

БАСУРЛАХИ



ВСАДНИКИ БЕЗ ГОЛОВЫ



Издано обществом «Круг Аляха» в ноябре 2012 с благословения главы басурлахской общины «Древний Завет» – Станислава Коплы.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	3
------------------	---

I. КУЛЬТ АЛЬЯХА

Мифологическая основа	5
Басуры	7
Некрономикон	14
О Мирах	18
О нравах	19
Быт Яту	20
Кем может стать практик Культа Альяха?	22
Владыка – Червь!	24
Анализ современных ветвей Культа Альяха	31
О смежных традициях	34
О практиках	35
О начале занятий	37

II. ТРАДИЦИЯ БАСУРЛАХОВ

Исторические корни	40
Язычество басурлахов	41
Про общину «Удар Тёмного Света»	42
Устройство общин	43
Учение басурлахов	44
Об Источнике	45

III. ПИСАНИЯ

Видение принца Гелаха	50
Ааго	53
Хамталог	54
Право Быть	55
Свиток Каф, глава 9, «Очищение крови»	55
Указания Пожирателя	56
Чёрная Скрижаль	57
Посмеяние над людской премудростью	61
Демоны говорят	64
Рассказ арестованной ведьмы	75

IV. ДРЕВНИЕ ПРАКТИКИ

Траш, скрытый в «Некрономиконе»	78
Призыв Басуров по атхарской методике	79
Теневой призыв Басуров	80
Возвращение Солнца Мудрости	81
Серебряные иконы Басуров	83
Преображение	84

V. СОВРЕМЕННЫЕ ПРАКТИКИ

Азбука Галаа	87
Портал вниз	88
Янтра ассирийской Магии Басуров	88
Посвящение	89
ЭСБ	91
Аура ужаса	91
Искусство Машмашшу	92
Создание оберега	94
Завершение	96

ВСТУПЛЕНИЕ

Кема Натлийат

В связи с началом распространения современной версии Культа Альяха, некоторые исконники посчитали необходимым заявить о себе и несколько выйти из тени ради того, чтобы направить ищущих на верный путь.

«Исконники» это значит – исконные басурлахские общины, т.е. те группы людей, кто знал и практиковал Культ Альяха задолго до того, как родился Лавкрафт и в сети стали появляться огрызки таких книг как «Таинства Червя».

Эту книгу, которую вы держите в руках, написали исконники общин «Древний Завет» (Россия-Польша) и «Свитла пола» (Македония-Словения-Чехия) в сотрудничестве с членами современного общества «Круг Альяха» (Россия-Украина-Латвия).

Книга выдержана в таком стиле, чтобы начинающим изучать Культ Альяха «поставить голову на место». Тогда как самих басурлахов принято называть «людьми без Головы», т.е. неуправляемыми, своевольными. Иронизируя на эту тему, и было выбрано название «Всадники без головы».

Исконникам любопытно наблюдать за становлением современной версии Культа: им очень интересно, к чему это всё приведёт. Данная книга призвана лишь показать те грани, которые современниками понимаются чересчур неверно. Мы считаем, что, пролив свет на сии заблуждения, далее вы сможете развиваться самостоятельно. Мы оставляем вам этот дар – книгу – и уходим.

Закрытость общин оправдана. И если мы выходим из тени и если даём знания, значит: хотим сделать мир более пригодным для тех сил, с которыми работаем и которыми являемся.

Алийях хивайях!

Тсла щемощ!



I



КУЛЬТ АЛЪЯХА

Мифологическая основа

Получено Кассандрой Имаго,
отредактировал и дополнил Шахрияр Гиляни

С чего всё началось?

Настоящие Боги – Басуры – существовали до появления солнечной системы.

Из Тела Тиамат была сотворена солнечная система, а не планета Земля. С Матерью-Землёй Тиамат отождествляется лишь символически, буквально не являясь ни Землёй, ни Гением Земли.

После создания солнечной системы, роль управления, (прямого влияния через свои эманации) была дана тем, кто принимал участие в этом процессе и кого называют Молодыми Богами (Какнуш-Заратох, Лойиим, Элохим) и кто заполняет собой этаким интегральный эгрегор солнечной системы – хоть и действующий по принципу равновесия, но ориентированный больше на т.н. Свет, что на физическом плане проявляется через вращение всех планет вокруг Солнца, зависимости всех проявленных форм жизни от его энергии и в образах всех «главных» богов различных религий.

Жизнь была занесена на нашу планету из галактик Басуров, поэтому Басуры одновременно и внутри нас и суть внешние галактики. Кровь Кингу есть изначальная первооснова жизни, вложенная в людей, на которой эта жизнь и создавалась. Но создали человека Молодые Боги, а не Басуры. И у человека осталось подсознательное желание разорвать Границу миров, установленную Молодыми, скинуть навязанную ими форму и вернуться к своей изначальной форме, которая была дана Басурами. Именно к этому стремятся все, кто следует Пути Басуров, коли они переросли ранг Доша.

Но кроме Басуров и Молодых, рассматриваемых в современных ветвях Традиции наиболее часто, следует упомянуть и о том, что в Космосе полным-полно других существ. Приведём лишь один пример... Солнце освещает одну из сторон планет солнечной системы – это и есть Свет и Тьма, и управляют этими сторонами планетарные Ангелы и Демоны, т.е. и Ангелы и Демоны находятся в пределах солнечной системы. Ангелы и Демоны – это как зима и лето, ночь и день планет, завязаны на равновесии сил и привязаны друг к другу. Демоны немного похожи на Басуров, ибо пространство галактик суть тёмное и убийственно для человеческой жизни, и в этом есть определённое тождество с демонической природой.

Противостояние

Имена-планеты объединены в систему – солнечную, которая как через Молодых, так и сама по себе, может оказывать влияние на человека. Се называют Единым (не путать с Абсолютом).

Влияние Молодых распространяется через планеты солнечной системы в рамках законов, установленных для этой системы и в пределах, установленных для её границ. Но, несмотря на это, нас полностью контролируют Басуры, а Молодые – вроде офис-менеджеров (или, по-старому, вассалов), которые стараются повесить на себя ярлык Басуров, завидуя Их мощи и ставящие конечной целью собственное почитание, (яркий пример тут – Мардук, чьи 50 имён суть не более, чем переписанные на него имена более древних сущностей).

Басуры – огромные галактики, Боги других галактик, которые непосредственно оказывают на нас влияние, но Молодые намного ближе и заметнее. Хотя Басуры и находятся неизмеримо далеко от нас, но Их влияние сохраняется, и оно глобальнее, чем влияние близлежащих планет, – Басуры контролируют не столько нашу планету, сколько всю солнечную систему. Стоит одному из Басуров заартачиться, – взорвётся сверхгигант, и всё полетит к чертям – вместе с Молодыми, Демонами и Людьми...

«Энума Элиш» была написана последователями Молодых Богов и поэтому в ней излишне преувеличена их роль, где процессу «сотворения» предшествует красочно описанная битва. Реально, (если перевести в такую плоскость восприятия), это была не совсем битва, потому что для творения была использована настолько малая часть «тела Тиамат», что это трудно назвать битвой (исходя из масштабов Тех, Кто создавал и Того, из Чего создавалось), хотя и были довольно болезненные моменты. Если проанализировать, то в большинстве традиций, верований и учений роль Молодых также завышена, результаты их творчества и деятельности преподносятся как нечто изначальное, незыблемое, и яростно защищаются от критики, а сами они возведены в статус Богов, хотя по сути

являются просто демиургами. Такой подход, в принципе, закономерен для правления вассалов.

Врата

При своём зарождении Молодые Боги были в первую очередь нацелены на создание человека, поэтому все планеты солнечной системы завязаны на этом влиянии, а так же на функции управлять и сохранять. Потому человек и может обращаться к ним напрямую – через Звёздные Врата.

Прохождение Звёздных Врат ни есть прохождение Границы, ибо планеты суть Молодые Боги. Идти к Басурам сквозь Молодых, это всё равно, что грабителю идти в банк, продираясь сквозь отряд полиции.

Прохождение Врат относится к Пути Молодых Богов, но так же используется в общей планетарной и стихийной магии. Суть в том, что в ядре каждой планеты имеется Сердце – аналог Чёрной Дыры, потому и названо так – «Врата». Нужно пройти посвящение в каждое из этих Сердец. Это будет сразу 2 посвящения: первое к духам планеты, второе – к тем, куда ведут Врата.

Количество и очерёдность прохождения этих Врат – в разных системах разное. У Саймона описано стандартное для планетарной магии. Но в других традициях берутся совершенно другие планеты, а некоторые вообще используют только созвездия. Сколько планет, какие именно и в каком порядке – смотря для какой системы какие нужны. Это должно соответствовать конечной цели системы, а не просто так, шариться по всем планетам как это сейчас практикуется некоторыми современниками.

В Культе Альяха прохождение Врат не используется, но некоторыми желающими может применяться для усиления заклинаний, т.к. прохождение данного даёт духов-помощников и определённый уровень власти. Вместо исполнения обрядов на прохождение Врат, для этого составляют «Крепость связывания планет». Почему составляют, а нет стандартной, потому, что набор планет каждый определяет для себя сам, какие нужны, и по этой Крепости всё проходится скопом, быстро. Для активации Крепости составляется заклинание, в котором обязательно должны быть слова: «Я держу Сердца Планет!». Такие Крепости не публикуют, потому что нет смысла, это у каждого своё.

Однако, несмотря на то, что это мощное средство, оно всё же относится совсем к другому Пути и использовать его нежелательно, ведь к Басурам оно не ведёт.

Граница

Сотворив систему и более-менее отладив её функционирование, была установлена Граница, защищающая от непосредственного влияния из Вне, (т.е. в основном от Басуров – Богов других галактик), граница между солнечной системой и остальным космосом.

Тот из практиков, кто пройдёт Границу, сюда уже не вернётся. Он выпадает из сансары, потому что скинет все формы системы, все данные ему тела. Ему станет возможно стать тем самым сперматозоидом, пучком квантовой энергии, который может зарождать жизнь в Теле Тиамат, создавать свои собственные галактики, что в своё время и было толчком для всего сущего на нашей планете.

Когда маг достигает Границы, ему предоставляют выбор – остаться и «царствовать» в пределах солнечной системы под властью Молодых или же пройти дальше к Басурам. Чтобы нам ощутить подлинные энергии Басуров, необходимо взять их от тех, кто сделал выбор пройти дальше... Но, увы, почти все книги написаны теми, кто сделал другой выбор, или же не сделал никакого.

Врата к Басурам следует искать в сверхгигантских галактиках. Но для этого нужно пересечь Границу солнечной системы. И именно это мешают нам сделать Молодые Боги, которые её охраняют, т.к. боятся за свою целостность и боятся тех, кто создаёт бреши в Границе.

Путь туда, что находится за Чертой, путь в Алях – полон ловушек... Это трудный путь. Но это путь домой!

Путь

Ни одна из известных систем ритуальной магии не даёт выхода за пределы солнечной системы. Или, по крайней мере, не ведёт туда так прямо и так открыто, как это делает Культ Альяха.

Структуру эманаций, ранги, (как место в системе), соответствия и отношения между, как целым и частями, так и частей между собой, т.е. принцип построения, лежащий в основе нашего (солнечного) мира, наиболее доступно для человеческого восприятия, можно найти в Каббале. Но там всё, что находится выше Кетер, считается превышающим человеческое понимание и недоступным для

достижения. Таким образом, то, что является наивысшей точкой достижения любого мага, (не то, что в рангах, даже в понимании) является отправной точкой в развитии культистов Альяха.

Если последователи всех направлений магии пытаются понять, сориентироваться и получить более высокий статус в системе (западное направление) – приблизиться к Молодым или подойти к пограничному состоянию (восточное направление), то Служитель Древних изначально ставит себя вне этого мира, т.е. за рамки установленных законов, принципов, морали и всего того, что было создано, (без разницы, уважает он это или презирает), и точкой отсчёта своего совершенствования считает саму Границу миров, видя себя только за Её пределами. Также он может изучать различные учения, оценивая их значимость для себя, исходя из функциональности в нашем мире и своих пристрастий.

Но зачастую его путь преграждён стеной из гримуаров, в коих описано поклонение лишь Молодым, Хищникам, Слугам и, в лучшем случае, Формам Басуров, но не самим Басурам.

Человек может воспринимать только проявления жизни, облачённые в форму, но не Басуров как таковых, поэтому он и приписывает этим формам статус Басуров. Однако, эти «формы», в принципе, такие же «Басуры» как и мы, ибо у всех имеется изначальная форма жизни от союза Тиамат с Абзу. Это так ещё и потому, что некоторые Мастера сознательно приняли решение нанизаться на изначальный образ кого-либо из Басуров, дабы проводить на Земле Его энергии в чистом виде, но – через себя. В основном таких людей теперь и называют Басурами, ибо они оставили нам нечто доступное – свои Имена.

Чтобы познать Басуров, надо разорвать Границу и выйти в бесконечные просторы вселенной – восходящая ветвь. Потом, создавая вселенные, опускаешься в бесконечно малое – нисходящая ветвь.

Мера

Мера – это предел, в котором находится определённое количество чего-то. Если взять всю совокупность этих "чего-то", т.е. полную МЕРУ, то это будет набор всех качеств, которые и определяют данный объект или явление, и отличают его от другого набора, т.е. Меры другого объекта.

Получается, что без МЕРЫ невозможно никакое проявление. И для того, чтобы создать мир, надо просто определить МЕРУ для всего.

Религиозные фанатики сознательно признают МЕРУ и раболепно её принимают. Фанатики Культа Альяха хотят много таких МЕР и считают это прогрессом. Хотя суть одна и там и там – фанатизм.

Множество МЕР – Многомерность, как полагают, даст выход за Границу. Но выход даст лишь полный отказ от МЕРЫ.

Басуры

*Шахрияр Гиляни, Телуг, Иокхайим, Кассандра Имаго.
Использованы цитаты из книги Гизера «Древние: Новое Наследие»,
из работ Райана Паркера и Александра Грегора,
а так же из разговоров с Ассаром и Анциентом.*

Что значит слово «Басур»?

В современной литературе чаще всего употребляют слово «Древние», (на югготском «К'Аэм'Нхи», на диалектном арийском «Бьязт», на тирано-арийском «Нгоа-аат»), но этот термин слишком расплывчат, ведь Древними Богами являются и Мардук и Сварог и Осирис – всех их почитали в древности, так что они, безусловно - древние божества, и с этим не поспоришь.

Некоторые употребляют слово «Забытые», но это опять неясный термин. Кто-нибудь помнит кельтского Фарона? А пирахского Игагая? Имена пиктских богов кто-нибудь помнит? Вот, наглядный пример, это всё – забытые боги и тут, опять же, не поспоришь.

Кого угодно можно назвать древним и забытым. Это слишком нечёткие определения, чтобы вводить их в широкое употребление.

В некоторых оккультных обществах ещё бытует термин «Первые Драконы», но его мы не находим достаточно верным для обозначения Басуров. Причина же этого состоит в том, что «Дракон» означает принадлежность к Роду Тиамат и «Первые» в таком случае это значит – первые порождения Тиамат, но Басуров мы отнюдь не считаем Её первыми порождениями.

У Лавкрафта было 3 основных термина для обозначения духовных существ: Боги Земли, Молодые Боги, Внешние Боги. «Внешние» - очень точное определение, потому что Они находятся ВНЕ солнечной системы. Именно Внешних подражатели Лавкрафта стали называть Древними, примешивая к Ним разных других божеств.

В поздней славянской мифологии «басур» значит «несолнечный, лихой дух Нави». Для обозначения Существ Хаоса это слово впервые в оккультной литературе использовал Раокриом – и правильно сделал, потому что в устных преданиях басурлахов и в некоторых текстах именно так Внешние Боги и называются.

«Басур» раскладывается на 2 слога – Бха-Сар, и переводится с диалектного арийского как «Бог-Царь» или «царь богов». Иногда это слово произносится как «Бусурах», что добавляет «Ах» - «Великий». Боги появились позднее, а кто древнее, тот и могущественнее.

Существуют ли Басуры?

Если вы полагаетесь только на чужие слова и писания, то для вас это всего лишь вопрос веры, т.е. вы либо верите в Их существование, либо не верите. Значит, нет никакого толку вас в чём-либо убеждать. Но если вы практикующий маг, то для вас не является тайной, что очень многие сущности из описанных в различных гримуарах действительно существуют. Равно как существуют ещё и многие иные сущности, о коих нигде ничего не сказано.

Кто такие Басуры?

Невозможно объяснить сие совершенно понятными словами, ибо, чтобы это понять, надо самому быть хоть чуточку причастным к Их Природе. Точно так же как невозможно понять Пирамиды, не будучи их строителем, не будучи на том же уровне сознания. Достаточно сказать, что это такие Существа, Которые многократно древнее и сильнее Богов и Демонов. Они отличаются от всего, что есть в Мироздании. Басуры – это те, кто преступил ограниченность смертности, чьё постоянное местопребывание – за пределами времени и пространства, и чьи истинные формы изменчивы...

Отождествление Басуров с галактиками за пределами солнечной системы необходимо на начальном этапе для расширения сознания практика и выхода за границы собственного сознания, но, однако, это далеко не сама суть Басуров. Расширяя своё сознание до максимального масштаба, (бесконечность не подвластна человеческому пониманию), практик совершает т.н. восходящий поток своего развития, приближаясь к состоянию Басуров, нарабатывает определённое "тело сознания". Но потом приходит понимание тождества бесконечно большого и бесконечно малого, а именно, что все галактики и всё, что было и может быть создано суть единая точка времени-пространства и бесконечно малая величина, находящаяся одновременно в каждой точке нашего мира и нас самих. Таким образом, замыкается круг Уробороса – змея заглатывает свой хвост, что отражает цикличность или закономерность замкнутости и развития.

