос возникает, то отвечать на него надо без апелляции к источникам культа. С учетом этого ограничения, можно выделить несколько аргументов в пользу того, что за ТВД стоят могущественные сущности, представляющие из себя большее, чем коллективную мыслеформу адептов:

Во-первых, если мы предполагаем, что за культом нет могущественных покровителей, то и всю литературу мы считаем новоделом и считаем, что она начала появляться с 2000 года. Сколько за это время у нее было адептов, кто пытался по ней что-то делать? Человек пятьсот? Тысячу? Тем не менее, большинство тех, кто практиковал могут сообщить о достаточно невероятных аномалиях, которыми сопровождались практики. Например о стихийных бедствиях в местах проведения ритуалов. Если Вы думаете, что эгрегор тысячи персон такое может, то Вы очень хорошего мнения о культистах.

Во-вторых, любой эгрегор наполняют мысленные эманации его участников. Культисты часто ощущают присутствие чего-то абсолютно чуждого и нечеловеческого. И существа нередко сообщают при контакте идеи, до которых взывающие не могли бы додуматься сами. Так что, чтобы списать это на действие эгрегора, надо предположить, что часть его участников являются очень любопытными личностями.

В третьих, в ТВД считается, что у Древних много имен. Их лики представлены во множестве языческих пантеонов. Так что, если Вы не хотите возражать большинству политеистических культов разом, то к ТВД Вы можете предъявить разве что вопросы по тому, в каком виде обращаться к этим силам. Но не их существование.

В: Какие бывают направления развития в рамках ТВД?

О: Основной целью в ТВД является древнеподобие. То есть, внутренняя трансформация и уподобление Древним.

Практически, чаще всего культисты идут по пути жреца или по пути заклинателя.

Путь жреца подразумевает в большей степени религиозное поклонение и усиление связи с Древними. При этом, воля жреца синхронизируется и растворяется в волне Древнего

Путь заклинателя подразумевает действие исходя из своей воли и развитие за счет накопления навыков, знаний и магической работы.



Некоторые источники также выделяют пути воина, охотника и Вар-ку-лама. Но, на практике adeptov этих путей не наблюдали. Так что, говорить о них сейчас не будем. А интересующиеся легко смогут найти об этом информацию.

В: Существуют ли известные методики, как составить ритуал или возвзвание под конкретную задачу, аутентичные для ТВД?

О: ТВД использует методы магии Хаоса, подразумевающий под собой комбинирование элементов различных традиций при понимании их основы. Гноэзис используется только в случае когда построение ритуала совсем никак не получается составить опираясь на имеющиеся на знания, сугубо как подсказка. Также можно посоветоваться с существами из за грани.

Принципы работы магии одни, а потому, что-то нового кардинально ни в одной традиции нет, есть лишь вариации одних и тех же "законов", хотя порой в весьма извращённой форме. Всё используемое для комбинирования должно хорошо пониматься практиком для составления своих наработок, а после многократной проверки работоспособности итог можно вынести в труд, который выставить для общего использования.

В: С какими традициями стоит ознакомится перед контактом с ТВД?

О: Советы ниже несут рекомендательный характер. Но вам желательно хотя бы поверхностно знать все это, чтобы подступиться к ТВД с минимальным пониманием основ. Заодно подобное ознакомление положительно скажется на вашем кругозоре.

Рекомендуется ознакомиться с Египетской, Шумерской, Греческой мифологией. С философией антикосмического сатанизма. Также, будет полезно знакомство с учением Ордена Девяти Углов.

Из восточных учений советуем цигун. Из западной магической традиции, лучше иметь знакомство с герметизмом, каббалой, демонологией, демонолатрией.

В: Используется ли в ТВД концепция стихий? Если да, то какова она и как используется?

О: Есть соответствия между классическими стихийными системами и определенными сущностями/силами с которыми практикуют в ТВД.

Первое - это частичное пересечение свойств между Линиями Дха несущей энергии из пустоты и китайской моделью стихий. Сами Линии Дха вероятно являются потоками сил извне в Сущее, что уже после "фильтрации", при попадании в наш мир, "распадаются" в естественные потоки, как энергии ци, так и другие на тонких планах.

Линии Дха можно использовать в ритуалах и практиках как дополнительную опору и источник силы. Существуют у Линий Дха также Углы, Узлы и ещё Ключ Альяха, но это отдельная тема.

Второе - это частичное соответствие западных четырёх стихий:

Чёрное Пламя - одновременно обжигающее и промораживающее, связь с силой Древних.

Черные Воды - связь с Пустошью и Бездной через водную стихию, свойства соответствующие.

Черные Земли(Пустотные Дали) - духовная\загробная связь с физическим (и не только) миром через стихию земли. Возможное свойство - коррозия и увядание, смерть.

Черный Вихрь - постоянный поток энергии от Источника, может разрушить неподготовленное тело.

В отличии от обычных стихий, данные стихии связанные с Тьмой и Хаосом. Они используются в основном для непрямого (с использованием инструментов и символов как посредника) развития себя, и почти никогда для воздействия на мир, но даже в этой роли применять их опасно.



## Техника Безопасности

Это сборник правил, советов и действий выведенных на опыте практиков сталкивавшихся с проблемами. Их основная задача помочь новичку избежать возможных опасностей.

1. Всегда помните о том, что вы не бессмертны и как правило не представляете реальной силы тех, с кем работаете. В бесконечности миров всегда найдётся некто более могущественный чем вы. Слабый, в удачный момент, может уничтожить сильного, но только если сильный проявит беспечность. Не будьте беспечными ни пока вы слабы, ни когда вы сильны. Всегда думайте головой и избегайте неоправданных рисков. Ваша задача не собрать лбом все шишки на пути саморазвития, а пройти по нему, при этом как можно качественней.

2. Перед работой с потусторонними сущностями крайне желательно освоить хотя бы в основах: восприятие энергий, умение работать с собой (как с разумом так и с телом), умение работать с символами, основы ритуалистики, методы защиты себя\пространства и изгнания сущностей.

Это минимальный набор, который каждый практик дополняет ещё парой десятков личных наработок, не позволяющих сущностям вырваться из тисков воли призывающего. Без знания такого минимума вы подвергаете большой опасности себя и окружающих.

Думайте над своими действиями и оценивайте последствия которые они несут. Также ни в коем случае не следует пренебрегать подготовкой к действию - соберите всю доступную информацию перед тем как приступать и проанализируйте её ставя во главу угла безопасность. Неудачный ритуал лучше, чем удачный, но грозящий вам опасностью.

3. Никогда не практикуйте с потусторонним в ослабленном состоянии. Вы должны быть бодрыми и полными сил, в случае любой неожиданности у вас должен быть резерв для противодействия и уже заготовленные методы решения проблем под рукой. Ваша воля, личность и любые проблемы связанные с повседневной жизнью должны отодвигаться на второй план, либо быть решены. Порой сущности с другой стороны могут использовать это для подтасования вашей воли и рассудка. Будьте готовы к такому повороту событий и не впадайте в оцепенение или ярость. Ваш разум должен оставаться цельным, сконцентрированным и спокойным.

4. Выстраивайте своё мировоззрение на протяжении всей жизни. Дополняйте его, совершенствуйте, ищите истину, не отвергая ни один кусочек информации, каким бы безумным или нелепым он не был на взгляд окружающих - все знания должны объективно оцениваться и осесть у вас в голове, чтобы позднее подобно кусочкам пазла выстроиться в нечто более цельное. То, что вновь подвергнется сотням проверок, как умозрительных, так и практических.

Анализируйте, проверяйте и перепроверяйте, не идите на поводу у ваших желаний и предубеждений. Практик всегда в первую очередь думает головой, абсолютно беспристрастно оценивая полученное знание, и, лишь потом, когда оценка произведена и факты внесены в картину мира, практик может добавить своё личное мнение.

Только действуя с учётом деталей и опираясь на понимание вы достигните успеха, а магия станет частью вашей жизни, готовой откликнуться мгновенно. Ведь с первыми же результатами вы начнёте замечать и использовать магические "закономерности" повсеместно.

5. Понимание своих действий это путь к росту, а также шанс избежать неприятностей. Страйтесь выяснить механику ритуалов, которые собираетесь выполнять. Интересуйтесь источниками тех знаний, что удается найти. И главное, всегда пытайтесь понять, что вы сейчас делаете и истинны ли ваши действия. Критическое мышление - ваш самый верный союзник в определении пути и решении проблем. Со временем, вы научитесь отличать истинную информацию среди гор пустой или ложной. Но только опыт и интуиция поможет вам увидеть скрытое на виду.

6. При практике не верьте тому что видите, слышите или ощущаете без дополнительных доказательств. Не доверяйте людям говорящим вам об некой высшей истине - проверяйте и



перепроверяйте каждую деталь касающуюся результатов в магии. Удобно для этого использовать мантические инструменты или пользоваться методами перекрёстной проверки.