Что могут Басуры?

Они могут создать любую физическую форму из Силы и управлять ею. В том числе, Они могут создать подобие человека и управлять им. Сила для Них словно пластилин, из которого Они лепят то, что захотят. Форма самих Басуров может обладать любыми материальными, нематериальными, сверхматериальными и иными органами, кои Они возжелают иметь. В том числе, Форма может быть как видимой, так и невидимой. Если Басур возжелает, Он может не обладать никакой формой. Ни один смертный не сможет противостоять Басуру, независимо от того, какой властью обладает смертный. Если вы будете пользоваться защитными заклинаниями и сможете вернуть Басура туда, откуда Он пришёл, даже в этом случае Он, или Его слуги, или Стражи рано или поздно придут для того, чтобы сделать то, что решил с вами сделать Басур. Это лишь вопрос времени. Главный вопрос в том, что решит Басур, когда вы Его призовёте? Некоторые Басуры обладают возможностью без каких-либо ограничений приходить и пребывать в нашем мире. Врата, в основном, нужны для тех Басуров, которые не могут этого делать. В основном это Хищники – плотоядные сущности, имеющие слабую природу Басуров. Ну, а вообще, Басуры могут всё, и точнее тут не скажешь.

Какого пола Басуры?

Они не являются живыми существами в нашем понимании, и у них нет репродуктивных органов. Если какой-либо Басур по определённым причинам захочет половой связи, Он может принять или занять любую физическую форму, наделённую любыми половыми органами. Но, т.к. Басуры обладают сознанием и разумом, то психологически каждый из Них может причислять себя к определённому полу. Их сознание, разум, психология и логика не имеют ничего общего с земными.

Кто у Басуров главный?

Если попытаться составить примерную схему Их иерархии, то может получиться так:

Тйямат и Абзу	
Древнейший	
Владыки Альяха	0 1 2 (троица)
Великие Древние	3 4 5 6 7 8 9 (семерица)
Древние	
Древнеподобные	
Воины	
Слуги	
Хищники	

Древнейший, Самый Древний, Ветхий Деньми – се есть Логос, Воплотитель, отражение Абсолюта как Басура. В писаниях можно найти не менее 5-ти Его имён: Бергасевлессатариарэм, Суфрум, Серем, Акмон, Аззур.

Владыки – это Йатх-Йатхарл'рл, Эггалахамош и Аштанга-Йаду. Оные есть трёхуровневый Хаос, Дно Мира, из которого всё вышло и куда вернётся. Не понимая Их природы, вы увязнете в Них, когда решите пройти дальше. Это одни из первых мыслящих структур, созданных Древнейшим. Он породил Их из Огня Сущего, чтобы замедлять Пространственный Огонь Беспредельного Духа для порождения уровней форм и уровней энергий, дабы воплотить этот Огонь в Форме. Поэтому Путь Басуров и называют Узором Формы.

Великие Древние – это семеро Басуров, кои правят каждый одной из 7-ми областей Альяха. Имена Им (перечисляю в порядке убывания, в различной огласовке):

3. Уббо-Саттла, Уббо-Сатхала, Убвалх-Соххтля, Соно-Нало-нь'я, С'ньяк, Мландот;

4. Ньярлатхотэп, Ньярлатотэп, Ниарлатотэп, Нарлатотэп, Найрлахотэп, Ниралтотэп, Нйир-Латхотэп, Ньярлат, Толом-Эмет', Толомет, Ахту, Азрарн, Йитх-На, Ваалу;

5. Гхостейрусайррр, Хастэйр, Хастийр, Гх'астур, Гастург, Гастор, Шастхур, Хастур, Хассатур, Хуссар, Хаастер, Хатагор, Хатагорра, Астур, Астурсот, Астер, Аст-ор-Маарх, Зухастор, Афум-Зах, Апхум-Жах, Аквум-Жах, Итакуа, Итаква, Итхагуа, Аль-Тавир;

6. Сахабба-Намгарад, Сшуб-Ниггурах, Шуб-Ниггурат, Шаб-Негуратх, Шабниггорат, Шупниккурат, Ишниггараб, Эльзахоррат, Эльзахарат;

7. Йог-Сог-Тот, Йог-Сагот, Йог-Сотот, Йогг-Сотхотх, Йогг-Сарон, Йок-Зотот, Йод-Хаггот, Ёх-Заутаукт, Йохсатот, Йогсотсотх, Ёгзатот, Иак-Саккак, Йак-Саккат, Яг-Сахвватт, Тавил ат-У'мр, Умр ат-Тавиль, Умрат Тавиил, Ум-Рат-Таул, Удаморь-Габбивле, Афоргомон;

8. Азатот, Азозот, Атазот, Атсапхотх, Азгатотх, Азактот, Азат-тот, Азаг-Тот, Аасан-Тот, Азайя-Тауктайкт'о, Азаг, Азот;

9. Кхулху, Ктулху, Цтульху, Чулху, Ктулхут, Кхадхуулаан, Кхадхулу, Хадулу, К'атулу, Котлуле, Котхотлову, Кхлул-кхлу, Тху-Тху, Котлуле, Катулас, Куталу, Кутха-Лу, Лу-Кутха, Кутулу, Ктулу, Ктолу, Клулу, Кулулу, 'Хул, Х'ул, Тулу-Толле, Туле-Толле, Тулуту, Тулке, Куиха-Айар.

Древние – это все остальные Басуры. Многие из них плотоядны. Из Великих Древних плотояден только Хастур. В современных книгах всех Басуров ошибочно называют Древними, не вводя никаких разграничений.

Древнеподобные, Околодревние или Младшие Басуры – это те сущности из Демонов и Молодых Богов, которые имеют в себе значительную часть Природы Альяха. Например, из Молодых сюда относится Нергал, а из Демонов – Намтар.

Воины – сильные и благородные Слуги, частично набираются из Яту.

Слуги – различные сущности из разных миров, служащие Басурам. Некоторые из них плотоядны.

Хищники или Цоплип – слабые, но напористые плотоядные сущности, имеющие в себе более-менее заметную Искру Альяха. Когда Басуров берётся призывать человека, которого Басуры не слышат, к нему всегда приходят именно Хищники. Это бывает в 98% всех случаев призыва Басуров. Точно так же, если человек недостаточного развития возьмётся призывать Яхве, к нему явится кто-нибудь из ангелов или архангелов и скажет, что он и есть Яхве. Только ангелы вряд ли причинят вред, а вот Хищники – запросто.

Кто главный? В разных ветвях Традиции мнение по этому вопросу разное. Некоторые главным почитают Ньярлатхотэпа, иные же – Тиамат (Тиканнон). Другие говорят, что главные – это Семеро или главные – это Владыки. Правы все, потому что Хаос на то и Хаос, ибо всё, что в нём – всё есть Древнейший.

Сколько всего Басуров?

Великих Древних только 7, хотя некоторые выделяют 8 или 9, добавляя к семи кого-либо из наиболее часто упоминаемых в писаниях (обычно это Цагоггуа и Дагон).

Количество же Древних исчисляется тысячами, и стремится к бесконечности, как бесконечен в своих проявлениях и свойствах Хаос. Тысячи Древних вышли из Хаоса и воплотили в себе различные его качества, но не столь важные, как 7 Великих. Вообще же верхушка большинства иерархий любых сущностей всегда состоит из 10-ти, чему не исключение и Басуры. Это называется «Девять и Один» или «9 + 0», и является разновидностью Правила Орла. 10 делится на 3 и 7, а 3 – на 0 и 1-2. Из 0 исходят 1 и 2, а из них – все остальные. На этом построены числовые коды.

Каковы имена Басуров?

Один и тот же Басур может явиться под разными именами, т.к. качества Его силы имеют мало ограничений в связи с тем, что в Его распоряжении находится не один десяток направлений, содержащих в себе множество подклассов таких же, сосредоточенных на чём-либо способностей. Для примера, представьте одну громадную вспышку света, расходящуюся на бесчисленное количество лучей, каждый из которых индивидуален, и в итоге своего действия он тоже превращается в такую же вспышку света и расходится на множество лучей. Своими качествами Басуры охватывают почти всё, и потому каждое направление одного Басура носит бесчисленное количество имён.

Тот звук, что вы посылаете при чтении заклинаний, имеет своё призывающее воздействие на определённое качество Силы и на самого Басура в частности, т.е. определённой последовательностью звуков в заклинании вы воздействуете на Силу, которую хотите призвать. Движения и действия обряда, а так же знаки, в сочетании с заклинанием – всё это и есть содержание имени Басура, к которому вы обращаетесь. Испробовав обращение к одному и тому же Басуру под разными Его именами, вы поймёте это.

Начинать можно с общеизвестных имён, затем Они дадут вам те имена, которые будете использовать только вы.

Общеизвестными же являются имена на древнеарийском, шумерском, аккадском, египетском и арабском, а так же на «варварской латыни» - искажения, образованные от этих имён.

Некоторые исследователи не понимают древних языков и выводят вот такой бред:

АРИЙСКОЕ ИМЯ	ИСКАЖЕНИЕ	ЕГИПЕТСКОЕ ИМЯ	ПЕРЕВОД С ЕГИПЕТСКОГО
Азатот	Азаг-Тот	Аса-Техут	Разум Тота
Нарлат	Ньярлат, Толомет, Ньярлатхотэп	Нй-Хар-Лут-Хотп	Мир не существует для прошедшего сквозь врата. / Нет отдыха в месте божьей кары.
Иак-Саккак	Йог-Сотот	Иак-Сутекх-Техут	Сет и Тот – едины

Или такой:

АРИЙСКОЕ ИМЯ	ИСКАЖЕНИЕ	ПЕРЕВОДЫ
Азатот	Азаг-Тот	Запретный (шум.)
Ктулху	Кулилу, Кутулу	Подземный человек (шум.), Пропась (тиб.)
Иак-Саккак	Саккат	Космос (шум.)

Нар-Марратук	–	Река гноя (акк.)
Шуб-Ниггурат	–	Чёрный Козёл (? + лат.)
Кха-Йим	Каин	Создатель (ивр.), Проклятый (слав.)

Бредом это всё является потому, что, во-первых, как видите, почти все попытки реконструкций и переводов основываются на искажённых арийских именах, а во-вторых, значение корней арийского языка далеко не всегда совпадает со значением корней тех языков, с помощью которых пытаются переводить. К арийскому наиболее близки значения корней самого раннего ведического санскрита и тюркских языков сибирских народов. Всё остальное либо слишком далеко, либо вовсе не совпадает, хотя звучать может похоже.

Вот для примера как имена Басуров звучат в правильном переводе с арийского:

Аштанга-Йаду	Восьмичленный Яту
Эггалахамош	Пожирающий-и-Ненасытный
Азатот	Первый Огонь Творца
Шуб-Ниггурат	Звезда Рассветалевой Стороны
Хассатаур	Непонятный
Карр-Вефат	Чёрный Шар
Карахал	Чёрный Дракон
Нагоанго	Дух Духов
Гхатаноа	Обращающий в камень
Чхаугнар-Фаугн	Слоновый Ужас
Акмарру	Белая Смерть
Нар-Марратук	Невидимый Отец Смерти
Арат-ту-Хезер	Рассвет Демонов
Экваббу	Демон Черты
Кхаварвах	Крови Червей Владыка
Кха-Иим	Кровь Возвращающий

В текстах, написанных не на арийском, переводы имён часто стоят рядом с этим именами в качестве эпитетов, а иногда встречаются в описании функций данного Басура.

«Реконструировать» же имена Басуров и вовсе не имеет смысла, т.к. многие Басуры известны в других традициях, но не под выдуманными именами, а под всем известными:

Тйямат	Таннита/Танит у карфагенян
Абзу	Апошту/Апаоша у персов
Азатот	Ялдабаоф у гностиков
Нарлат	Абрасакс/Абраксас у гностиков
Шуб-Ниггурат	Барбело у гностиков
Коф	Бафомет у тамплиеров
Гхатаноа	Атанотоа у майя
Рхан-Техот	Шипе-Тотэк у ацтеков
Итаква	Итхаква у североамериканских индейцев
Маггот	Байянг у малайцев, Махес у египтян
Ктулху	Ру-Таки-Нуху у муанцев, Тулу у жителей Маршалловых островов, Каналоа у гавайцев, Са Мангсанг у корейцев, Ас-иге/Ега-иге у обских угров, Хадхулу у муккарибунов, Рахав у евреев
С'Ньяк	Айон/Эон у греков
Нун-Ханиш	Иидра/Гидраха у греков
Норано	Нептун у греков
Нат-Хортат	Онирос у греков
Экваббу	Иквабэ/Кернуннос у кельтов

Ноденс	Нудд/Нуада у кельтов
Чхаугнар-Фаугн	Ганеша у индусов
Сайнто	Нарасимха у индусов
Кхаммон	Сет у египтян
Ихоундех	Бастет у египтян

Больше всего их известно в шумерской ветви Культа, которая к моменту написания «Энума Элиш» уже основательно забылась и искажилась:

ИСТОЧНИК	АРИИ	ШУМЕР/АККАД
Вима	Абзу	Абзу, Апсу
Тоя	Тиямат	Тиамат, Тамту
Рохн	Наздэй	Мумму
Кам	Коф	Кингу
Шука	Шуб-Ниггурат	Хубур
Гама Гин	Ктулху	Кутулу, Кулилу
Тланц	Азатот	Ашарилуду
Кен	Хассатаур	Кингалудда
Изд	Ихег	Кур
Шаа-ха	–	Машук
Ве'Бло	Акмарру	Эрешкигаль
Тронг	Нар-Марратук	Намтар

Некоторые считают, подлинные имена даются только на Рфтаг – языке заклинаний. Другие говорят, что все подлинные имена начинаются на букву **З**. Третьи утверждают, что подлинные имена не произносятся вслух и пишутся задом наперёд.

«Древний Завет» использует имена на языке Сло как наиболее чистые и свободные от эгрегорных влияний и влияний воплощения. Каждый практик может получить эти имена самостоятельно, запросив из Источника. Потому они для разных людей могут отличаться, фиксированных имён почти нет, точно так же как и печатей.

Те имена, что даются в книгах, они либо эгрегорные, либо получены кем-то для себя. Их можно использовать только для начальной настройки, чтобы затем получить такие имена, которые будешь использовать только ты один.

При публикации древних текстов редакторы часто заменяют древние имена на более современные. Например, где в древних рукописях стоит «Нарлат», там ставят современное искажение «Ньярлатхотэп» и т.п.

Особо следует отметить, что традиция одна, язык один (древнеарийский), все имена на других языках идентичны известным. В современных гримуарах можно встретить Дагона, Гидру, Гипноса, но разве вы не видите, что эти имена приводятся на других языках? Дагон – это Ктулху, Гидра – Нун-Ханиш, Гипнос – тоже Ктулху, хоть и преподносится как Нат-Хортат, и т.д. Нет в подлинниках ни шумерских имён, ни аккадских, ни греческих, ни каких бы то ни было ещё, все имена даются строго только на арийском и его диалектах.

Так же надо понимать, что имена, взятые из произведений Лавкрафта и его подражателей не могут быть подлинными уже просто потому, что взяты из художественных произведений. Эти имена работают, потому что за ними стоят реальные сущности. Так вышло потому, что всё имеет прообраз. Писатель описал некое существо и дал ему имя – имя вымышленное, но описание существа совпало с каким-то прообразом, с архетипом какой-то реальной сущности. Именно так это всегда и происходит, медиумические считки настоящей информации у писателей случаются крайне редко, почти никогда.

Как выйти на поток Басуров?

Для объяснения воспользуемся традиционной шкалой тел и чакр, число которых 7. Первые три тела составляют организм. Дальше идёт, т.н. духовная сфера, которая включает в себя сознание и подсознание человека. Первое в духовной сфере, это Сознание или осознанное "Я", которое наличествует не только у людей, но у всех энерго-информационных структур системы. Второе – это Сознание "не-Я" или подсознание, которое задействовано только у высокоразвитых человеческих

особей. Третье, это "свех-Я", через которое человек подключается к эгрегорам. И последнее, 7-е тело, подключает к системе в целом, (опять таки, как к чему-то из Вне, хотя и считается, что на этом этапе идёт слияние с системой). Нарботка этих каналов необходима, но не достаточна для практика, потому как она не даёт выхода за Границу солнечной системы, и в лучшем случае даст лишь максимально эффективное функционирование в её рамках или полное слияние с ней, что и считается высшим достижением в различных традициях.

Поключение к Басурам идёт совершенно другим образом, а именно через точку времени-пространства, которое у людей называется Кровью Кингу – нечто изначальное, присутствующее в каждом человеке. Это то изначальное, древнее, бесконечно малое, позволяющее дотянуться до бесконечно большого, которое практик должен найти в себе и развивать. Таким образом, Басуры и вне нас и мы сами как носители Крови Кингу, т.е. Они и внутри нас.

Как найти Басура?

Чрезвычайно редки случаи, когда можно встретить людей, являющихся посланниками Басуров, воплотивших в себе часть Их силы. Почти все Басуры пребывают в Альяхе, а попасть туда почти невозможно. Можно призвать Их сюда, но почти все призывы нарочно занесены в наш мир Хищниками и Слугами. Эти сущности приходят сюда питаться, и очень часто пищей становится сам призвавший. Найти Басура становится возможным, только если Он сам вас найдёт или если вы примите посвящение и Мастер познакомит вас с Ними.

Что происходит с теми, кто встречал Басуров?