В большинстве своём начинающие практиковать получают успехи, и, опьянённые ими, тут же отбрасывают всякие сомнения, ударяясь в крайности. Кто-то под руководством "гуру" начинает "вспоминать" кем он был в прошлой жизни, а после на полном серьёзе считает себя царём \ рептилойдом \ атлантом \ божеством и тд., при этом переписывая лишнее имущество на шарлатанов. Некоторые в буквальном смысле начинают видеть в потёках дождя знаки духов, а в падении листика смерть миллиардов параллельных миров и такого же количества версий себя самого. От чего едва ли не ударяются в отшельничество с теориями заговора.

Побольше скепсиса! Наш мир это одна большая иллюзия, потому не всё увиденное вами является таковым какое оно есть на самом деле. Учитесь отделять миражи, странности и реальность. Учитесь оценивать всё с различных точек зрения и вас не смогут надурить ни люди, ни потусторонние твари!

Странность для практика - это портрет бога на запеченном хлебе или удар молнии рядом с вами в ясный день, на прогулке. Это странно, это непредсказуемо и недоказуемы причины события, но это есть. Именно на таких случаях зачастую спекулируют все кому не лень пытаясь навязать вам своё мнение и свою волю.

Мираж же лишен даже подобного права на физическое существование и в целом является иллюзией разума, попыткой его выдать желаемое за действительное без какого либо повода. Именно из грёз сознания растут всевозможные блага для жуликов.

Впрочем, ради не искажения фактов, следует заметить, что реальность для практика часто принимает странные формы и складывается из череды странных событий. Но даже столкнувшись с таким вы можете пусты и не принять её на веру, но как-то подтвердить для рассудка, установив логические закономерности.

Например: Вы разозлились и с человеком случилось нечто неудачное без причины - это странно, возможно вы даже сугубо фантазируете связывая два независимых случая. Но если вы при проверке отправили в больницу с десяток разных человек, в разное время, и ничего такой исход не предвещало ранее в их жизни - это уже реальный факт того, что вы на что-то способны.

Для дополнительной проверки найдите способ разумно объяснить или опровергнуть связь ваших действий и конечные результаты, а когда варианты отрицания исчерпают себя - останется лишь голый факт с которым вам ничего не поделать. Впрочем если вы убеждены, что у вас получилось нечто сугубо уникальное и неповторимое идентично - попробуйте примерно повторить результат хотя бы по частям. Смогли один раз - сможете и второй, пусть и несколько в иной форме.

7. Всегда анализируйте окружающий мир и себя. Мелкие изменения на бытовом уровне незаметны, но могут принести море неприятностей. Не редко подобным изменением может быть небольшой символ, оставленный вашим недоброжелателем у двери либо неприметный платочек в который завернут подклад. После чего в вашем доме внезапно происходят проблемы вновь и вновь, которые вы списываете сугубо на бытовую жизнь. Настоящий практик не разгребает последствия раз-за разом, а находит и решает их причины. Даже если это оказались и вправду бытовые мелочи, не ленитесь их решить раз и навсегда, чтобы у вас было больше времени на саморазвитие. Учитесь выявлять проблемные закономерности в окружающих вас реалиях, либо будьте готовы переламывать плохую ситуацию в корне своими силами.

8. Не опасайтесь быть слишком подозрительными или дотошными к деталям в магии. Неожиданный дар от духа покровителя это несомненное благо, вот только практик десять раз проверит и перепроверит такой подарок под всеми методами защиты которые есть. Редкая книга, попавшая в руки благодаря высшим силам - очевидно полезна, вот только практик разыщет и перетрясёт не один десяток ещё более редких текстов ради проверки, прежде чем



будет делать какой либо ритуал из неё. Помните, даже если всё строится на обоюдном доверии и вас ни разу не подводили, быть подозрительным и дотошным лучше чем рабом.

9. Впитывайте знания и умения отовсюду подобно бездонному колодцу. Нет смысла начинать самосовершенствоваться если вы хоть когда-нибудь планируете остановиться, либо ограничиться сугубо несколькими направлениями. Многие не понимают этого, считают посвящение всего себя развитию глупостью, говорят сфокусироваться на чём-то полезном и важном. Вот только знакомые с оккультными знаниями ведают о пути к конечному результату, и, потому, стремятся к нему не ограничиваясь и не брезгя ничем.

Попробуйте и вы поймёте - нет ничего приятнее чем обретать ощущение новых возможностей шаг за шагом, а после созерцать достигнутые результаты и видеть новые пути решений старых задач. Не стоит себя ограничивать только магией или только наукой в поиске знаний о мире, порой решение проблем лежит в совершенно непредсказуемых местах. В какой то степени это сродни достижению просветления. Кто-то тратит десятки лет в философских спорах и работе над схемами, а некоторые делают шаг в сторону, смотрят на задачу иначе и находят свой ответ за секунды, подметая двор или неспешно рисуя закат кисточкой на холсте. В мире хватает примеров когда сочетание кажущегося несвязанным опыта и ясного разума в одной голове, давало удивительные результаты.

10. Контроль эмоций и своих побуждений. Развитое мышление это хорошо и полезно, но неконтролируемые эмоции зачастую приводят к крайне плачевным результатам. В художественной литературе хватает примеров из заклинателей не вовремя покинувших круг, но и в реальной жизни таких примеров к сожалению больше чем хотелось бы. Именно поэтому практиковать лучше полным сил, именно поэтому всегда необходимо прорабатывать варианты развития ситуации и не забывать о защите. Всё это позволит вам легче усмирять приступы паники которые неизбежно возникнут впервые при соприкосновении с потусторонним и чуждым нашему миру. Нет окончательного способа взять под контроль эмоции без ущерба для прочих возможностей мага, либо и вовсе для физического состояния. Однако есть упражнения, методики временного ослабления и даже "отгораживания" себя от эмоций. Не пренебрегайте ими. Одной голой воли не будет достаточно в ситуациях когда на кону ваша жизнь и рассудок, либо нечто более важное. Эмоции помощник, а не советчик. Они должны подкреплять волю в практике, а не мешать силе и разуму взаимодействовать.

11. Поддержание себя в форме это залог облегчения всех практик и всех действий. Пусть вы не особо умны или сильны сейчас, вы должны это компенсировать в будущем. Ваше физическое тело как и все ваши тонкие тела связаны между собой подобно сообщающимся сосудам наполненным жидкостью разной плотности. Где-то обмен происходит быстрее, где то он почти отсутствует, но так или иначе состояние одной части со временем влияет и на другие.

Развивайтесь умственно и вы подтянете духовные составляющие, близкие к вашему разуму. Развивайтесь духовно и это повлияет на ваше тело сильнее, так как оно ближе к духу. Развивайтесь ещё и телесно, пока разум и дух на пике, - тогда вы замкнёте цикл и поддержите достигнутые разумом и духом результаты, частично ускорив их развитие.

12. Будьте предельно осторожны с тем, куда и зачем вы используете свою кровь. Кроме особых случаев, использование своей крови в ритуалах решительно не рекомендуется. Помните о том, что она несет в себе вашу энергию и отпечаток вашей сущности. Так что, неразумное ее использование может крайней устойчиво связать вас как с местом проведения ритуала или предметом, так и с чем-то потусторонним. Очень сомнительно, что вам нужна эта зачастую двухсторонняя связь на десятки лет.

13. Не практикуйте там, где спите если у вас нет изначально цели превратить спальню в место силы. Воздержитесь от призывов Древних, демонов и других могущественных существ дома если у вас нет желания обитать с полтерgeistом. Даже если "гости" не будут желать вам навредить, у них могут быть опасные попутчики, что могут прийти вслед за ними. А также, избегайте использовать дома практик использующих открытие врат, создание портов и в целом засыпаний с иными планами, включая загробный.



Неконтролируемая аномальная активность может сильно ухудшить качество жизни и ее продолжительность. Рекомендуется защитить ваше жилище от всех непрошенных гостей и воздействий проведя множество защитных ритуалов для дома. В крайнем случае “оградите” комнату либо проводите “чистки” с подходящими ритуалами “закрытия” после каждой практики.

14. Не допускайте, чтобы ваших ритуальных принадлежностей касались посторонние (хотя бы первое время пока инструмент не станет целиком ваш, впрочем многие ритуальные принадлежности чувствительны к подобному всегда). Это может повредить как вам, так и тому, кто коснулся. Если у вас создан небольшой алтарь - поместите его в отдельное пространство\комнату\шкафчик. Если алтарь большой и вы не можете следить за ним постоянно - проводите перед основной работой чистки, вместе с прочими укрепляющими связь с покровителем ритуалами.

15. Относитесь с почтением к любым сущностям, но помните кто вы, не принижайте себя слишком. Не надо относиться к контактам с ними слишком несерьезно. Не шутите с именами сущностей если те относятся к подобному щепетильно, так как в большинстве случаев любое их произношение или начертание имеет свои последствия. Планируйте контакт с умом и предосторожностью. Постарайтесь не делать то, что может разозлить пришедшего, но имейте под рукой несколько средств “агрессивной дипломатии” на крайний случай. Помните о том, что силы, с которыми вы имеете дело опасны и своенравны.

16. Сопровождайте вызовы сущностей подходящими им подношениями. Это увеличит шанс на сотрудничество, а также во многих случаях позволит избежать их гнева.