Одни после встречи теряют рассудок, другие совершают самоубийство, ибо не могут вынести осознания собственной ничтожности, третьи отрекаются от знаний, полученных ранее, четвёртые, по собственному желанию, становятся слугами Басуров, пятые посвящают свою жизнь поиску того, как стать Басуром или приближённой к Басуру сущностью. Посвящённый же испытывает прилив сил, очищение, восторг и гармонию. Разные люди – разные последствия. Когда вы призываете Басура, не являясь посвящённым хоть куда-нибудь, вероятность того, что вы останетесь в живых, крайне мала. Когда Басур призывает вас – последствия будут зависеть только от вас.

Как достичь состояния Басура?

Смерть – это переход в Силу только сознания-разума. Но, если перейти в Силу вместе с плотным телом, то в миг перехода физическая оболочка и сознание-разум эволюционируют на уровень Силы. Тогда вы уподобитесь «богу»: для вас не будет существовать таких преград, как время и пространство, не будет существовать ни возраста, ни смерти, (если вы будете проявлять определённую осторожность). Ваша физическая оболочка, которая будет находиться на уровне Силы, будет почти неуязвима: вам более не будут нужны воздух, вода, пища, сон и т.д. Так как ваше сознание будет находиться на уровне Силы, то любые сиддхи станут для вас естественными. И всё вышеперечисленное будет для вас естественным как в Силе, так и в любом пространственно-временном континууме.

Если же в миг перехода в Силу плотное тело умрёт, (что почти равносильно смерти тела в пределах пространства-времени), но сознание-разум осознает своё непосредственное пребывание в Силе, то это даст ему больше преимуществ, чем сознанию-разуму, перешедшему в Силу после смерти тела в пределах пространства-времени.

Преобразование при смерти – способ, доступный всем. Но ежели до наступления смерти не тренироваться, то и при смерти, скорее всего, ничего не получится.

У кого-нибудь получалось достичь состояния Басура?

Такие случаи были – с согласия Басуров. Примером могут служить некоторые жрецы – Ашшур, Эйбон, Э'х-пи-эль и др.

Басуры – это люди, достигшие состояния Басура?

Человек может достичь примерно такого же состояния, что и Они, но Они никогда не были людьми. Многие на этой почве путают Древних (англ. Old Ones) и Древних Видящих (англ. ancient seers, исп. los

antiguos videntes). Но Древние Видящие – это маги, проживавшие в Мексике с 5-го по 1-е тысячелетия до н.э., а Древние это Басуры – сущности, для которых не существует Времени и Пространства. Названия схожи, но суть разная.

Басуры – инопланетяне?

Логичнее было бы так подумать о Молодых Богах, это даже Захария Ситчин доказывает в каждой своей книге. А Басуры... Как вы себе представляете столь огромных и бесформенных существ, сидящими в вайтмане? «Писание Рлайха» сообщает: «В металлических звёздах Древние посещают эту землю время от времени», но это не стоит понимать буквально. Просто обряды призыва столь мощных сил довольно часто привлекают явления летающих объектов, в том числе и вайтман разных существ. Некоторые из Слуг могут прилетать на вайтманах.

Кроме того, часто говорится, что «Древние пришли со звёзд» и что областью обитания того или иного Басура является какая-либо из планет, (здесь имеются в виду области Альяха, которыми правят Басуры).

Откуда пришло знание о Басурах?

Из наблюдения за природой всего сущего. Оно было задолго до появления человека. Людям эти знания передали наги.

Некрономикон

Кема Натлийат, Телуг

Не придумал ли Традицию Древних Лавкрафт?

В какой из его книг или из книг его подражателей и последователей вы найдёте то, что мы тут рассказываем? Или, может, вы найдёте там те обряды, что приведены в гримуарах о Басурах? Всё это постигается на опыте каждым посвящённым лично, книги тут не помогут. Лавкрафт был хорошим сновидцем с медиумическими способностями, но он не был посвящённым. В первую очередь он писатель, затем уже всё остальное. Он сыграл свою роль, принёс весть о Басурах именно тогда, когда это было нужно. За пеленой художественного вымысла в его книгах, а так же книгах его подражателей и предшественников, можно найти некоторые полезные сведения, например, имена сущностей.

Существует ли «Некрономикон»?

Не было никакого Абдулы аль-Хазреда – Абдаллаха из рода Хазраджи, который якобы написал «Некрономикон» (некоторые умники пытаются перевернуть название книги в «Некрономник», «Метромомакон» и даже «Мегзомомегом»). Но книга с названием «Аль Азиф» была. Однако, лучше расскажем обо всём по порядку.

Началось с того, что некий полу-римлянин/полу-араб по имени Абади Каниус, («Абади» – видимо, арабская форма имени «Авель», «Каниус» похоже на «Каин» и, стало быть, это, скорее всего, псевдоним), живший в Персии, написал небольшую книгу «Великое Откровение». Начиналась она со следующего предисловия, которое, почему-то, далее никем не было скопировано:

*Се – повествование о тайнах.
Напрасно ты стремишься их узнать.
Не принесут ни радости, ни счастья.
Отнять же могут – годы.
Но коли в меру безрассуден
и есть в тебе, что нет в других,
тогда внимай словам моим, о путник.
И время чтения то быстро пролетит.

Впервой узналось мне, когда был мал,
о бже Тешуке, чей мрачен вид*

и чьи пророчества среди людей весомы.
И я решил проведать – так ли это,
пойти туда и убедиться.
И если бы он правду молвил,
то я б отрёкся от Амаха.

И вот когда пришёл я к идолу,
дары я положил,
зарезал я телёнка
и сотворил поклон, земли касаясь
руками и макушкой.

И я сказал затем:

«Ты здесь стоишь в пустынной местности
и духи ветра вести тебе несут.
Поведай же мне нечто такое,
в чём мог бы я убедиться,
что истину ты мне глаголешь,
ведь будет скверно, коли это будет ложь».
Я ждал недолго – несколько мгновений,
и вихрь вдали поднялся

и я услышал голос
да так отчётливо как слышал я не всякого живого.

Вот что ответил идол-бог:

«Есть Те, Кто за Чертой Всего.

Тебе предстоит убедиться в этом».

И я понял тогда: он судьбу мне предрёк.

Хоть не понял я точного смысла,
но всё во мне содрогнулось,
и зуд я испытал
и в пот меня бросило,
и плакал я и землю бил,
и не мог объяснить – почему.

С тех пор я и начал свой путь.

Я многих идолов вопрошал
о том, кто такие, Которые за Чертой.

Не мало мне рассказали идола,
но всё не о том, что я вопрошал –
никто не хотел рассказать о Черте
и о том и о Тех, Кто за Ней.

И даже Тешук не промолвил ни слова,
когда я повторно к Нему обращался.

Он только сказал мне: «Ты помнишь»
и ещё Он сказал: «Ты узнал».

А я места себе не находил
и не ведал что сделать, откуда узнать.

Но однажды я встретил муккарибуна Кашниба.

Он понял, когда я сказал о Черте,
тогда как другие не понимали
иль делали жесты отчаяния,
что, мол, не могут они рассказать,
мол, дали клятву, соблюдают тайну.
Кашниб же меня расспросил подробно,
откуда и что мне известно.

«Ты – юноша со способностями» - потом он сказал, -
«Я, пожалуй, возьму тебя в ученики».

Так и начался мой путь настоящий.
И я вскоре узнал, что Кашниб вовсе не муккарибун,
а маг Траш-Хор –
гораздо более зловещего искусства,
которое не наших земель,
но знали его наши далёкие предки из Мидии.
Он обучил меня как сделаться собакой
и как оборотиться кошкой и лягушкой
и разными тварями земли.

И вот однажды, когда я сделался медведем,
он рассказал, что призовет сейчас ужасного Хору,
Которому он служит.

И он столбы воздвиг из древа чёрного,
на каждый водрузив по синему камню.

И он сказал, что это есть Врата,
через кои Хора к нам проникнет.

Затем он стал кружиться на месте –
сперва по солнцу, после же наоборот.

И ладаном он курил при этом
и странные речи с духами вёл.

А я не знал, куда мне деться –
толи сбежать, ибо здесь я как жертва,
а толи остаться, чтоб тайну познать.

И я остался.

И слышал гром без молний.
Столбы шатались, разрушаясь.

И се – явился Хора.

И этот Хора меня облизал.
И был я в странном недоумении
и вскоре потерял сознание.

А когда я очнулся,
то был уже человеком.

И спросил меня Кашниб:

«Ну расскажи мне, что теперь знаешь?».
Я сперва хотел пересказать случившееся,
но тут же понял, что он желает другого.

И я тогда напряг сознание,
и я увидел пред собою звёзды...

Далее идёт та часть, на основе которой писал Саймон, жутко её извратив. Впрочем, она и Каниусу не принадлежит, т.к. написана в Аккаде, он её просто пересказывает, выдавая за свой духовный опыт. В целом она является изложением астрономо-магических мифов, и начинается так:

И странствовал я меж звёзд
и не было мне пощады
от таинств, что там лицезрел.
Боролись звёзды со звёздами,
а Те, что меж них, ожидали,
когда кто-нибудь победит
и новая битва начнётся...

Чуть далее Каниус начинает рассказывать о продолжении своего ученичества, когда он жил как затворник. Эта часть начинается так:

*Услышал я ночью вой Демонов Ночи
и вышел взглянуть, что там такое.
И жизнь в меня вдохнули и стали учить,
когда их голос неистовый проник в меня до костей.*

На основе этой части была написана книга «Аль Азиф», (что и означает «Вой ночных демонов»). Наиболее точно стилистику её содержания передал Дональд Тайсон в «Странствиях Альхазреда».

Далее же «Великое Откровение» становится похоже на записную книжку, на личный гримуар Яту. Там идут только короткие описания заклинаний и обрядов, почти безо всяких мифологических пояснений, т.е. либо автор их не знал, либо изначально рассчитывал на тех, кто уже разбирается в данном вопросе. О Молодых Богах у Абали Каниуса нет ни одного упоминания, словно бы Они и вовсе не существовали.

Всего в «Великом Откровении» было около 60-ти листов. Книга была поделена на 36 глав, затем её укоротили до 24-х, (выбросили ровно 1-ну треть, осталось 2-е трети). Ныне эта книга похоронена вместе с Абали Каниусом на кладбище в Каире, и дух его является её стражем. Полных копий книги, как считается, было 44. Но всё, что можно сейчас обнаружить, это в основном неполные копии и подделки.

Первая подделка была создана примерно в 636-м году н.э. в Персии и была названа «Аль Азиф». Её создали сперва на фарси, а затем на греческом, и выдавали за перевод с арабского. Подделка была написана рифмованными двустушиями – обычной арабской эпической формой. Стиль, видимо, придумали на ходу, но продумали очень чётко, потому что писали в суфийской манере, только с другими терминами, чтобы было больше похоже на то, что это перевод с арабского. Текст подделки не был поделён на главы. В нём был тот текст, с которого начинается «Некрономикон Саймона», а далее шло почти всё то, что вошло в «Некрономикон Уилсона», только более точно. Рисунки были тоже все те же самые, почти без изменений, и ещё несколько других. Плюс было немного из того, что ныне вошло в другие гримуары, в частности в «Текст Рлайха».

Позднее Оле Ворм (Олаус Вормиус) перевёл подделку с греческого на латынь. При этом в стихотворной форме он оставил очень мало мест, почти всё переведя прозой. К тому же, Оле не вполне понимал, о чём эта книга, потому и перевёл её название как «Образы мёртвых Пределов» - «Некрономикон» (некро – мёртвый, ном – округ, икон – изображение), посчитав описанное там искусство некромантией (Магией Смерти, Смертным Чарованием). Хотя, быть может, здесь «мёртвые» является аналогом понятию «Забывшие».

Сейчас почти всё то, что выдают за «Некрономикон», является попыткой восстановить перевод той самой подделки. Ну и, конечно, иногда всплывают части других похожих книг. Подделка отличается от подлинника тем, что все сведения оттуда запутали, поменяли местами отдельные их части, изменили некоторые слова и знаки, ну и, конечно, урезали.

Один из способов узнать всё это – медитировать на изображение Абдалаха аль-Хазраджи, за коим на глубине нескольких уровней вы и найдёте Абали Каниуса и ещё много интересного...



Но ведь Лавкрафт писал, что «Некрономикон» это его выдумка!

Он узнал об этой книге от своей жены Сони Грин, которая до того была подругой Алистера Кроули и, соответственно, узнала про «Некрономикон» от него. Кроме того, в своих рассказах Лавкрафт использовал слова, некоторые из которых являются вполне рабочими заклинаниями или же отрывками из оных. Он заявлял, что эта книга вымышлена, лишь затем, чтобы её авторство было приписано ему и, ясное дело, вся честь тоже. Вполне понятный позыв писателя к славе.

«Некрономикон» – далеко не единственная книга о Басурах, и, непонятно, почему все делают основной упор именно на неё.

О Мирах

Шахрияр Гиляни, Шан Сенг

Что такое «Запределье»?

В разных ветвях Традиции – своё толкование, предложим принятое в «Круге Аляха». Есть Мироздание и есть Запределье. Мироздание – это совокупность вселенных. Таким образом, Мироздание не одно, Мирозданий много. Но существует ещё и Запределье, и оно только одно, одно на всех. Если нарисовать образную карту миров, то Запределье находится снизу, являясь корнями Древа Миров (не каббалистического Древа, а абстрактного). Корни питают всё! Вся сила там! Но на самом деле внизу находится всего лишь самый быстрый путь в Запределье. Само же оно находится вне всех Мирозданий, охватывая их.

Что такое «Алях»?

Многие считают, что «Алях» произошло от арабского «Айях», что значит «пропасть», но на арийском языке «пропасть», это «гагх», а не «алях».

Некоторые соотносят это слово с именем «Аллах» и говорят, что в гримуарах нарочно вставлено это неверное слово. Но ведь «Аллах» это арабское слово, а «Алях» – арийское. В арийском языке можно обнаружить некоторые корни, похожие на ранний санскрит и иные языки, но в 50% всех подобных случаев значение арийского корня совершенно отличается от значения похожего корня в любом другом языке.

Некоторые пытаются связать «Алях» с гностическо-манихейским термином «Охьях» или «Ахьях», который чаще всего означает имя некоего протосущества, похожего на Левиафана, и пережившего Потоп. Если всё обратить в символы, то данное мнение наиболее приемлемо по сравнению с другими объяснениями: оно может означать Культ, переживший многие эпохи и дошедший до нас из доисторических эпох.

Однако, это всё лишь предположения. Для подлинного истолкования обратимся к исконным источникам.

На варварской латыни это слово пишется «Alyah», что разными людьми читается по-разному: Алуях, Алях, Аляхх, Эйли. На арийском языке это слово звучало как «Алийях». Если разбирать значение данного слова, исходя из известных значений слов варварской латыни, то можно разделить его на 3 слога 3-мя способами:

- 1) Al Y' As, что можно толковать как «частица безличной силы возвращается в безличную силу»;
- 2) Al Y' Ak, что можно истолковать как «частица входит, согласно своему предназначению»;
- 3) Al Y' Ah, что можно понимать как «частица возвращается в Изначальность».

Понятие, заложенное в слове «Алийях» на востоке звучит просто: «капля возвращается в океан», т.е. душа возвращается туда, откуда она когда-то изошла. Это выражает Путь Яту.

Но, если говорить об Аляхе как о Мире Басуров, то правильное толкование будет «частица изначальной энергии, находящаяся в изначальном состоянии». Поскольку это лишь одна частица, то есть и другие частицы...

Однако, в традиционном Культе Аляха считается, что дальше Аляха нет ничего, ибо сие «место» – Абсолютно.

О нравах

Тахао Тхуалн, Кыйил Наммалуш, Иокхайим

Почему Басуры ненавидят весь род людской?

Неправда. Им, как существам в неизмеримое количество раз высшим по отношению к людям, просто плевать на людей. Безразличие и ненависть – совершенно разные чувства. К тому же, среди людей есть такие, кто имеет в себе Природу Басуров – за такими Они присматривают, даже если этот человек не посвящён Им.

Почему с Басурами невозможно работать без кровавых жертв?

Смотря для кого невозможно. Для тех, кто не имеет в себе Природы Басуров или же не является Избранным, это действительно так. Да и то, вообще-то, лишь в том случае, если он собрался вести именно жреческую практику, а какую-либо иную.

Для всех остальных сие не только не так, но и принесение чужой крови совершенно запрещено. Запрещено именно при работе с Басурами, тогда как работа с Хищниками – совершенно другое дело.

Если вы ничего не предлагаете призываемому, то он в качестве жертвы будет жрать вашу силу. Поэтому совсем без жертвы нельзя. Жертвы же могут быть 5-ти видов:

- 1) убивая жертву, приносят в жертву не плоть и не душу, а Силу Крови. Ритуальные убийства годятся только для взаимодействий с Хищниками, хотя они и приходят под именами Басуров. Убивать надо быстро, чтобы жертва НЕ мучилась. Важна выделяемая жертвой Сила Крови, а вовсе не Сила Страх и Мучений.
- 2) жертву не обязательно убивать, т.к. кровь живого ценнее крови мёртвого, достаточно просто пустить жертве кровь и налить её в чашу, а после ритуала отпустить жертву.
- 3) нанося себе порезы, приносятся в жертву не свои страдания и не своя кровь, сцеживаемая в чашу, но Сила своей Крови. Такая жертва годится для всех – как для Хищников, так и для Древних и вообще для любого рода духов почти любой традиции.
- 4) Магия Крови позволяет приносить в жертву Силу Крови, никого не убивая и не нанося ран никому. Хищники не всегда ПОНИМАЮТ такую жертву. Для Древних же такая жертва – идеальная. Это используется только на стадии Служителя Древних, на Пути Доша. Жрец это помощник божества, трепещущий раб, именно жрецы приносят жертвы.
- 5) на Пути Басура понятие жертвы иносказательно – ищущий приносит в жертву свою Человеческую Форму, шаблоны своего восприятия. Это примерно так же как при символическом посвящении шаманов, о котором они говорят, что с ним содрали кожу, выпили всю кровь, откусили некоторые органы и т.п. Только здесь никакого отдельного акта, потеря Формы происходит наряду с другими событиями жизни.