Сильные практики, при призывае духа обязательно требующего подношения, но не доставшего оного, могут “расплатиться” своей энергией, либо принудить к подчинению используя волю\имена покровителей. Слабые практики могут потерять жизненную энергию если вовремя не озабочились защитой, либо вовсе навлечь на себя пристальное “внимание” от призванного, что обернётся непредсказуемыми последствиями.

Исключения: Подношение не требуется если призываются мелкие, не разумные, духи (в том числе и стихии), им достаточно остаточной силы от ритуала, плюс подкормки в виде родственной силы, опять же олицетворявшей их в ритуале (огонь, вода и тд, что послужило своеобразным “проходом”).

Подношение обязательно с богами (особенно смерти и теми которые приходят при неком условии), либо демонами, в информации о которых оговаривается подобный момент.

17. Контакт с Древними будет менять вас, но, принимая изменения, не позволяйте себе потерять голову. Следите за тем, чтобы вы всегда успевали адаптироваться к ним. Делайте перерыв в практике, если в этом чувствуется необходимость.

В случае если перерыв не помог - используйте самоанализ и выровняйте ситуацию выведя излишки силы, либо уравновесив их чем-то нейтральным. В случае если нет желания напрягаться самому - попросите покровителя из Древних помочь, преподнеся ему что либо подходящее в дар.

18. Следите за завершённостью ваших действий в любой магической работе. После каждого зова любого неорганика выполняйте ритуал отпускания, закрывайте каждые открытые врата на любой территории, связанной с вами. Выполняя магическую работу самостоятельно, направленную на что/кого-либо всегда очищайте используемый инвентарь, своё собственное тело и разум.

Пренебрегая завершённостью, то есть не исполняя ритуал отпускания духа вы рискуете стать излишне надоедливым по-неосторожности, обращая духа против себя. Если речь идёт о духах высших рангов, вплоть до Великих Древних, то вы рискуете сделать из своего места проведения практик обиталище тварей извне, выгнать которых будет намного проблематичнее, чем своевременно выполнить ритуал отпускания и закрытия врат.

Что же до завершённости, связанной с собственными магическими работами - не завершённый до конца ритуал связывает практика с объектом его колдовства, ввиду того, что первый желает повлиять на второго, получив желаемый результат. Также не отпущеный



ритуал не сможет возыметь изначально вложенной в него силы, потому что ваше внимание не может отпустить по различным причинам проведённую работу, растягивая, или же размазывая вложенную силу по времени. Ну и все мы должны понимать, что явление “откатов” это незавершённый ритуал, связывающий колдуна с объектом магии, в момент, когда на объект уже оказывается непосредственное влияние. Чтобы избежать таких неприятностей заведите мудрую привычку и всё у вас будет хорошо.

19. Древние, как и Хаос, содержат в себе множество на первый взгляд абсолютно противоположных свойств. Потому принимайте меры предосторожности, памятуя об Хаотичной природе полученной силы. Подумайте, готовы ли вы к взаимодействию с тем или иным Древним перед тем как начинать. Определитесь с Ликом или Гранью, с формой той части Древнего к которому вы будете обращаться.

Отдельное предупреждение о некоторых Древних. В ТВД мало кто практикует с ними, так как осознают все последствия.

С Азатотом стоит работать очень дозированно и аккуратно соблюдая ТБ. Есть крайне плохая статистика о ментальных проблемах тех, кто с ним активно работал. Кроме сбоев в мышлении присутствует и полная переоценка всего окружающего. Зачастую сам разум меняется приобретая иную, непривычную логику. Особенно если не использовалось “Заземление” совместно с Р’лангом и ещё парой защитных методик.

Статистика указывает на неприятные последствия и при плотной практике с Шуб-Ниггурат. Если ваша личность не устоявшаяся и самодостаточная, вы не уверены в том, что точно знаете кто вы на самом деле, вы не понимаете себя или хотя бы заранее не провели глубокий самоанализ, изучив свои самые “тёмные” мысли досконально - плотная практика с Шуб-Ниггурат вытащит “на свет” всё в вас скрытое. Вы буквально столкнётесь с подавленными и не очевидными чертами вашего же естества. Зачастую это выражается в сломе самоидентификации, в том числе и половой. Когда ваше сознание разгребёт подавленные части себя же - личность может подвергнуться изменению, что вызовет новые проблемы с определением своего “Я”.

Практика с Ньярлатхотепом напрямую тоже грозит некоторыми неприятностями. Этот Древний любит “пошутить” и порой его шутки могут привести к довольно неожиданным результатам. В основном это нечто наподобии высмеивания целей (показывание их бесполезности, либо исполнение желания, после чего сам практик не рад последствиям), действий (демонстрация ложного результата например), слабых или сильных сторон практика. Своеобразное саркастическое обучение на практике.

Нар-Марратук - Отец Смерти, Река Душ. Без долгой практики с некронаправлениями даже непрямой контакт с его силой может быть вреден для здоровья. Прямое взаимодействие практически исключено даже для опытных практиков - сама его сила пронизана негативом и вредоносна для физического здоровья.

20. Относитесь с осторожностью к сведениям, полученным при помощи мантики или сверхчувственного восприятия. Эти методы нередко дают сбои. Так же, в них возможно вмешательство недружелюбных сущностей.

Если пришел какой-то символ извне, опишите ощущения от него, попросите проверить надёжных знакомых практиков. Поиските аналогичные символы и проверьте есть ли где он уже. Постарайтесь протестировать его действие на чем-то незначительном, а не используйте его потенциал на всю доступную мощь.

Предсказания и гноzисы часто не точны в силу интерпретации вашим сознанием, а также нехваткой сил для достаточного уровня взаимодействия. Максимальная точность мантики находится усреднённо в районе 80% и выше она редко поднимается в связи с тем, что знание о полученном результате уже влияет на саму вероятность “увиденного” итога.

Именно поэтому мантики не достигнут идеальной точности в предсказании. Только общее направление развития событий с рядом деталей. Редкие случаи “точного прозрения” лишь подтверждают это правило, так как в целом происходят когда сознание практически



“отключено” и не мешает вашему ментальному телу получать информацию более объективно, либо опора идёт на духов, которые не страдают ограничениями в восприятии времени свойственными людям.

Внимание! Не делайте ритуалов, практик, которые приходят из тонкого мира, если не знаете их действия/назначения. Если не знаете, как что-то работает, то высока вероятность, что вас просто одурачат. Рекомендуется просить у покровителя или того источника откуда “пришло” знание более подробные описания. Желательно подтвердить полученные сведения через уже существующие источники сделав перекрёстную проверку.

21. Не наносите на свое тело оккультных татуировок, значение и действие которых вы не понимаете в полной мере. Особенно это касается символов духов\богов\демонов, сигилл составленных не вами (либо недостаточно досконально) и печатей из книг Фонда Наследия Древних. Подобное чревато непредсказуемыми последствиями. В крайнем случае изготовьте предмет с подобным символом, из натуральных материалов, и сделайте из него “фокусровщик” для себя.

22. Настоятельно рекомендуется не употреблять перед контактом с Древними психоактивных веществ. Это вредит вашему же саморазвитию, формируя бесполезную привычку опираться на ненужные “костили”. Любое физическое подкрепление действий служит лишь дополнительной опорой\подкреплением, а не основой вашей силы.

23. Не заключайте соглашений после которых будете бояться смерти и последующего посмертия. Либо формируйте условия таким образом, чтобы выгоду получали и вы, и сущность, при любом развитии ситуации (как минимум никто ничего не терял при провале затеи). Всегда имейте стопроцентную возможность разорвать соглашение в любой момент, в двух вариантах минимум.

Впрочем, лучше не влезать в долги всегда обходясь своими силами - это полезнее в долгой перспективе.

24. Взаимодействие с Древними в аномальных зонах, а также использование мест силы для призывов, либо само создание аномальных зон, подразумевает под собой понимание процессов происходящих в мире и его устройство (тонкие планы, их влияние и взаимодействие с физическим миром, знание что такое Грань и Пределы\Завесы).

Данная тема весьма объёмна и взаимосвязана с множеством других вещей, поэтому разобъём её на три части.

Для человека долгое нахождение в аномальной зоне может обернуться как опасностью, так и благом. К сожалению второе случается достаточно редко. Практики ценят “места силы” по причине более лёгкого взаимодействия с тонкими планами. Аналогично подобное место является отличным источником заёмной силы для проведения сложных и ёмких ритуалов. К сожалению не все понимают тонкости подобных “аномалий” и то как ими необходимо пользоваться верно. Особенно когда данная аномалия занята сильной сущностью.

Во-первых: при работе с духами и прочими сущностями, относящимися к миру, вам необходимо использовать место содержащее привычную и благоприятную энергию для призыва (которая в дополнение может стать и “проходом”).