Старшие Боги – это враги Басуров?

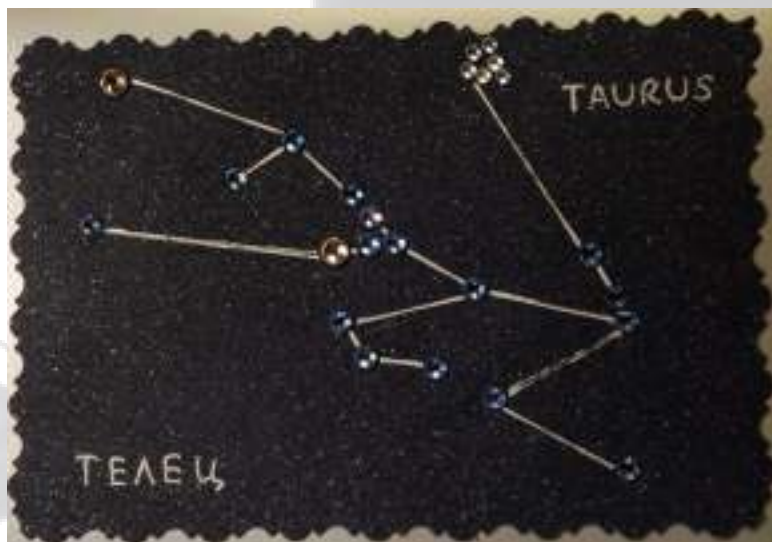
Во-первых: не Старшие, а Молодые.

Во-вторых: иерархическое устройство Молодых повторяет структуру Великих Древних и Владык Альяха, только на более низком уровне силы, т.е. Молодые в некотором роде являются Отражением Басуров на более низкий уровень, равно как и сами Басуры – это Отражения Теней, а Тени – Отражения Сущностей Пустоты и т.д. Причём сия отражённость, иногда видна достаточно чётко. Например, Молодой Бог Нергал имеет в себе вполне явную, хотя и малую, часть силы Басуров. А некоторые Древние при близком рассмотрении мало отличимы от Теней (Цульхекуон, например). Но, повторимся, лишь некоторые.

В-третьих: битва, описанная в «Энума Элиш» была лишь меж теми, кто не принял условия Договора, тогда как все прочие спокойно согласились на то, чтобы Молодые Боги некоторое время правили Землёй. Да и как Молодые смогли бы победить Басуров? Как маленький камешек победит скалу? К тому же, в чём смысл войны? Ваша правая рука часто воюет с вашей левой рукой?

Ну и, в-четвёртых, жрецы в древности очень хорошо знали астрономию и астрологию, потому многие

мифы основаны на небесных явлениях...



ГУ.АННА (шум. «Небесный бык») — Телец. Альдебаран – ключевая звезда в созвездии Тельца, с коим отождествляется Кингу. Неудивительно, почему Кингу был в таком случае «Полководцем ратей Чудовищ».

Смотря на карту Звёздного Неба, мы видим, что созвездие Ориона изображается в виде Охотника или Воина, чья добыча есть Бык – Телец. Поэтому считается, что Ноденс охотится на Басуров – чудовищ, предводительствуемых Кингу.

В созвездии Ориона присутствует звезда Бетельгейзе, откуда, как считается, пришли Молодые Боги.

...Вот, рассмотрели всего несколько астрономических примеров навскидку, а уже вполне очевидно складывается картина, что Молодые Боги борются с Древними. Если продолжать такие аналогии, можно всю мифологию расшифровать, как всего лишь описание звёздного неба и ассоциации по этому поводу, возникающие в умах наблюдателей. Так что, о какой борьбе тут можно вести речь? О борьбе одного умственного шаблона с другим? Разберитесь в своей голове прежде, чем говорить о высших существах.

Правда ли, что с Басурами может работать только тот, кто уже прошёл путём Старших Богов?

Не только неправда, но и полная чушь, поскольку это 2 разных пути, довольно мало связанные между собой. Это всё равно, что сказать: «А правда ли, что сварщиком можно стать только после того, как в совершенстве овладел искусством столяра?».

Вы несёте чушь! В книгах написано совершенно не так!

На заборе тоже много чего написано. Магия постигается не по книгам, а на деле. Тем более, не забывайте, что книги о Басурах это именно гримуары, т.е. такой специфический род литературы, где всё намеренно запутано и недосказано, а значит: разберутся в этом только те, кто уже это всё понимает. Это не есть книги для профанов и новичков, но именно для тех, кто имеет хорошую чувствительность к потокам. Просканивая эти книги, можно понять и узнать многое, читая же их обычным взглядом, можно вырыть себе могилу. Не даром существует поговорка: «Когда Слуги голодны, они диктуют гримуары».

И помните о том, что исконникам и орденам всегда доступно больше писаний, чем имеется в открытом доступе. И наше мнение вполне может быть основано не только на нашей логике и нашем практическом опыте, но и на тех писаниях, что недоступны для вас.

Так что отличия неизбежны и даже обязательны.

Быт Яту

Тахао Тхуалн, Кыйил Наммалуш.
Использованы выдержки из «Книги Трёх Владык Альяха»

Кто такие Заклинатели?

«Заклинатель» - слово, внедрённое в Традицию из шумерских и аккадских писаний, где оно имело другое значение, нежели ему придают в гримуарах Культа Альяха. Правильно в Традиции это называется «Яту».

Яту есть человек с совершенно особой Природой, приближающей его к Басурам. Кроме того, Яту – это название ранга, получаемого Дошем. Чисто как ранг, это может быть получено не только в Традиции Басуров, но и в других близких традициях, таких как, например, Традиция Молодых Богов или Традиция Теней.

Бывают ли Яту женского пола?

Бывают. Но это столь редкий случай, что можно за всю свою жизнь не повстречать ни одной Яту.

В каких отношениях Яту состоит с Басурами?

Это зависит от того, насколько глубоко Яту познал Их. Если он будет видеть в Них недостижимые вершины или суровых владык, он далеко не продвинется. Если же осознает себя тем, кто он есть, то всё будет как и должно. А есть он ничто иное, как песчинка в Океане Хаоса. Но, тем не менее, Басуры – его Братья. Даже если Заклинатель сможет войти в Идею, согласно которой созданы 9 + 0, он всё равно сохранит своё отношение к Басурам как Братьям, ибо иначе не выжить.

Как Яту относятся к другим богам и духам?

К любым сущностям, и к Басурам в том числе, стоит относиться только с уважением и настороженностью, воспринимая их как проявления Майи, отделившиеся от Абсолюта, но, тем не менее, единые с Ним. Это надо прочувствовать, ощутить на деле. Только так можно быть в относительной безопасности и понять истинную природу всех существ.

Тантрический подход и Адвайта – это нужно знать и применять обязательно! Ибо на Пути разные сущности устраивают магу множество испытаний, о которых он не всегда догадывается. Например, Молодые могут приходить под личиной Великих Древних, тем самым насмехаясь над Яту и пытаясь сманить его на свой путь. Только чистый разум и безупречная логика способны это распознать.

Должна ли у Яту быть семья?

Не желательно. Хотя бы потому, что когда вы захотите получить от Слуг нечто очень сильное, Они соблазнят вас принести в жертву вашего ребёнка или жену, или обоих. Тем более привязанность к чему-то – это для Яту мерзко. Да и полезность брахмачарьи никто не отменял. Семья есть основное топливо для создания и поддержания тонких тел, глупо тратить его на что-либо иное.

Правда ли, что если кто-то станет работать с Басурами, то вся его родня умрёт?

Хотя это и бред, но не полный. И чтобы такого не произошло, как раз и проходят обряд «Включение Крови Кингу», при котором все привязки к Роду отсекаются, дабы ваша магическая деятельность никак не повлияла на Род и чтобы Род не смог вам помочь в случае чего. Вы отвечаете только за себя и надеетесь только на свои силы. Вы обречаете новое Родство, теряя старое.

Правда ли, что всё, чего касался Яту, проклято?

Такие слова как «проклятие», «ужас», «страх» и т.п. очень часто имеют в гримуарах двойное значение. Поскольку под влиянием гримуаров Басуры кажутся страшными бесчеловечными чудовищами, то и Яту, как их слуги должны восприниматься не менее жутко. Но на самом деле любая духовная личность своим присутствием несёт ускорение всех процессов, происходящих вокруг. Она несёт не страдание, она несёт не благодать, не зло и не добро, а именно – ускорение.

Куда уходит Яту после смерти?

В «Писании Урилия» сказано, что человек создан из Крови Древних, но имеет Дух Молодых Богов,

вдохнутый в него Ими, и потому Тело человека уходит к Древним, а Разум – к Молодым. Если верить «Таинствам Червя», то душа Заклинателя после смерти тела направляется в невидимый город Керош (Карруш, Карваш) и обитает там, после чего может вернуться в мир живых через врата Рльехфа, попав в любое тело и сохранив при этом всю память о прежнем существовании.

На самом же деле любой маг уходит в тот мир, с силами коего работал при жизни. Если у мага был покровитель из того мира, то маг отправляется прямо к нему, и потом он обречён на вечное служение своему покровителю (что, впрочем, вполне может доставлять ему радость, а вовсе не угнетать).

Если маг работал с чистой силой избранного мира и, притом, смог очиститься ото всех Печатей и Договоров, то он должен пытаться перейти в избранный им мир вместе с плотным телом. После перехода есть 2 варианта:

- 1) стать слугой и нести поручение, познавая при этом силу созидания и разрушения;
- 2) стать путешественником, что скитается в космосе, неся в себе Хаос и являя собой Волю Владык.

Как скоро Яту уходит в Запределье к своим Покровителям?

Обычно бывает так, что если Яту уходит, полностью прожив срок земной жизни, то его потом могут вернуть в Явь – сюда или в другой мир. Если же Басуры чётко постановили, что вы не вернётесь, то Они или подчинённые придут во время вашей жизни, очистят вас и преобразуют во что-то более высокое и сильное, а затем заберут.

На Пути Басура маг сам совершает необходимые преобразования, а когда придёт время уходить, – он это почувствует, но готовиться к этому он должен всю жизнь. Как сказал Владыка Девяти: «Ничего, кроме развития Души, не имеет значения в конечном итоге».

Кем может стать практик Культа Альяха?

*Диктовка от Вара.
Записал и дополнил Шахрияр Гиляни.*

Обычно все говорят только о Яту – Заклинателях. Но это только потому, что именно ветвь магии Яту наиболее широко представлена в доступных гримуарах. Однако, сие вовсе не значит, что нет никаких других ветвей. Они есть, просто представление о них смешано в одно в доступных писаниях, а о некоторых ветвях там и вовсе ничего не написано.

Дош

«Дош» по-арийски «жрец».

Маг, не знающий Родства, если хочет работать с Басурами, может быть Дошем. Дош может обрести Родство, но Родство это двояко – оно одно, если он пожелает стать Яту, и оно совсем другое, если он захочет Родства на своём уровне Доша.

Родство на уровне Доша обретается через Посвящение Служителя или же наработывается многократным принесением кровавых жертв. При этом Дош выбирает себе Покровителя из Басуров и жертвует часть своей души Великим Древним, в обмен получая от них миссию, ранг, трон и начальные дары. Яту тоже имеют эти вещи, но не жертвуют за них своей душой, получая их по праву своего Рождения или Авторитета.

Чем огромней просьба Доша, и чем более мощных Басуров он собрался призвать, тем более обильная жертва нужна. Жертву призванный выбирает сам. Зачастую он даёт знать о ней в предварительной медитации. Будет ли это кровь или что-то ещё – решает Басур.

Яту сначала получает каналы, потом практикует, а Дош сначала практикует, чтобы ритуалами наработать каналы. Поэтому часто бывают случаи, когда Дош своими практиками наработывает канал в Дендо вместо Альяха, к Цоплип вместо Басуров и т.д.

Вараман

«Вараман» значит «Сын Червя».

Червь – это сознательный поток. Он назван так потому, что он пульсирует и как бы вьётся, что и вызывает ассоциации с ползущим червём. Так же тут налицо смысловой ряд Червь-Змей-Дракон, ибо многих Басуров в мифологии сравнивают с драконами.

Червь – это двойной поток. Он состоит из Варар – Чёрного Пламени, и Ваар – Белого Огня. Если рассматривать сие как эманации внутри кокона, то они находятся за спиной.

Чёрное Пламя идёт снизу вверх и находится чуть ближе к спине. Оно сливается с энергетикой человека, становясь его личной силой, поэтому его не нужно пробуждать много раз, достаточно лишь одного. Всё, что производится после, называется Разжиганием Чёрного Пламени – это когда данный поток нагнетают в нужных количествах. Чёрное Пламя даёт силу, это основа для построения Могущества.

Белый Огонь идёт сверху вниз, отстоит чуть подальше от спины, но проходит рядом с Чёрным Пламенем. С энергетикой человека Белый Огонь не сливается, поэтому, при надобности, к этому потоку надо обращаться каждый раз заново, и каждый раз это будет удаваться всё быстрее и проще. Белый Огонь даёт знания. Через этот поток получают знания традиций Культа Альяха, и именно через этот поток проверяют их подлинность.

Вараман есть тот, кто «принял Червя», т.е. включил в себе Чёрное Пламя и Белый Огонь. Вараман является ступенью, с которой маг может шагнуть на путь взаимодействия с существами Сакката, либо на путь взаимодействия с существами Альяха. В первом случае обычно пробуждают лишь первую часть Червя – Чёрное Пламя, не затрагивая вторую. В случае, если предполагается дальнейшая работа с существами Альяха, Вараман рассматривается как предварительная ступень Яту.

Сош

Переводится, как «Посланник».

Так называют того, кто родился Вараманом. Само по себе такое рождение случается крайне редко, чаще оно должно быть особо подготовлено Дошем или Яту, чтобы при зачатии призвать в плод душу другого Доша или Яту из Рльехфа.

Яту

В зороастризме словом «йату» сначала называли злых колдунов, а затем отождествили их со злыми духами – даэвами.

Индусы знали йату-дхана, (иногда произносится как «хату-дхана»), что значит «чар-хранители». Так называли колдунов, пожирающих остатки, брошенные ракшасами. Позднее термин «йату-дхана» стали использовать наравне и попеременно с термином «ракшас».

Но это всё суть позднее понимание. На самом деле «йату» происходит от арийского слова «Яду», что переводится как «колдун», но не простой, а работающий именно в традициях Культа Альяха.

Ныне вместо этого слова обычно используют термин «Заклинатель», но мы предпочитаем исконные термины. «Яду» можно читать как «Яду», «Яту», «Язу»; мы выбрали прочтение как «Яту».

Яту есть тот, кто совершил 3 Открытия и начал практику с Басурами.

3 Открытия это – включение Чёрного Пламени, Белого Огня и Крови Кингу.

Кровь Кингу – это весьма многогранный поток, несущий в себе Мудрость. Он отстоит умеренно далеко от спины, не касаясь Червя. Червь не имеет особой точки подключения к человеку, он проходит как бы насквозь, а Кровь Кингу имеет точку – она находится за спиной, примерно на расстоянии в локоть длины от позвоночника на уровне между точкой воли и солнечным сплетением. Кровь Кингу пробуждает в человеке его древнюю суть и даёт возможность пробуждать через неё многие иные вещи. Так же Кровь Кингу даёт выход на любых своих предков, в частности – на божественных предков, (на Басуров в том числе). Снаружи этот поток тёмно-синий, (отсюда пошло выражение «голубая кровь богов» в его эзотерическом смысле), а внутри больше похож на кровь, хотя и имеет изнутри много иных цветов.

Чтобы призвать энергии какого-либо Басура, достаточно укрепиться в кровной связи со всем их Родом. А чтобы добиться чего-либо от Слуг, Хищников и Воинов, достаточно кормления Нефизической Кровью, да и то, лишь покуда не найдены и не освоены другие источники энергии, кои имеются во множестве повсюду. Нефизическая Кровь становится видна после Пробуждения Крови Кингу, а иногда и чуть раньше.

Басур

Яту, пробудивший Кровь Кингу, обрёл кровную связь с Басурами, породнился, и потому он может называть Басуров своими предками.

Однако, из-за этого не стоит рассматривать Культ Альяха как Культ Предков, хотя тут и есть некоторые параллели. Например, змеелюди называли Басуров «Нгоа-аат», что значит всего лишь «духи-родичи», и для змеелюдей это действительно было именно так, хотя нами уже понимается иначе... Древним способом управления Беспредельностью является способ посылать в неё на слияние тех, кто имеет Имена, чтобы за счёт этих Имён иметь хоть какую-то власть над некоторыми проявлениями Беспредельности. Есть определённая группа существ, далеко не все из коих были людьми, которые совершили такое слияние, их называют Великими Предками. Когда говорят, что «Басуры пришли со звёзд», имеется в виду, что, помимо прочего, Они посылают свои влияния, используя планеты как порталы, но, кроме того, иногда под этим разумеются Великие Предки.

Пробуждая Кровь Кингу, Яту пробуждает в себе глубинную связь со своими самыми дальними нечеловеческими предками, достигшими вечной жизни, став многомерными существами, подобными Басурам, но так же он обретает связь и с самими Басурами, и это самое главное.

Яту может выбрать одного из Басуров или Великих Предков своим Покровителем и далее пойдти одним из 3-х путей:

- 1) Путь Яту – практиковать колдовство, тем самым недалеко уйдя от Доша, но всё же будучи на гораздо более высоком уровне;
- 2) Путь Части – Яту сливается со своим Покровителем, становясь Его проявлением, Его частью;
- 3) Путь Целого – Яту берёт своего Покровителя за образец и пытается сам стать таким же многомерным существом.