Простейший пример: вызывая к стихийному духу воды около жерла вулкана, вы либо потратите уйму сил, либо вовсе вызовете недовольство призванной сущности при успехе. При призыва демона\духа в занятом месте силы\храме ситуация аналогична, однако, ещё и усугубляется гневом той сущности которой “принадлежит” само место. Другое дело, если вы приспособили место для призыва. В этом примере: начерпали большой объём воды в яму у вулкана и оградили ритуально получившийся “колодец” от лишних энергий. Либо договорились\прогнали сущность и провели должные подготовительные ритуалы. Необходимо уточнить: аномальные места создаются в основном ритуалами, либо используя естественные потоки энергии на местности, однако, никто не запрещает сделать и прямой “пробой” на план, а после зафиксировать его ритуально используя физический “якорь” или духа.



Во-вторых: взаимодействие с существами не относящимися к миру в свою очередь выстраивается по несколько иным методам.

Например: в связи с тем, что Древние это по сути своей “оживший” Хаос, им по факту не так уж и важно окружение в котором происходит обращение к их силе(которая довольно агрессивна сама по себе), сколь важна степень ослабления Границы и наличия подходящих им “якорей”, в виде построений, алтарей, последователей и тд. Однако, всегда желательно учитывать их предпочтения и следовать им, так как опять же их хаотическая природа может вылияться в непредсказуемые последствия ритуалов для слабого практика. Другими словами и тут необходимо приспособливать место призыва, но уже для большей отдачи с контролем ритуала, и учитывать то, насколько силён\слаб сам практик.

Слабый практик вынужден опираться на множественные “костили”: правильное время проведения ритуала и положение космических тел, верно созданный алтарь\ритуальное построение, магические инструменты, подходящие подношения, правильное расположение и верные символы, источники заёмной силы. Ну и разумеется слабому практику желательно использовать места с наиболее ослабленной Гранью, но вместе с тем и наибольшее количество страховок с “путями отступления”, на случай неожиданностей.

Основные правила взаимодействия с Древними указаны в предыдущих пунктах ТБ, однако, следует упомянуть последствия. При любом взаимодействии с превосходящими сущностями практик изменяется сам, как внутренне так и внешне. Он испытывает непроизвольный страх, эйфорию, отвращение, давление, лёгкость и тд. в зависимости от интерпретации сознанием тонкоплановых ощущений.

При позитивном изменении идёт развитие его естественных склонностей и приобретение дополнительных черт, опирающихся на имеющуюся основу. Другими словами практик становится более здоровым, красивым, умным, выносливым, исчезают дефекты, как во внешности, так и в энергетике\тонких тела. Практика переполняет энергия и жажда действия, эмоции проявляются сильнее и более ярко, происходит обострение органов чувств. Само присутствие существа с которым контактируешь вызывает больше ощущение “родственности”. При переизбытке энергии возможны проблемы с повышенным либидо, ускоренным обменом веществ и выделением токсинов и прочих шлаков через кожу, а также обострением хронических заболеваний (так как организм начинает не просто нивелировать симптомы, а работать на заживление и избавление от причин).

Более всего меняется характер личность и мышление у практиков с недисциплинированным сознанием. У тех кто использует необходимые меры предосторожности личность сохраняется и очищается от “наносного”, перенимая необходимые практику качества.

К сожалению позитивные изменения наблюдаются зачастую с рядом негативных, в связи с недостатком опыта у новичков, либо халатностью\особенностями самого практика.

К негативным изменениям можно отнести всё то же усиление склонностей и приобретение дополнительных черт от сущности с которой ведётся взаимодействие. Его присутствие не просто “приятно” или “заставляет душу трепетать”, оно будто опьяняет. Другими словами разница между пользой и вредом - в качестве и количестве получаемого от взаимодействия.

При негативной практике человек становится более агрессивным, его тело приобретает здоровье и крепкое телосложение, но несколько в гипертроированной форме (например обостряя инстинкты чрезмерно), либо вовсе истощает себя (постоянное нервное напряжение и “высушивание” мышц, либо чрезмерная “женственность” и дряблость). Организм начинает работать либо слишком сильно ускоряя обмен веществ, либо вовсе тормозя его. Из-за переизбытка энергии в тонких тела скачки настроения приобретают постоянный характер и энергетика приходит в “хаотическое состояние”, когда мысли и эмоции чередуются на огромной скорости вызывая психические и телесные отклонения наподобие проблем с гормональной системой. От стресса могут выпадать, либо терять пигментацию волосы. Кожа может стареться либо иссыхать, были наблюдаемы и обратные эффекты, когда она слишком увлажнялась и человек буквально исходил дурно пахнущей влагой через поры. Наблюдались головные боли и



неестественная тяжесть в теле, судороги, навязчивые мысли и рефлекторные действия. Кроме проблем с нервной системой могут возникнуть проблемы с органами и даже непонятные "мутации" с появлением раковых клеток.

Личность же практика переборщившего с взаимодействием или пренебрегающего ТБ деформируется в основном мало предсказуемо. Это может быть как усиление его скрытых желаний связанное с сущностью с которой взаимодействовал, так и чрезмерная реакция на раздражители. В крайнем случае человек начинает впадать в фанатизм и прочие маниакальные состояния, либо терять память и своё "Я", уподобляясь одержимому.

Разумеется опытные и осторожные практики не форсируют события и стараются нивелировать последствия не нужные им. В крайнем случае "отсекают" ненужные части "себя" или "корректируют" результат ритуалами, если это возможно.

В-третьих: наибольшая опасность для практика при взаимодействии - прямое воздействие потусторонних сущностей. Учитывая, что множество духов, демонов и прочих тварей обитает с нами буквально в одном "шаге" по соседству - опасность вполне реальна. Особенно в местах где Грань ослаблена.

Сразу следует уточнить - такие случаи нередки, но их трудно обнаружить и ещё труднее подтвердить. В какой-то момент практик зашедший слишком далеко во взаимодействии с сущностями и пренебрегший ТБ просто умирает по тем или иным причинам. Это может быть несчастный случай, нападение человека, тромб, инфаркт или инсульт, сумасшествие с последующим суицидом и множество иных причин, вплоть до захлебывания собственной слюной во сне. Именно такие случаи практически незаметны и необъяснимы, их легко списывают на "случайность".

В других случаях - человек просто исчезает, либо подвергается нападению чего-то неопознанного, что впоследствии списывается на нападение зверей, маньяка, либо "пропавших без вести", но именно эти случаи зачастую легче обнаружить за счёт их необычности.

Великие Древние - "хтоники" Хаоса. Они слишком масштабны в сравнении с нашей Вселенной, обитают вне времени и пространства, там где законы Сущего не имеют власти. Их оформленные проявления логически возможно встретить сугубо на тех местах, что посвящены им или их Ликам\Граням представшим перед людьми. Неоформленные же проявления случайны и встречаются в той или ином образе, почти во всех аномальных зонах. Если духи\ демоны - живут на "изнанке" мира\планах, и относительно близки к нам так как являются частью мира, то Древние по сути вне всего этого, но одновременно и во всём этом, отделённые только Гранью от прямого проявления части своей сущности в мире (более подробно описано в литературе о природе Йог-Сотота и Азаг-Тота).

Сами Древние, при всей своей хищной природе, не имеют изначальной враждебности к практику, если целенаправленно не идти на конфликт и соблюдать Технику Безопасности. Единственная опасность исходящая от них - побочные эффекты при взаимодействии. Учитывая их масштаб и нашу ничтожность - одно чрезмерное присутствие их сущности может привести к смертизывающего, необратимым изменениям местности (появление болот, проплешин мёртвых деревьев и тд и тп), спонтанным аномальным эффектам и прочим опасным событиям.

Соблюдающему ТБ практику необходимо приложить большие усилия чтобы получить направленную смертельную опасность именно со стороны Древних. Это не говоря о том, что просто привлечь их пристальное внимание бывает довольно проблематично.

Как ни странно большую часть "нападений" при призывах Древних опять таки совершают не они сами, а "побочные эффекты" в виде существ из Хаоса, с прочим сбродом приходящим на "зов". Порой это те самые духи и демоны, которые стараются помешать вторжению на их территорию, иногда существа из "свиты" с плана Древнего, желающие поживиться тем, что рядом с появившейся "брешью" в Границе. Однако, соблюдение ТБ и ряда предосторожностей по большей части избавляют от исходящей от них опасности, а если есть связь с Древним как с покровителем - вовсе позволяет подчинять и приказывать этим существам (в зависимости от силы и навыков практика).



25. Если вы уже достаточно развились как Заклинатель\Жрец и тд, встав на путь Древнеподобного - вы либо уже умеете нивелировать побочные явления на своё “Я”, а все опасности перечисленные в ТБ - пройденный этап, и для вас не является проблемой, либо скорее всего вы сами не заметили как ваше внутреннее самосознание было перекроено по образцу тварей Хаоса, а разум впал в иллюзии.

Остановитесь. Обдумайте насколько качественно в данный момент создана ваша “основа”. Помните - уподобиться Древним не значит превратиться в безмозглую чужеродную тварь, помешанную на разрушениях и ведомую инстинктами. Таких и так хватает в Хаосе и ничего они из себя не представляют особого. Путей достижения Древнеподобия множество и все они в чём-то уникальны, выберите тот который вас наиболее устраивает самого и выстраивайте себя согласно ему путём жречества, магических ритуалов или даже духовной алхимии.