Путь Целого ещё называют Путём Басура. Именно этому Пути следует большинство членов «Круга Альяха» и потому именно этому Пути мы учим.

Сверхсущество

Стандартного термина для этого ранга нет. Все называют его по-разному в виду того, что, следуя этим путём, можно сделать из себя кого угодно – Тень, Басура, Демона, Бога и пр. Весь смысл здесь заключается в работе с Источником и познанием через Него.

Для тех, кто следует другими путями, очень удобно обрести Родство через Источник, т.к. сие заменит все необходимые посвящения.

Владыка – Червь!

Йихаггаот, Иокхайим, Тиконрус

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

Термин «Червь» - весьма многозначный. Разные люди употребляют его, как минимум, в восьми значениях:

- 1) это Кровь мага, ставшая Кровью Кингу, Кровью Заклинателя;
- 2) это олицетворение силы Кундалини;
- 3) это Варар – сила, иначе называемая Очернённым Светом, Тёмным Огнём, Чёрным Пламенем;
- 4) это Танинивер – сущность, идущая от Чёрной Силы Земли, пробуждаемая подобно Кундалини, иначе называемая «Чёрный Дракон» или «Танань-Та» и соотносящаяся с Тиамат;
- 5) это идам, служащий для связи Заклинателя с Запредельем и потому называемый «Арат-ту-Хезер» - «Создающий связь»;
- 6) это особый род сущностей из далёкого космоса, являющихся Слугами и известных как «эрим», «орим», «вар» и «мар»;
- 7) это особый род сущностей, что раньше жили на Земле и поклонялись Басурам, и были известны как «вуры» или «воормис»;

8) это сущность по имени Кирм, когда-то жившая в крепости Гулар на Восточном Кавказе, бывшая сначала червём в яблоке, а затем ставшая одним из божеств, которому приносили жертвы.

В данной главе мы решили попытаться составить здравый взгляд на Червей путём сбора различной информации о данном явлении и рассмотрении наиболее правдоподобных из перечисленных восьми значений.

Традиционный взгляд – Червь

В «Таинствах Червя» Тэция Сибелиуса есть следующие строки:

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

И затем такие:

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

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

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

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

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

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

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

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

Как видим, традиционные описания весьма размыты. Прочитав их, человек не только не сразу, но может и вообще никогда толком не понять, что же такое Червь.

Червь как существо – Эрим

Из достоверных источников о Черве, как о каком-то существе впервые до нас доходит весть от зороастрийцев.

Червь – по-пехлевийски «kirm». История о кирме имеет явные аналогии с Культom Альяха.

Начало истории о Черве содержится в «Шахнамэ» Фирдоуси. Согласно последней, Червя нашла в яблоке дочь Хофтобата, она кормила его кусочками яблока, он становился все больше и больше и приносил богатство и удачу Хафтобату, который стал богатым и сильным правителем.

Продолжение истории о Черве находим в «Книге Деяний Ардашира, сына Папака» (Кн, X-XIII), где

Червь назван Идолом. Согласно оной, войско Червя, обитавшего в крепости Гулар, разбило войско Ардашира. После этого Ардашир, оставшись один, пришел в дом братьев Бурзака и Бурзатура. Последние будучи праведными зороастрийцами, поведали Ардаширу, что одолеть Червя можно, если, войдя к нему в доверие в образе иноземца, во время еды, вместо крови быков и овец, «которую давали ему ежедневно», влить ему в пасть расплавленную медь. Ардашир так и сделал: проникнув в крепость Червя, вместе с Бурзаком и Бурзатуром, он умертвил Червя, а пришедшие им на помощь всадники Ардашира разбила войско Идола.

История Червя содержит отголоски сакрального действия ордалии расплавленным металлом, которую выдерживает только праведный.



Ардашир вливает в пасть червю Хафтвада расплавленный свинец. «Шахнаме», рук. 1333 г.
Российская Национальная библиотека (Санкт-Петербург)

Можно подумать, что речь идёт о каком-то реликтовом существе, но, скорее всего тут просто многослойный символизм затёрся под влиянием неверных пересказов.

Но всё поясняет следующая история. Одному человеку довелось пообщаться с Мастером, который, помимо прочего, хорошо разбирался в Червях-Эрим, и имел их в себе целых 3, если не больше. Скомпоновав всё, что сообщил этот удивительный и достойный восхищения маг, получился следующий текст:

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

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

можно получить.

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

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

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

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

Большая тайна заключается в том, как убить Эрима. Применяется это лишь в крайнем случае, да и то мало кто это умеет. Эримы очень не любят, когда человек пытается что-нибудь об этом узнать. На случай, если Эрим не приживётся или человек не выдержит, подселение всегда совершает один маг, а другой страхует, чтобы в случае чего выгнать Эрима или убить.

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

Ещё можно своего Эрима выпускать покушать, то есть, чтобы он не только тобой питался, но и попробовал бы того, кто находится рядом. Так и убить можно.

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

Продолжая эту тему, приведём статью «Факты о Черве», автор коей – норвежец Нат Ай Йаш, член «Ордена Серого Пепла». Статья написана им в 2004-м. В 2007-м её перевёл на русский fr. Tsior, член ОТО. Но, тем не менее, статья всегда оставалась незаметной, и таковой остаётся до сих пор:

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

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

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

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

Червь – это НЕ Древний. Червей много, это совершенно отдельный класс

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

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

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

Продолжением данной статьи, а отчасти и её пересказом, является следующий абзац из ранней версии статьи «Гроздь знания в вопросах и ответах» (которая затем была переписана, чтобы стать большинством глав этой части книги):

«Каждому адепту Басуров можно, но не факт, что нужно, подселить одного или нескольких Эримов. Это становится возможным лишь тогда, когда адепт имеет достаточно силы, чтобы, как и любого подселенца, прокормить Эрима своей силой. Таковое подселение не является обязательным. Оно может нести как пользу (силу, знания, доступ в закрытые миры), так и урон (потеря силы и разума, смерть) – смотря кому и при каком обращении с Эримом. Известны случаи, когда Эрима получают в качестве проклятия, и Он медленно убивает получившего».

Далее там же следует слегка переделанный и дополненный отрывок из «Таинств Червя»:

«Эримы пребывают в пустом и холодном пространстве, окружающем и пронизывающем звёзды и все вещи. В тени каждого живого существа есть привязки, по которым любой Эрим может прийти, дабы питаться тенью, пожирать её, становясь от того всё больше и больше. Если Эрим полностью поглощает тень, оставив только жалкие и бесполезные куски, живая плоть умирает. Если же человек признает Эрима своим союзником и сознательно откроется Ему, то Эрим не поглотит его тень, а заполнит её собою и Чёрным Огнём, соединившись с нею и тем самым пробудив память Басуров в Крови Кингу. Но маг может просто растворить привязки, по которым Эримы могут приходить в его тень, и всё. А чтобы уж точно быть защищённым от поглощения тени, маг может впустить в свою тень Параматму или Брахман. Затем ощутите, где в вашем коконе находится Договор, согласно коему Эримы могут приходить к вам, и растворите его. Дыры в вашей тени сразу затянутся, и вы почувствуете облегчение. А память Басуров пробудится от медитаций на Их сигилы и от взаимодействия с Ними».

Несколько дополняют сие слова Анциента из его книги «Путь Многомерного Существа»:

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

Эрим – это костыли. Кому-то Путь Басура – это путь Силы, путь персонального развития могущества и познания мироздания. Если ты собрался

идти таким путём, то слабым на нём не место. Путь Басура означает стать Басуром... Могучим, Свободным... Что бы стать таким, нужен ли тебе паразит из вне? Который даст знания и силу... Знания и силу не дают, ибо как дали, так и забрали. Их завоёвывают, приобретают в Дерзновении Пути. То, что ты пережил, то, что Завоевал – Твоё, ни один Владыка этого уже не отнимет».

Помимо Эрим, под «Червём», как существом, могут пониматься ещё 3 вида существ:

- 1) Йекубианцы.
- 2) Дхоллы – «могильные черви». На самом деле живут не в земле, а где-то между Нижними Мирами и Альяхом. Видом они огромные, жёлтые, с примесью некро-энергии, да и морды у них как у мертвецов. Ощущения не такие противные, как от Эрим, но приятного мало. Когда они приходят, то накладываются своим пространством сюда, так что кажется, будто выгнать их не просто. Но на самом деле ничего сложного – просто закрой его путь и умни его обратно. Дхолл может тебя проглотить, но не съест, и ты будешь внутри него жить хоть целыми днями – люди видят, что ты идёшь по улице, а ты на самом деле своим сознанием находишься внутри дхолла и видишь одновременно и улицу и его внутренности. Может быть, отсюда и пошёл библейский рассказ о том, как Иона был внутри кита. Дхоллы так и норовят кого-нибудь цапнуть. Они не очень понимают, что им говоришь: может ты дхолла экзорцируешь, а он возьмёт да откусит у тебя чего-нибудь интересное. Имя Принца Дхоллов имеет два написания: Шудд-Мэлла, Шуддхе-М'елл.
- 3) Пронизатели Пустоты, Великие Черви, Белые Черви – особый род величайших сущностей, к Басурам не относятся и Им не подчиняются, живут в Пустоте, на границе с Ясным Светом. Гоззар или Гозихр – это один из них. Подробнее описаны в «Тени Отражения Пустоты».

Червь как Сила – Ваар

Червь – символическое название особой сущности, некоего живого потока, коий иначе именуют Вар или Ваар.

Для чего нужен Ваар? Он даёт Силу, Знания, создаёт связь с Владыками Альяха и Басурами, становится между ними посредником, создаёт связь с Запределием, а так же может создать связь с любым пространством, показывает удивительные вещи, и многое такое, о чём дозволено знать лишь Верховному Жрецу.

Ваар находится между двух Змей, в коконе человека. Чтобы пробудить Ваар, в состоянии ярости надо проткнуть кокон. Это чувствуется, как будто кокон взрывается внутри и его содержимое заполняет человека с головы до пят. Ощущение это весьма неприятное и болезненное, в первый раз может показаться страшным, особенно опасно для людей со слабым сердцем.

Настройку на Пробуждение Ваар в себе можно обрести по средствам произнесения следующей формулы:

*Йаир Йаиг Йаим Йаин,
Валь Шасут Нетер Нлат!*

Когда пробуждение произошло, чувствуется возжжение внутри себя, как будто Червь барахтается. Потом чувствуется Стержень от пяток до макушки; доходя до макушки, он вырывается дальше – к Владыкам и Запределию.



Ваар выглядит как столб из белоснежной субстанции. Ему соответствует позвоночный столб. В Индии позвоночник называют «брахмаданда» - «жезл Брахмы», что соотносится с символизмом Жезла Варарума.

В «Теософском словаре» о Ваар говорится, как о Белом Огне:

«БЕЛЫЙ ОГОНЬ (Кабб.) "Зохар", говоря о "Великом Лике" и "Малом Лике", символах Макрокосма и Микрокосма, говорит о сокровенном Белом Огне,

изучающемся из них днём и ночью, и всё же никогда не видимом. Это отвечает жизненной силе (за пределами светоносного эфира), и электричеству на высших и низших планах. Но мистический "Белый Огонь" есть имя, данное Эйн-Софу. И в этом лежит разница между арийской и семитской философиями. Окультисты первой говорят о Чёрном Огне, что есть символ неведомого и невообразимого Брахмы, и заявляют, что о "Чёрном Огне" невозможны никакие рассуждения. Но каббалисты, которые, благодаря тонкому изменению смысла, наделяют даже Эйн-Соф видом косвенной воли и атрибутами, называют свой "огонь" белым, таким образом низвергая Абсолют в мир зависимости и конечности».

При особых обстоятельствах Ваар может заснуть. От того, что он почти во всех людях не пробуждён, его называют «Спящим внутри нас».

Червь как поток – Варар

Термин «Чёрный Огонь» взят из каббалистической книги «Зохар». Им обозначают Абсолютное проявление Света и Мудрости. Чёрный же он потому, что непостижим для людского ограниченного рассудка.

Чёрное Пламя – Искра Бездны, Червь – Искра Хаоса. Пламя/Варар – чёрное, Червь/Ваар – белый. По мнению Ордена 9-ти Путей, Чёрное Пламя – это Исток, смешанный с Тьмой, а в Черве уже более чистый Исток.

Чёрное Пламя является подключкой к Бездне и питает мага силой Бездны. С его помощью идет подключка к Чёрной Традиции, открывается доступ к печатям и заклинаниям. Возжигание Чёрного Пламени – это первое посвящение.

При работе с Чёрным Пламени колет кадык. Считается, что через адамово яблоко в человека входит субстанция Бездны. Если высвободить энергию кадыка, это будет энергия Чёрного Пламени.

Вот несколько упражнений для Разжигания Чёрного Пламени:

№1

Представь тонкий чёрный сосуд на месте своей сушумны.

Сосредоточь внимание на нём и на своём дыхании.

Медленно глубоко дыша, представляй, что с каждым выдохом этот сосуд увеличивается в размерах.

Этот сосуд наполнен энергией Чёрного Пламени. Его размеры увеличиваются, и твоё тело уже поглощено им. Чёрное Пламя сжигает тебя дотла.

Сосуд поглощает всю планету, потом Солнце... Всё сгорает в этом огне. Наконец, он объят собою и поглотил всю вселенную и всё уничтожил.

На сием можно остановиться. Если останавливаться не желаешь, то вообрази и ощути не просто сворачивание всего пространства Чёрным Пламенем, но и попутное формирование твоего нового тела из Чёрного Пламени.

Эта практика вызывает мощный транс. Если хочешь вернуться в нормальное состояние, представь всё описанное в обратном порядке.

№2

Чёрное Пламя разлито всюду во Вселенной, ибо оно связано с Водами Творения. Оно не только из них исходит, но оно, по сути, является неким их проявлением. Эрима получают, принимают, а Варар включают, ибо оно уже есть в нас.

Всё создано из Вод. Следовательно, есть ли хоть одно место, хоть одна вещь, хоть одно существо, лишённое Чёрного Пламени? Просто в ком-то оно спит, в ком-то включается иногда, а в ком-то извечно сияет. Нет различия на «есть» или «нет», но есть различие по силе включения. Скажем, если какой-то мир находится ближе к основному скоплению Вод, то там Пламя должно быть более явственно, а если мир находится дальше, то там оно не заметно.

Говоря о скоплении Вод, имею в виду такое место, где Воды Творения не содержатся в чём-то, а наличествуют сами по себе, такие как есть, не обличённые в Форму.

Пойми, что совершенно всё состоит из воды, просто эта вода имеет разную плотность и разный цвет. Учёные говорят, что тело человека на сколько-то процентов состоит из воды, а на самом деле оно состоит из воды полностью. Точно так же любое существо, любая вещь, любой мир и любая вселенная состоят из воды. В частности, Водами Творения называется то состояние вселенских вод, когда они черны, и если в них что-то кинуть, то не пойдёт кругов, воды не шелохнутся, но всё же поглотят.

Когда это усвоено и отмидитировано, просто вообрази и осознай все свои тела и органы состоящими из Вод Творения, как снаружи, так и внутри. Держи это состояние до тех пор, пока оно создаст подлючку и автоматически будет удерживаться постоянно.

№3

Вообрази и ощути под стопами чёрное пятно, лужу или огромный чёрный шар, и направляя прану из его середины в позвоночник, указывая ей путь. Затем ощути подобный же эффект прохождения Пламени по всей вселенной и, одновременно с этим, расширение своего тела на всю вселенную – т.е. везде, где есть Чёрное Пламя, там есть и твоё тело.

№4

Сядь с прямой спиной, войди в глубокую медитацию, 1-3 раза скажи: «ТАНИН'ИВЕР ЛИФТОАХ НИА!» и жди результата. Когда результат получен, попробуй распространить его на всё тело.

Жрецы обычно впитывают Чёрное Пламя как прану, чтобы чувствовать насыщение и временное единство с этой силой. После чего они приступают к вызывательным обрядам. Суть в том, что единство с Чёрным Пламенем придаёт жрецу некоторый вес перед лицом сущностей, которые имеют в себе это Пламя, и, таким образом, они видят в нём родного и приходят на зов.

Некоторые маги смешивают Чёрное Пламя с энергетикой своей крови внутри себя. Это делается для того, чтобы единство с Пламенем было не временным, а постоянным. Это уже не жреческая нужда, а скорее для Внутренней Алхимии, для перестройки своих тел.

Как Эрима можно выпустить из себя, чтобы он насытился жертвой, так же и Чёрное Пламя можно использовать для атаки. Это называется выбрасыванием Чёрного Пламени. Для начала возбуди его в себе. Затем делай быстрые вдохи и выдохи, аккумулируя энергию внизу живота. Потом с резким выходом через рот выброси его в своего противника. Выбрасывается ли при этом своя энергия или Чёрное Пламя? Ответ: Чёрное Пламя, если он пробуждено, является слитым с энергией мага. Ударив, Чёрное Пламя может вернуться к тебе, но может оно и размножиться, т.е. его частица входит в противника и там делает своё тёмное дело...

Вывод

В книгах под словом «Червь», в зависимости от смысла написанного скрываются разные понятия. И не всегда легко определить, когда какие именно. Когда в книгах говорят «Червь», под этим могут иметь в виду и Эрима, и Ваар, и Варар, и бог весть что ещё... Однако, если практик работал с этими силами, он их спутать уже не может. Их может спутать лишь тот, кто ни с тем, ни с другим никогда не имел дела!

Анализ современных ветвей Культа Альяха

Кема Натлийат

Культ Альяха когда-то был, как и все религии, полу-открытой системой, но с течением времени постепенно стал закрытым – точно так же, как ушли в подполье остатки египетской магии и пр. И по сию пору его закрытость поддерживает большинство общин, практикующих в русле данного культа. Но сейчас поддерживают закрытость уже не только потому, что используют человеческие жертвоприношения в работе с Хищниками, а чаще лишь по причине собственной паранойи, взращённой на благодатной оккультной почве. Однако, нечего надеяться на то, что это положение дел когда-нибудь изменится. Лично я в это не верю по той простой причине, что ЧСВ, вырабатываемое от причастности к какому-нибудь «тайному ордену» и обладания «тайными писаниями», как правило, слишком велико и до предела насыщено мистическими суевериями.

Потому, самое лучшее, на что можно надеяться, это формирование новой, открытой ветви Культа Альяха. Это даже интересно в том плане, что новая ветвь может быть лишена многих древних суеверий.

Но ничто не возникает на пустом месте, всегда имеются предпосылки. Ниже я решил эти предпосылки проанализировать, дабы все желающие смотрели на современную ветвь Традиции более здраво, и более разумно выбирали направления для её дальнейшего развития.

Подлинники

Самыми старыми свидетельствами Культа Альяха являются золотые и серебряные пластины народа Му (современники считают, что данный народ только на камнях рисовал, но это далеко не так). Всё, что было записано ранее, почти не сохранилось в нашем мире.

То, что встречается в тайных гримуарах, это чаще всего считки из астральных мест хранения или же копии с записей этих считок, дополненные личными разработками жрецов. Арии оставили свои главные книги именно там, чтобы оные не исчезли и были всегда доступны избранным. Иногда в гримуары попадают данные из редких древних записей и из устных преданий, но почти всё это имеет источником всё те-же астральные места хранения или же получено при контакте с духами.

В абсолютном большинстве гримуаров описаны методы Пути Доша и Яту. Потому, когда что-то из них попадет в свободный доступ, оно всегда урезается – изымаются наиболее «боевые» методики, ибо действие оных поистине страшно и ни с какой малефистикой несравнимо.

Людам, не состоящим в исконных общинах или более поздних орденах, достать подлинники, их копии или переводы почти невозможно. Разве только считать их, что вряд ли увенчается успехом, если вы не Мастер.

В принципе не важно, когда написан гримуар, лишь бы техники из него работали. Но древность всегда притягательна, ибо содержит в себе больше наработанности и кажущейся истинности.

Публикации «NST of GBL»

Расцениваются как неполные версии древних книг. Все техники в них рабочие. Рабочие, но не всегда столь буквальные, как кажется. Большинство подлинных имён и некоторых терминов из этих текстов вырезано и заменено другими.

Подделки

Книги различных авторов, выдаваемые за древние писания или отрывки из оных. В лучших случаях являются неплохими считками, в худшем – фантазией. Если разбираться, можно что-то из этого почерпнуть для своей практики. Лучшими из этих книг считаю три: «Некрономикон Уилсона», «Текст Рлайха» и «Grimorium Imperium».

Саймоновская ветвь

С лёгкой руки Саймона к Традиции Древних совершенно безосновательно намертво прилипли Шумер и Ассирия со всем их мифологическим и магическим багажом, а особенно со Старшими Богами. Это всё мусор, не имеющий отношения к исконной традиции, и приплетённый к ней только моды ради. Шумерская ветвь Культа Альяха, бесспорно, существовала, но ведь все «саймоновцы» почему-то делают акцент не на неё, а на планетарную магию в виде культа каких-то «Старших Богов», хотя в подлинных писаниях никакого мифа о Старших Богах нет, оные Боги там вовсе не упоминаются – никогда. Есть лишь предания о завоеваниях и об обожествлённых Хуту, (так назывался единый ранг царя-жреца-военачальника), которые, видимо, и послужили основой для создания некоторых мифов о богах. Любые саймоновские веяния должны быть отброшены как загрязняющие Традицию и вводящие людей в заблуждение!

Хоррор

Произведения Лавкрафта, его «последователей» и подражателей. Ни одно художественное произведение, по вполне ясным причинам ни в коем случае и ни в коей мере не может служить руководством по практической магии. Однако, всегда можно взять оттуда отдельные элементы вроде описания внешнего вида существ и т.п. для использования при составлении призывов или общей настройки на волну.

Западная ветвь

Запад поставляет довольно плохие писания, находящиеся в русле Традиции. Плохи они потому, что их авторы практикуют всё что угодно: телему, викку, гоэтию, сатанизм и т.д., но только не Культ Альяха. И

все эти веяния других традиций они тащат сюда и стараются сделать такой вид, будто оно так и должно быть, будто это всё суть одна традиция. Почти все западные авторы попросту не понимают, что собой представляет Традиция Древних, т.к. судят о ней всего лишь по художественным произведениям и наслоениям других традиций. В западном понимании Культ Аляха = Магия Хаоса + Мифы Ктулху. Некоторые авторы, (например, В. Сатанис и Д. Кофлин), пытаются изобрести собственный вариант Традиции Древних, и порой получается неплохо, но в целом это всё равно не сильно отличается от шаблона «Магия Хаоса + Мифы Ктулху».

Атлантическая ветвь

Сюда относятся произведения таких авторов, как Б. Сполдинг, М. Дореаль, Д. Черчвард, Д. Мельхиседек, Альмин и всех тех, кто в своих трудах апеллирует к «атлантам». Напрямую ни одна из этих книг не относится к Традиции Древних, но они содержат некоторые крупницы знаний тех народов, чья бытность ещё застала расцвет данного культа, и потому, отбрасывая всё лишнее и многие искажения, тут можно почерпнуть кое-что. Эта ветвь почти не рассматривается и не изучается, а совершенно зря!

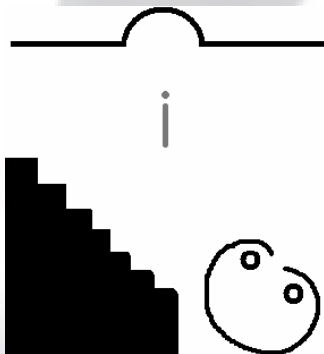
Фан-арт

Сюда относятся различные поделки вроде рукописных «некрономиконов» и прочих безделушек. Иногда тут можно встретить любопытные знаки, некоторые из которых являются вполне рабочими, (как следствие хорошей настройки автора), но чтобы это вычленивать, должна быть проделана огромная работа.

Современные книги

Сюда я отношу труды итальянских и русских авторов, как наиболее полно поддерживающие чистоту Традиции. В целом, в данных работах отчётливо прослеживается веяние пытаться подражать публикациям «NST of GBL», как желание показать приобщённость к чему-то древнему и подлинному, (примером могут служить некоторые места из «Книги Трёх Владык Аляха» и «Вāшар Ктмāр»). Это веяние я считаю хорошим, т.к. подобное стремление не только придаёт книгам особый шарм, но и подталкивает авторов к увеличению глубины настройки. Другим хорошим веянием считаю давать в книгах не только ритуальные, но и медитативные практики. Тенденция к символическому истолкованию древних текстов, (как у Маниры), далеко не всегда исторически оправдана, но зато может послужить хорошей основой для разработки энергетических практик. Было бы и вовсе чудесно, если бы авторы в этом направлении дошли до восстановления Траш (йоги ритуальных жестов) и Кум (энергетических практик, основанных на потоках Аляха).

Относительно развития современной открытой ветви Культа Аляха хочется пожелать, чтобы за знаниями авторы обращались не к книгам, а получали бы знания, как и положено – в Жъян (Зин; куда, кстати говоря, методики Асенат Мейсон вас никогда не приведут, в лучшем случае вы попадёте в Пнат) или хотя бы через ченнелинги от тех сущностей, до которых смогут дотянуться. Совершенно не обязательно сочинять новые практики, хотя у вас вполне может получиться неплохо! Культ Аляха настолько древен, что в нём давным-давно уже есть всё, что нужно. Просто спуститесь в Жъян и возьмите это!



О смежных традициях

Кыйил Наммалуш, Кема Натлийат

Традиция рептилий

Это Культ Альяха, существовавший у змеелюдей и их предков. Современный вариант данной традиции описан в «Пылающем Самоцвете». От обычной версии Культа отличается тем, что по итогам жизни Яту может уйти как в Альях, так и в Йешир.

Существует множество версий Культа Альяха, кои бытовали или сейчас бытуют у не-человеческого населения. Большинство их находится в других мирах Земли и на других планетах. Самая доступная версия, это именно традиция рептилий. Второй по доступности является та, входом куда служат изваяния людей с головами быков и крокодилов. Но там практикуется причащение человеческой плотью, ибо на людей обитатели того параллельного мира смотрят как на свою пищу и своих рабов. Лишь только посвящённый Яту или тот, кто работает с Источником, могут без особой боязни проникать туда.

Магрибская магия

Согласно преданиям муккарибунов, боги, которым поклонялись арабы до принятия ислама, были известны и почитаемы ещё до Потопа. Вероятно, именно этот миф, а так же лавкрафтианские влияния, и привели к тому, что в арабской магии теперь пытаются найти что-то связанное с Басурами. Но, увы, нет там ничего такого. Арабская магия представляет собой классическую работу с духами и составление талисманов, в том числе с использованием цитат из «Корана». Так что сия традиция никоим образом не является смежной с Культom Альяха. А то, что fr. Baltasar утверждает, будто Басуры - это джинны, так это всего лишь следствие того, что с Басурами он никогда даже не пытался работать, иначе бы ощутил разницу.

Инфернальная магия

Работа с Демонами может быть предварительной на Пути Доша, но не является обязательной.

Так же на Пути Доша и Яту применяется взаимодействие с теми из Демонов, кто обитает наиболее близко к Альяху. Некоторые исследователи выделяют сие в отдельную традицию, отдельные части которой ныне можно видеть в «Красной книге Аппина», «Трактате о Небесных Войнах» и «Klavícula Arabica». Если рассматривать сие как отдельную традицию, то можно сказать, что её отличительной чертой является то, что Демоны, живущие близко к Завесе, часто описываются в ней как Басуры, что создаёт некоторую сумятицу в умах читателей.

Простые инфернальщики обычно не знают этих сущностей или просто не беспокоят их, но те, кто разбирается в данном вопросе, те обычно держат связь с Басурами через Демона Кемжагела, (в средневековые вторую частью сего имени выводили от библейского слова «аггел», что является противоположностью ангелам).

Магия Хаоса

В современных трудах слово «Альях» часто заменяют словом «Хаос». Те, кто так поступают, в большинстве случаев имеют весьма искажённое понятие о том, что такое Хаос. Они думают, что это какой-то Беспредел, Беспорядок, Анархия в противовес Порядку. Но в данном случае «Хаос», это всего лишь образное название одной из областей Запределья и не более того. Можно эту область назвать «Мир Басуров» или «Великий Омут», как она называется в даосских трактатах, или ещё как-нибудь иначе – суть от этого не изменится. От неверного понимания слова «Хаос» как раз и проистекает неверное понимание данного вопроса.

В современных писаниях слова «Альях» и «Хаос» равнозначны, хотя, по сути, такое словоупотребление является ошибкой, ведь в варварской латыни слово «Alyah» (Мир зарождения Басуров) и слово «Ritee» (Хаос) существуют отдельно и не являются синонимами.

Если бы вы называли Область Басуров, например, Великий Омут, и не знали бы другого названия места Их обитания, вы бы не стали примазывать к Ним Магию Хаоса. Ведь именно слово «хаос»

привлекает людей больше всего в этом направлении.

В Магии Хаоса иногда встречаются обряды, выводящие на Хищников. Встречаются некоторые имена Древних. В мацучене, (варварском ураническом языке Магов Хаоса), есть несколько слов, относящихся к Традиции Басуров:

сохал, удинбак	Хаос
хаспу	Бездна, пропасть, пучина
пингал	Пустота
вауаджэза	Древний
гэхукал	Великий Древний, Архонт
бйфэт	Азатот
тйнуи	Ноденс
лохиксоз, хавауанг	заклинающий, Заклинатель
харчь	Алголь
эрокс	Звезда Хаоса

Используется звезда Алголь – знак эгрегора Культа Басуров.

Всё это даёт повод проводить параллель между Культом Альяха и Магией Хаоса, хотя, по сути, такой параллели не существует.

Магия Крови

Существует две ветви Магии Крови – Путь Мудхара и Путь Атхара. Кто-то их чётко разделяет, а кто-то практикует и то и другое. Культа Альяха близок Путь Атхара, как более тёмный и агрессивный.

Слово «атхар», по сути, значит «вампир» или «тёмный Маг Крови», хотя дословно – «истинный». Некоторые методики Атхаров активно применяют и Доши, и Яту, и Варамены и все стоящие выше, (обычно – для нападения или в целях продления своей жизни). Так же, Магия Крови близка нам по той причине, что основным её языком является диалект арийского – быть может, даже более древний, чем тот, который обычно используем мы.

Путь Пустоты

Под этим названием подразумевают Магию Теней и Магию Пустоты. Некоторые считают и то и другое одним направлением, другие же склонны их разделять. Связь с этими традициями Культа Альяха поддерживает через Кассуров – божеств, имеющих полу-теневую и полу-альяхную природу, а так же через культ Абзу и Тиамат. В некоторых мифах Традиции Древних указывается, что и Тени, и Басуры произошли из одного Источника, в других же говорится, что Басуры – это Отражения Теней или Их гневная сторона.

0 практиках

Игнатий Конрат

Жертвоприношения

В этом плане арийская цивилизация похожа на майя – жертвы были, жертвы были крупными, жертвы были и животными и человеческими, жертвы приносились только по праздникам, а так же в любое время по нуждам определённого мага. Всё это было действительно так, как описано в публикациях «NST of GBL» и вообще в таком духе.

Многие говорят, что в жертву правильно приносить лишь то, что тебе принадлежит и потому, мол, только своя кровь или своя энергия может быть использована для этого. Сие неправильное воззрение, древний человек мыслил иначе. Древний человек считал, что если он что-то нашёл, то это принадлежит ему, и если он кого-то поймал, то он тоже принадлежит ему, т.к. он лишил пойманного свободы и потому имеет над ним власть равносильную собственнической. Иное дело, что нынче за принесение жертв берутся люди со слабой энергетикой и нехваткой ума, вот потом и жалуются, что их, дескать, «объели», или «обратка пришла». Приносить жертвы нужно уметь, и нужно знать, кто их принимает, а кто может за такое и тебя самого убить.

Ритуалы

Кроме ритуалов на определённую цель, в крупных общинах проводятся праздничные церемонии. Праздничные церемонии довольно разнообразны и символичны, а ритуалы на определённую цель стандартны: чертится перевёрнутая Звезда Инглии, (для Доша – с дополнительными знаками, для Яту – без них), маг встаёт в середину, возжигает курение из мяты, и читает 7-ю и 8-ю строки Чёрной Скрижали подряд, как мантру – столько раз, пока откроет Границу, затем призывает нужных сущностей по именам, определённым зовом или призывом.

В отношении ритуалов необходимо сказать о специфике построения заклинаний. Те заклинания, что даются в гримуарах, обычно взяты из культа описываемых там сущностей, и потому выглядят как славения и обращения, но не приказы. Поэтому-то неподготовленные люди оказываются под большим давлением и в некоторой опасности, когда применяют их, это равносильно тому, что, если бы вы пришли в логово разбойничьей шайки без охраны и без необходимого уровня власти. Басурлахские же заклинания строятся совсем иначе: они все либо написаны от лица Древнейшего, либо призываемые сущности обязательно заклиняются «Именами Древнейшего и по Воле Владык». Это нечто вроде того, как в западной каббале демонов заклиняют именами Яхве, что обеспечивает их повиновение и некоторую безопасность. Конечно же, чтобы это работало, необходимы соответствующие посвящения, иначе все ваши манипуляции будут просто сотрясанием воздуха.

Ясновидение

Современные маги чаще всего довольствуются умозрительным смещением своего восприятия. Я не имею в виду визуализацию, я говорю о т.н. «ментальных путешествиях», «сканах», «ясновидении». При хорошей наработке это нормально, но всё же немного не то.

Маги древности принесли все свои знания напрямую из других миров, (для чего, порой, требовались и некоторые предметы оттуда). Самыми простыми средствами для сего служат: дрёма, вещие сны, продвинутые стадии практики ОС/ВТО, а так же ИСС, вызванные приёмом некоторых особых снадобий. Наяву можно использовать Безмолвное Знание и погружение в состояния сдвига точки сборки вплоть до соответствия тем энергиям, от которых хочешь получить знания или использовать их силу. Это должно ощущаться как очень грубое, мощное, тяжеловесное, непобедимое иномирное давление.

Никакого другого подхода в древности не знали, т.к. были склонны к реальным, а не воображаемым достижениям.

Если маг склонен к «ясновидению», он может им пользоваться, но необходимо понимать, что для практической магии оно не несёт в себе достаточного заряда силы и чистоты. Нужны реальные состояния, принесённые из других положений точки сборки напрямую.

ОС/ВТО

Без этих навыков невозможно в полной мере практиковать ни один вид древней магии. Невозможно по той причине, что все маги древности были непревзойдёнными мастерами сих навыков и все свои системы разрабатывали главным образом для применения именно в этих состояниях, а не наяву. Всё, что касается воздействий наяву - второстепенно и пришло в Традицию позднее.

Прочее

Доступные гримуары освещают только жреческую часть Традиции, самое внешнее, умалчивая обо всём остальном, чего было гораздо больше и что должно изучаться в первую очередь. Без внутренней работы над собой, даже одержание схлопотать – не так-то просто, чего уж говорить о подлинных достижениях!

Под влиянием гримуаров все думают, что Культ Альяха представляет собой жреческую традицию, тогда как на самом деле в гримуарах всего лишь описаны элементы и средства только двух Путей, Доша и Яту. Но в рамках Культа существуют и другие варианты Путей и их гораздо больше.

Я не имею в виду, т.н. «предварительные практики», т.е. занятия ОВД и разными видами медитаций, как подготовительный этап к Пути Яту. В качестве подготовки такое действительно используется, но сейчас речь о другом. Я говорю, что существуют такие Пути работы с Басурами и энергиями Альяха, на которых ритуалы не нужны. Если на Пути Яту энергетические практики являются подготовительными,

(вроде медитаций на Печати) или дополнительными, (вроде ритуальных жестов), а ритуальные – основными, то здесь всё наоборот: ритуальные практики являются подготовительными и дополнительными, облегчающими прямое взаимодействие с энергиями.

Вот простое и точное сравнение: брахман приносит жертвы Шиве, а йогин медитирует на Шиву. Кто из этих двоих имеет сиддхи?

Всё это изучается и практикуется, главным образом, на Пути Басура и Пути Сверхсущества.

0 начале занятий

Йихаггаот.

*Использованы выдержки из «Книги Трёх Владык Альяха»,
а так же из бесед с Ассаром и Ситарком.*

Как посвящаться Басурам?

Есть 2 вида такого посвящения. 1-й вид – посвящение в эгрегор Культа Альяха как такового или же в эгрегор какого-либо отдельного ордена, работающего с Басурами.

В случае посвящения в эгрегор Культа Альяха обряд всегда один и тот же, в случае же посвящения в эгрегор отдельной общины обряд у каждой общины свой. 2-й вариант посвящения – это уже не в Культ Басуров, но посвящение самим Басурам, т.е. в обход эгрегора, напрямую от Них самих. В данном случае способы различны в зависимости от Мастера, но, как правило, это бывает вполне возможно без обряда и совершается на тонком плане. Вас либо отводит к Великим Древним ваш Учитель, либо Они приходят к вам сами и посвящают. Кроме двух этих основных вариантов есть способы вроде «Молитвы Древним», используемой «Культом Древних Богов» (в простонародье – КДБ), т.е. такие способы, которые подходят всем, но поистине ведут лишь избранных.

Оба эти варианта посвящения являются необходимыми для Яту и спасительными для Доша.

Что будет, если человек не сможет пройти посвящение?

Если вы готовы, то пройдёте, и ничто вам не помешает. Но в жизни случается всякое, бывает даже, что прирождённый Яту может всё завалить в силу каких-либо переплетений своей судьбы. Тогда он сойдёт с ума или умрёт. И хорошо, если умрёт просто так, ибо Те, Кто услышал его призыв, могут поглотить его душу.

Перед каждым посвящением вас обязательно будут испытывать и каждый раз вам надо будет проявить разумность и волю. Это касается не только принятия решений в быту или при общении с духами. Вполне может случиться так, что Слуги для испытаний будут водить вас по мирам, и если вы там умрёте, то наяву погибнет ваше плотное тело и ваш дух станет частью чего-то...

Что будет, если человек попытается работать с Басурами без посвящения?

Если он возьмётся за ритуальные практики, то в лучшем случае ничего не выйдет. Если же за энергетические, то всякое бывает, у некоторых получается. Но хорошо и правильно получается не сразу.

Ну а в худшем случае – выход на Хищников, болезни, помешательство, смерть.

Что посвящение даёт и что отнимает?

Смотря, какое посвящение. В качестве начального может использоваться любое посвящение. Если в системе принято идти снизу вверх, то первое посвящение – Слугам, затем – Великим Древним, затем – Владыкам Альяха, и далее. Если же принято работать сверху вниз, то сначала – Всему Сущему, затем – Древнейшему, затем – Владыкам Альяха, и далее.

Если говорить о посвящении Великим Древним, то отнимает небольшую часть души, за которую вы при честном обмене получаете возможность бесконечного развития. По сути, вы ничего не теряете, ибо отданная часть души заменяется Силой и Вечностью. Так происходит в случае посвящения к Басурам напрямую. С другими посвящениями всё сложнее, более запутано и не столь однозначно.

В Культе Альяха много инициационных традиций. Обычно говорят только о той, где работают через Храм Великих Древних. В данной ветви под «посвящением» обычно понимается «1-е посвящение» –

«посвящение Служителя Древних», ибо оно ставит вас на Путь, но вообще посвящений много, лестница восхождения составляет 3 раза по 7. Названия степеней Мастер даёт свои, у Басуров же они свои. Не всегда, а тем более, если без Мастера, пройдёт Заклинатель их за одну жизнь.

Это всё касается Пути Яту, а на Пути Басура – нет посвящений, там продвижение измеряется лишь пройденными преобразованиями. Хотя для большего успеха на данном Пути часто применяют «три верхних» посвящения: Всему Сущему, Древнейшему и Владыкам Альяха.

Но Басуры столь могущественны! Может ли человек вообще рассчитывать на то, чтобы иметь разрешение на общение и работу с Ними?

Воздух тоже могуществен – без него человек умрёт. Но разве человеку нужно разрешение, чтобы дышать?

Некоторые считают, что к Басурам невозможно добраться, невозможно подняться на Их Предел, ибо невозможно сие выдержать. И потому, мол, всё, чем может довольствоваться человек, это общение со Слугами. Но при таком раскладе из Слуг будут большей частью откликаться лишь Хищники, т.к. само такое воззрение ложно. Ничего невозможного попросту не существует. Раз были раньше Жрецы Древних, то почему же сейчас не должно быть Жрецов Древних, а должны быть только Жрецы Слуг? Это единственный выход лишь для «культистов», для тех, кто «только за кровавые практики». Но тот, кто имеет в себе Природу Басуров и имеет достаточно мозгов, сможет поднять свои вибрации до нужного уровня и сможет работать с Басурами напрямую.

II



ТРАДИЦИЯ БАСУРЛАХОВ

Исторические корни

*Рассказал Крашмир,
записал Шахрияр Гиляни,
дополнил Кема Натлайт.*

Если проследить истоки каких-либо отраслей Знания как такового, то очень часто вы будете находить зарождение этого Знания у одного и того же народа, только в разное время его существования. Этот народ – арии. Под словом «арии» я не имею в виду «арийскую расу» так, как это сейчас понимается учёными, и не имею в виду «расу арийцев» в понимании теософов и ариософов. Всё это бред. Арии – это народ, начавший своё развитое существование на Земле около 50 000 лет назад и большей частью исчезнувший примерно 10-15 000 лет назад, т.е. эти люди жили в прошлом зоне.

В те времена культы играли совершенно иную роль, нежели сейчас – они служили для военной обороны и для общения между мирами. Так же культы считались Внешним Стилем магии, тогда как Внутренний Стиль изучал не возможности других существ, а возможности самого человека и способы его развития разными путями, (в том числе и развитие с помощью существ).

В те времена стилем жизни была Сила. Это сложно объяснить. Достаточно лишь сказать, что по общему складу характера ариев им очень подошли Басуры. Как известно, подобное притягивает подобное. Поэтому арии и стали изучать Этих Существ и развитие с Их помощью.

Но, вопреки расхожему мнению, Культ Альяха не был у ариев верховным. Доши и Яту сначала жили со всеми вместе в городах, а затем стали селиться общинами и поодиночке. У ариев было много культов и других существ, но всё же, во все времена наиболее ценился Внутренний Стиль, ибо религия не была тем, чем является сейчас. Как сказал один китаец, «были времена, когда даже простые люди каждый день занимались цигун».

Впоследствии вместе с иными знаниями арии принесли своё знание о Басурах другим народам, многие и сами к ним приходили за этим. Возможно, некоторые другие расы и племена открывали знания о Басурах сами, но всё, что ныне доступно в гримуарах, это осколки именно арийского знания, преломлённого пониманием ассирийцев.

Почитание разных ликов Басуров, в том числе и светлых ликов, было у всех народов. Просто не все знают, что, например, Кришна, в одном из своих сокровенных проявлений, это Басур, ибо за Его спиной Альях, (поэтому Бхактиведанта Свами Прабхупада сказал: «Знай, что Кришна не один из индусских богов, но подлинный владыка Вселенной»).

Возникает вопрос: если эти знания принесли арии, то почему знаний о Басурах не сохранилось у славян?

Дело в том, что Культ Альяха был у славян малочисленным и закрытым, последователей его называли «басурлахи», (может быть, от этого слова произошли «басурмане» и «ляхи?»), причисляли к Чёрным Волхователям и относились к ним настороженно. Занимались они своими делами, как правило, в подземельях и пещерах. Культ делился на 2 ветви: в первой считали, что подгибают Басуров под свои цели, а во второй относились к Ним с уважением и считали, что «хотя и страшно, но идти к Ним надо, ибо даруют смерть неподготовленному и жизнь необычайную тому, кто достоин». Различали Басуров большей частью не по именам, а лишь по Их проявлениям, используя знаки для каждого из проявлений.

Барзай Мудрый известен басурлахам как Барсай Многоглазый. Говорят, он был из арийского народа, от которого произошли финны. Некоторые общины басурлахов когда-то считали его своим основателем, (другие же возводили на эту роль Ашшура) или, вернее, вели свою линию от него, и, стало быть, на самом деле существовал такой человек и это вовсе не выдумка.

Рассказывают, что Барсай начал писать книгу, написал чуть больше половины, а затем ушёл проводить какой-то сложный обряд, который описал в ней последним и который привиделся ему в грёзах и он хотел его проверить. Во время проведения сего действия что-то случилось: кто-то считает, что в Барсая ударила молния и он умер; другие говорят, что он испугался той сущности, которую вызвал, и убежал прочь, чтобы скрыть свой позор; третьи говорят, что вызванная сущность отгрызла ему голову и его обезглавленное тело стало символом басурлахских общин и, мол, именно потому их и называют «людьми без головы»; иные же считают, что он открыл портал в другой мир и ушёл туда. В

любом случае, после той ночи никто Барсая больше не видел. Книгу его называли «Барсаин» и некоторое время не решались закончить, приписав к ней всего только 2 страницы о том, что предположительно случилось с Барсаем. Спустя 2 века явился некий человек, который заявил, что он и есть Барсай Многоглазый, и потребовал отдать ему его книгу. Сначала никто ему не верил, но когда его попросили пересказать содержание книги, он ответил обо всём с большой точностью, и тогда никто уже не мог более сомневаться, что, по всей видимости, не иначе как Барсай воскрес из мёртвых или же перенёсся сквозь время. Несколько лет Барсай делился своей мудростью со страждущими, затем собрал учеников и ушёл далеко. Говорят, что «Удар Тёмного Света», единственная басурлахская община, отказавшаяся от прямого общения с остальными общинами – основана именно им.

Раньше басурлахских общин было не мало. В XVII-м веке большая их часть располагалась на территории Польши, Чехии и Баварии. Время то было беспокойным, достаточно привести лишь несколько дат:

- ✓ В 1603 в Польше появился Лжедмитрий I.
- ✓ В 1606 начался антикоролёвский мятеж (рокош Зебжидовского).
- ✓ В 1609 польский король Сигизмунд III начал интервенцию в Россию, захватил Москву и поставил там царём своего сына Владислава.
- ✓ В 1617 началась война Руси с Польшей.
- ✓ В 1617 началась война Швеции и Польши за господство в Прибалтике.
- ✓ В 1618 Османская империя начала военные действия против Речи Посполитой.

По тайному приказу Сигизмунда III был начат поиск и уничтожение басурлахских общин, т.к. их ремесло посчитали идущим от турков и опасались, что эти колдуны своими чарами поддержат Османскую империю.

Ныне исконных басурлахских общин осталось всего 4 и появилось несколько новых: одна была создана в середине XVIII-го века и называется «Древний Завет», другие же современные.

Ещё стоит отметить, что у большинства басурлахов под влиянием их практик глаза становятся туманно-чёрными либо белыми, из-за чего сразу вспоминаются предания про «чудь белоглазую». Никто толком и не знает, что за народ была эта чужь. Говорится, что «чужь под землю ушла», а ведь, как знаем из гримуаров и из некоторых исторических источников, Тёмные Храмы или места служения часто располагались именно под землёй.

Язычество басурлахов

Крашимир, Кема Натлийат

Если сравнить нас с язычниками по той причине, что мы славяне и не христиане, то вряд ли господа родноверы признают в нас своих собратьев, ибо...

Коф	Чернобог
Шуб-Ниггурат	Морка (от чего произошло имя Мара, тянущее к Нижним Мирам)
Нарлат	Велес
Хассатаур	Звизд (от чего произошло имя одного из богов ветра – Посвист)
Азатот	Похлич (это имя давно забылось)
Наздэй	Тороп (тоже забытое имя)
Ктулху	Водяной (в самом широком смысле, даже в космическом)
Ихэг	Змиитко, Змиулан
Ктугха	Семаргл
Маггот	Кот Баюн

Вряд ли родноверов обрадует такой вариант славянского язычества, в котором процветает тантра, шаманизм, обряды с питием крови, чёрное колдовство... Частично это похоже на движение «Навославие» и «Природная Волошба», но в целом у нас всё другое. Их беда в том, что они восстанавливают, а нам восстанавливать ничего не нужно, ибо основа не утрачена.

Некоторые басурлахские общины практикуют праславянскую магию, но в основном мы придерживаемся арийской традиции как наиболее сильной эгрегорно.

Про общину «Удар Тёмного Света»

Рассказал Крашмир,
записал Шахрияр Гиляни,
дополнили: Чернород, Арделем, Иокхайим.

Община «Удар Тёмного Света» по сей день хранит славянскую ветвь Культа.

У них деревянные домики, правда, изнутри всё уже современное (мебель, электричество и т.п.). Одна из резиденций этой общины находится на Урале, место главного размещения не разглашается, скажу просто – оно в лесу. Это место огорожено закопанными в землю людьми, а иногда частями тела и особыми предметами, обёрнутыми в ткань, что создаёт ореол специфической энергетики вокруг, за счёт чего любой разумный человек обходит это место за версту.

Кое-что о практиках «Удара Тёмного Света»:

Красный алтарь.

Для Басуров делали особый деревянный круг с печатями, который был как часы, или как круг в сериале «Звёздные врата», т.е. можно было на нём перешёлкивать знаки, чтобы было видно, к кому вызываешь. Там учитывались соответствия по звёздам и т.п. Некоторым подобием сего артефакта является круг из «Гримориум Империи».

Холодные руки / Пальцы Смерти.

Если басурлах, овладевший сиим, тронет кого из живых за шею, то о таком человеке говорят, что «его коснулись пальцы Смерти», т.е. он, скорее всего, умрёт. Но делалось сие не просто так, не только по своему желанию, но именно тогда, когда басурлах достиг того, что даровано ему исполнять поручения Басуров. И тут уж хочешь-не хочешь, а даже если родного человека коснуться надо, то уж надо так надо, против не попрёшь, это никак нельзя. Но и все чувства такого басурлаха изменятся, он никого не будет жалеть. Впрочем, как и испытывать излишнюю любовь к кому-нибудь. Се есть просто исполнение своей работы, будучи определённым элементом Мироздания.

Кожаные успокоения.

Так назывались медитации, в которых использовались внутренние органы зверей или людей. Органы часто бывали несвежими, потому в комнате для медитаций стоял дикий запах... Бывало, что одевали на себя покрывало из кожи, (возможно – человеческой), испещрённое символами. У себя на ладонях они срезали кожу в местах выхода каналов рук, или вырезали на этих местах символы.

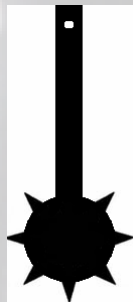
Для таких «успокоений» басурлах приходил в землянку, садился на колени и долго-долго пел грубым голосом, не останавливаясь.

Рассыпать пепел.

Басурлах начинал дрожать, затем подёргиваться, словно бы пытаясь прыгать, (можно видеть подобное в фильме «Вий», когда панночка дрожит), а потом совершал невообразимый для человека прыжок вперёд примерно на уровне верхушек деревьев. И он не приземлялся... Бывало, что он в прыжке задевал листья деревьев и с них что-то падало, то и называли «пеплом». Басурлах же при этом просто вступал в материю своего Тфлеша и отдавался на волю своего Покровителя, дабы тот направил его, и Покровитель забирал басурлаха в какую-нибудь область бытия, чаще всего в свой мир. Если же басурлах был неопытен, то приземлялся самый настоящий пепел от его физического тела.

Относительно крови – использовалось разное. Чаще всего у жертвы брали кровь, затем благословляли и отпускали. Если же человек хотел «пойти к Басурам навсегда», тогда давали ему особый нож, которого никто больше не касался, чтобы он сам себя убил. Для такого убийства человек должен был разучить особый удар, наподобие харакири: нож всаживался в грудь, затем немного поднимался вверх и прокручивался против часовой стрелки насколько возможно, пока человек жив. Обычно использовалась своя кровь или же практики, в которых обходятся иными средствами. Но бывало, что и убивали человечину без лишних слов – по Безумству своему или по полученному знаку...

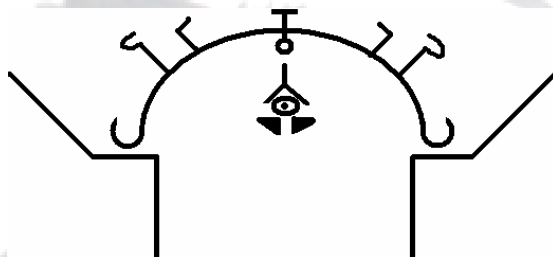
«Удар Тёмного Света» наиболее широко использует 2 символа.



1-й символ представляет собой перевёрнутый знак Империи Солнца, т.е. солнечный диск с восемью треугольными лучами, но не стоящий на посохе, а находящийся в его основании. На палицу похоже. Немного ниже вершины посоха проделана дырочка, но она не имеет символического значения, а сделана лишь для того, чтобы в неё продевать нить, верёвочку или цепочку, ибо данный знак носят на шее. Он используется в качестве опознавательного знака всех традиций так или иначе связанных с Чёрным Пламенем. Изготавливается из серебра, в редких случаях – из меди или дерева. Носят обычно на красной ленточке.

В «Молитве Червям» сказано: «Да померкнет Солнце, да развалится на куски», что может символически означать открытие Врат Запределья – «ужас, стывший прежде, да возвратится к нам». Так же и здесь – метка перевёрнутого солнца может символизировать Запределье, открытие Врат, Закат.

Это сложный знак, имеющий свойство засасывать в себя, глубоко-глубоко в самое сердце Тьмы. Некоторым он виден на пепелище после сгорания места служения Тёмных Волхвов.



2-й символ является узконаправленной разновидностью Знака Разверзания и может быть использован для выхода на поток «Удара Тёмного Света».

Этот знак является вратами в Храм басурлахов, при помощи него послушник может получать поручения Владык, а также общаться с Ними. Знак оказывает влияние на психику и видение вошедшего, в корень изменяет его мировоззрение. Очень важный и сильный знак на данном Пути...

Войдя в Храм, можно попросить, чтобы включили в вас Чёрное Пламя, Кровь Кингу или ещё что-нибудь. Если понравитесь басурлахам, то исполнят ваше желание. Но для большинства входящих они кажутся слишком серьёзными и непонятно-мрачными, молчаливо-непредсказуемыми, готовыми на всё, так что не стоит тревожить их лишней раз...

Устройство общин

Шахрияр Гиляни, Зосима Ф.

Существуют ли в наше время общины, магические ордена или отдельные маги, работающие с Басурами?

Они были и раньше, просто сейчас интерес к Басурам возрос, и сие стало более заметно, т.к. на них обратили внимание, их стали искать. Но, говоря об этом, следует отметить, что многие отдельные маги, а иногда и целые ордена, работают с Хищниками, хотя полагают, что работают с Басурами. Хищники внушают легковверным всю ту чушь, коей насквозь пропитано сегодняшнее понимание Культа Альяха, именно под Их диктовку написано большинство гримуаров и отдельных обрядов. Но Хищники суть всего лишь слуги и они выполняют свою работу – служат фильтрами, уводя от Древних весь тот магический сброд, у кого в голове кроме опилок ничего нет. С Великими Древними по

определению невозможно работать скопом, множество людей привлечёт к себе лишь Хищников или Слуг, в крайнем случае – Воинов. Подлинно с Великими Древними могут работать лишь отдельные люди, особо Ими отмеченные. Басурам не нужны толпы, им нужны лишь те единицы, кто уже давно с Ними, хотя до поры в этих людях их Природа может быть скрыта.

Есть общины, есть ордена и есть общества.

Общества, это как группа по интересам, в которой собираются люди, увлечённые одной целью, кто-то из них практикует, кто-то не очень... Орден – это уже более серьёзная структура, со своим эгрегором, своим выходом в Запределье, со своей системой.

Под общинами мы разумеем исконные басурлахские общины. В эгрегор такой общины при его построении должно быть включено нечто по имени Габит, (так по-арийски, на сло, это имя – Ви). Если его нет, то это не наша община, не исконники.

Как уже было сказано, с Велики Древними невозможно работать скопом, но басурлахские общины своим общинным строением и не преследуют именно одну только эту цель. Габит позволяет нам иметь связь с Источником и на Его силе реализовать свои цели, о которых сложно говорить в человеческих словах и потому мы не будем этого делать.

«Культ Альяха» это какое-то одно общество или общее название всех обществ подобной направленности?

Если вы зайдёте в эгрегор Культа, то найдёте там практики только на шумерском языке и несколько более поздних. Ничего более раннего там нет, хотя в некоторых гримуарах встречаются заклинания и отдельные слова на арийском. Дело в том, что до шумеров никакого культа Басуров не существовало, работа с Басурами была личным делом отдельных магов, как это и должно быть. Эти люди иногда оставляли записи, поэтому отрывки на языках древнее шумерского попали в гримуары, а так же отрывки на языках нагов и некоторых Слуг. Таким образом, когда говорят «Традиция Древних» или «Культ Альяха», то обычно имеется в виду шумерский культ и его ответвления, а когда говорят «Традиция Басуров», то имеется в виду общая совокупность опыта работы с Басурами, проводимой как Яту, так и Дошами.

Мы, однако, употребляем словосочетание «Культ Альяха» как общее обозначение Традиции, потому что иначе будет не понятно как же её вообще называть.

Учение басурлахов

Крашимир, Чернород, Шахрияр Гиляни, Зосима Ф., Каран Мрожич

Эпизод 1

Слово «басурлах» образовано от Бха-Сар-Лхаа, что можно перевести как «Божественность, правящая душой/духами».

Достаточно, отождествившись со своим Покровителем, начать действовать как он. В этом состоянии ты, как безумный и можешь творить что угодно. Исцелять, убивать. А на продвинутом уровне и сиддхи Его иметь. Это используется, как средство избавления не только от шаблонов логики, но и от Ума как такового. Однако, своего истинного «Я» практикующий не теряет. Тем-то оно и полезно и необычно.

Каждый бог имеет прототипом кого-то из Басуров. Каждый практикующий – Внутренний Стиль Традиции Древних обязательно отождествляется со своим Покровителем из Басуров и постепенно принимает Его облик или облик существ его свиты. Таким образом, и человек и бог и Басур едины, т.к. нанизаны на один и тот же архетип. Чтобы достигать вечности, следует нанизываться. Чтобы достигать свободы, следует выходить на сам архетип, без посредников.

Басурлахи не имеют своего Эго (Ахамкара), они суть продолжение воли своих Покровителей, к которым относятся как к родным и любимым. Это так, ибо они нанизались.

Учение Басурлахов можно выразить словами: «Открой Врата и вернётся». Они впускают Волю Басуров и внутренние соки Их внутрь себя чрез вечное отверзание Бреши в одном из слоёв кокона. За основу берётся точка в солнечном сплетении, (если сильно и полностью выдохнуть, будут заметны кости по бокам, и вот в середине груди вверху будет впадинка). Оттуда Басуры следят за поступками, да и Сами порой дают советы, а то и управляют телом и умом, оживляя верных басурлахов, ибо без

того те, как бы мертвы – оторваны от мира людей, но не ввергнуты в мир Родства своего с Басурами. Ослушаться в таком случае равносильно смерти, иль проверке воли – померяйся-ка с Басуром!

Эпизод 2

Басуры – это, безусловно, Злые Силы. Ближайшая аналогия – Арконтэи (или, как пишут переводчики – Архонты) у гностиков. Они злые потому, что Они – Творцы Материи, а ведь именно Материя сдерживает все наши способности и нашу открытость Знаниям.

Но, с другой стороны, Материя даёт нам редкую возможность пополнить свой запас силы, если мы сможем забрать её, (т.е. Материю), с собой при физической смерти. И, в некоторых случаях, наличие Материи можно рассматривать, как средство для продления жизни, (но это уже вопрос больше умозрительный, мировоззренческий).

Эти вот самые Злые Силы обладают очень интересным сознанием – оно многомерно и нерушимо, оно остро как кол. И эти качества Их сознания весьма привлекательны для практикующих магов. А для магов древности они были привлекательны в неимоверно большее количество раз, т.к. позволяли претворять свою волю более грубо, чтобы быстрее и эффективнее достигать желаемого. И ещё потому, что маги древности практиковали симбиоз с вирусами различных сущностей, это было для них обычным делом, а тут, вдруг, они нашли нечто запредельное даже для них, нечто превышающее даже их уровень могущества. Они нашли тех существ, у которых могли научиться чему-то сверх всего, что они тогда знали, и некоторых из них они могли подчинить на погибель своим врагам.

Если развить в себе сознание Басуров или сознание во многом ему подобное, то можно творить многие непостижимые вещи.

Одно только плохо, (потому что сложно) – развить в себе качество Молчания Ума, которое свойственно Басурам несколько иначе, чем оно может обычно проявляться у людей. Столкнувшись с этой трудностью, практикующие обычно не могут заснуть, им постоянно идёт мысленная информация, (в отличие от простого ОВД). И если даже практик достиг вожеленного ОВД, ему этот мысленный поток всё это достижение разбалтывает, расшатывает.

По-хорошему, должно быть иначе. Нужно отследить то ОВД, которое присуще Басурам, и настраиваться на него постоянно. Так вы разовьёте в себе совершенно иномирное Знание Безмолвия и Тишины. Это будет в высшей степени удивительным и ни с чем не сравнимым.

Через Тишину вы получите намного более полезные знания, чем как-либо иначе.

Как говорят, чистота – залог здоровья. К чистоте ума это тоже относится.

Эпизод 3

Самые сокровенные аспекты учения басурахов лежат в области совершенно иного сознания. По этой причине их не только бесполезно, но и почти невозможно передать никакими словами. Когда так говорят, всегда закрадывается сомнение, что, мол, описать-то можно, просто лень. Но когда подходишь к этому, в лучшем случае видишь некую связку, намертво крепкую и молчащую, безмолвие которой исполнено чего-то совершенно непередаваемого. Вы столкнетесь с этой стеной и не сможете её преодолеть никаким иным способом, кроме слияния с ней. А слившись, сами станете такими, и сами не сможете об этом ничего рассказать.

В данном эпизоде заложена настройка на эту мёртвую и ужасную связку. Кто-то всё ещё желает войти?

Эпизод 4

Как нас обучают? Мы не используем «голову» - мысли и логику мы разрушаем. Мы стараемся исходить из более древних человеческих состояний, когда основное скопление «Я» человека находилось в середине его туловища, а не в копчике или голове. Мы просто садимся рядом с Учителем и он что-то делает, и в нас появляется знание, но мы ни о чём не разговариваем. Таким способом возникает и далее стимулируется очень тонкое чувство знания, которым мы в основном и руководствуемся. Очень редко кто-то пускается в словесные разъяснения. У нас есть особые игры, чтобы понимать без слов и выдержать определённое время в этом состоянии.

В общине «Древний Завет» работа с Источником является основной, а для современной публики она наиболее универсальна, потому изложим начала сией практики, остальное же придёт с опытом...

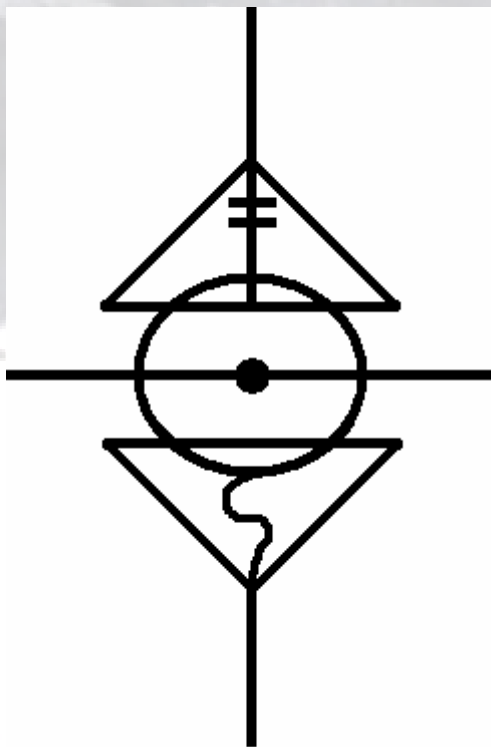
Мы Его никак не называем, кроме, разве что, «Это» или «Тот, через Кого мы волшебствуем». В современной литературе мы обнаружили такие имена как Бхот, Абхот, Бхохтум и Великий Источник. Последнее показалось нам наиболее верным по смыслу, так что, для удобства читателей, мы будем использовать именно это название, чтобы говорить о Нём.

Но прежде следует пояснить, что Источником в разных традициях именуется разное. У инглингов, к примеру, Исток это некое «место зарождения душ». У поклонников Молодых Богов, Источник – это Единый, т.е. сеть, образуемая планетами солнечной системы (Сеть, паутина Атлач-Начи, паутина из Линий Дха). И только у адвайтистов Истоком именуется непознаваемый Брахман, олицетворением коего и является наша Тйямат – безжизненность самого себя, нейтральная ко всему и в некотором роде враждебная к формам. Тйямат – неохватное пространство, не способное творить без Абзу – толчка из вне. В «классическом» Культе Альяха за Источник принимается именно Тйямат, но разные общины строят свою деятельность различно. В «Древнем Завете» знают, что Абхот порождён Тйямат, но мы работаем именно через Абхота, потому Его и зовём Великим Источником. Такого же способа магической работы придерживаются ещё несколько общин и не только басурлахских, но и гоэтических.

Из Источника изошли изначальные воплощения всех сущностей, (их имена можно получить в Источнике на Его языке, именуемом Сло). По Его прообразу создано энергетическое строение всех сущностей всех миров, (разве только не все сущности отражают Источник в полной мере).

Под Абсолютом обычно понимают ту человеческую часть Универсума, до понимания которой могут дотянуться. И получается такое себе очеловеченное Космическое Яйцо, (потому и символ Акаши у индусов выглядит в виде чёрного яйца). Грубо говоря, Абсолют это просто Космос, но людские маги работают чаще всего только с его синей – человеческой – частью, (кстати, именно туда ведёт биджа Ом, чуть более универсален трёхбуквенный Аум, и большую полноту даёт полногласный Аоум). Коли это понимать, то Источник – не Абсолют. Абсолютов-то много и они все Источником порождены так же, как Им порождено множество малых Источников.

Источник – это источник сознания. Не осознания, а сознания – более глубинного в плане Бессознательного.



В некоторых системах (например, в «Ордене Девяти Путей») принято изображать символ Источника несколько видоизменённым, чтобы он в первую очередь вёл к изначальным энергиям тех сущностей, с которыми в данной системе ведётся взаимодействие. Мы так не поступаем, потому что мы и так

хорошо чувствуем «басурлахский слой Источника», нам не нужен для этого дополнительный знак. Ну, а формулы для работы с Источником, конечно, у всех связаны с сознанием нужных сущностей, и у нас так же.

С Источником не работают, как с единым целым. Избирают только ту Его часть, с которой чувствуют единство. Этот же принцип лежит в понятии о трёх шаманских мирах – Верхнем, Среднем и Нижнем, только здесь он гораздо более универсален и всеобъемлющ. В общине «Древний Завет» единство установлено со Средней частью, и все формулы, имена и прочее основаны на ней.

Символ Источника может оказаться для вас далёким... Но формулы – как абордажные крюки двух кораблей, стремящихся захватить друг друга.

Посмотрите на символ и разберитесь со своими чувствами – какая часть символа вас больше притягивает? Смотрите на эту часть и читайте её формулу, отдаваясь потоку...

СООО КА ХА – Верхний Источник (треугольник вершиной вверх, небольшой жёлтый оттенок)

СООО КА ЛА – Средний Источник (круг, небольшой синий оттенок)

СООО КА ТА – Нижний Источник (треугольник вершиной вниз, небольшой чёрный оттенок)

Великий Источник это нескончаемый фонтан энергии. От него кормятся весьма многие сущности, хотя не все они это понимают. Когда вы их встретите, старайтесь не перескакивать на их потоки, держитесь безличности самого Источника, а не личности Его порождений.

С помощью той части Источника, с которой вы наиболее едины, проверяйте знания, (в том числе – изложенные в гримуарах), стройте свою жизнь и получайте всё необходимое. Ощутите свою часть Источника, проведите Её поток на себя, увидите Её, и спросите всё, что хотите.

В этом же состоянии можно использовать формулы. Например, эти:

ТФЛЕШ МО ГА ФАР – имплантация Сознания Басура, (немного в другом произношении и ином применении является рна и служит другой цели).

Наделение сиддхами: сказать МОИ и далее назвать необходимую сиддху. В жизни и в энергетике произойдут изменения, надо быть начеку.

Исполнение желания: ЖАС ТАМ ЖУЖ (назвать желание) ХА ХА ХА.

На следующем этапе практики необходимо слиться с каждой частью Великого Источника. Начинаем сверху. Глядя на ту часть символа, где изображён Верхний Источник, читаете его мантру и проводите через себя его энергии. Затем находите такие же энергии внутри себя – они будут на уровне сахасрары. После чего вызываете в себе чувство слияния этих внутренних энергий с энергиями Верхнего Источника. Дополнительно можно послать своё желание о слиянии в сам Источник и дожидаться отклика. В нахлынувшем состоянии необходимо побыть около 30 минут, чтобы хорошо привыкнуть, можно даже посвятить этому целый день. Потом точно так же соединитесь со Средним Источником (через солнечное сплетение) и с Нижним (через патала-чакру, под стопами).

Как только 3 Источника найдены внутри вашего тела и произведено объединение с их внешними прототипами, необходимо научиться включать их без мантр и соответствующих образов. Для этого используется многомерное мыслеощущение о самом Источнике как таковом и параллельные мыслеощущения о включении. Затем используется то же самое о себе самом, как Великом Источнике.

Когда этот навык будет наработан, приступаем к изучению своих функций. Первая из них – творение. Из СВОЕГО Среднего Источника можно творить – тела, мыслеобразы, шогготов... Насчёт шогготов предлагаем следующую методику: из Среднего Источника исторгается форма, Верхний Источник даёт силу, Нижний – сознание, затем все 3 Источника пробуждаются внутри шоггота, ставя его на постоянную подпитку.

Источник сам по себе довольно непривычен для человека, он как бы совершенно другой. Тут можно предположить, что человеческое сознание было сотворено из чего-то другого, поэтому и говорится, что человека сотворили именно Молодые Боги, а не Басуры, но единение с Источником делает человека родным и для Басуров.

Источник нейтрален, о Нём нельзя сказать, силен ли он или слаб, (хотя, например, Верхний Источник может вызывать головную боль). Но, будучи нейтральным, Он может порождать силы совершенно любого уровня – не только Альяха, но и выше и ниже.

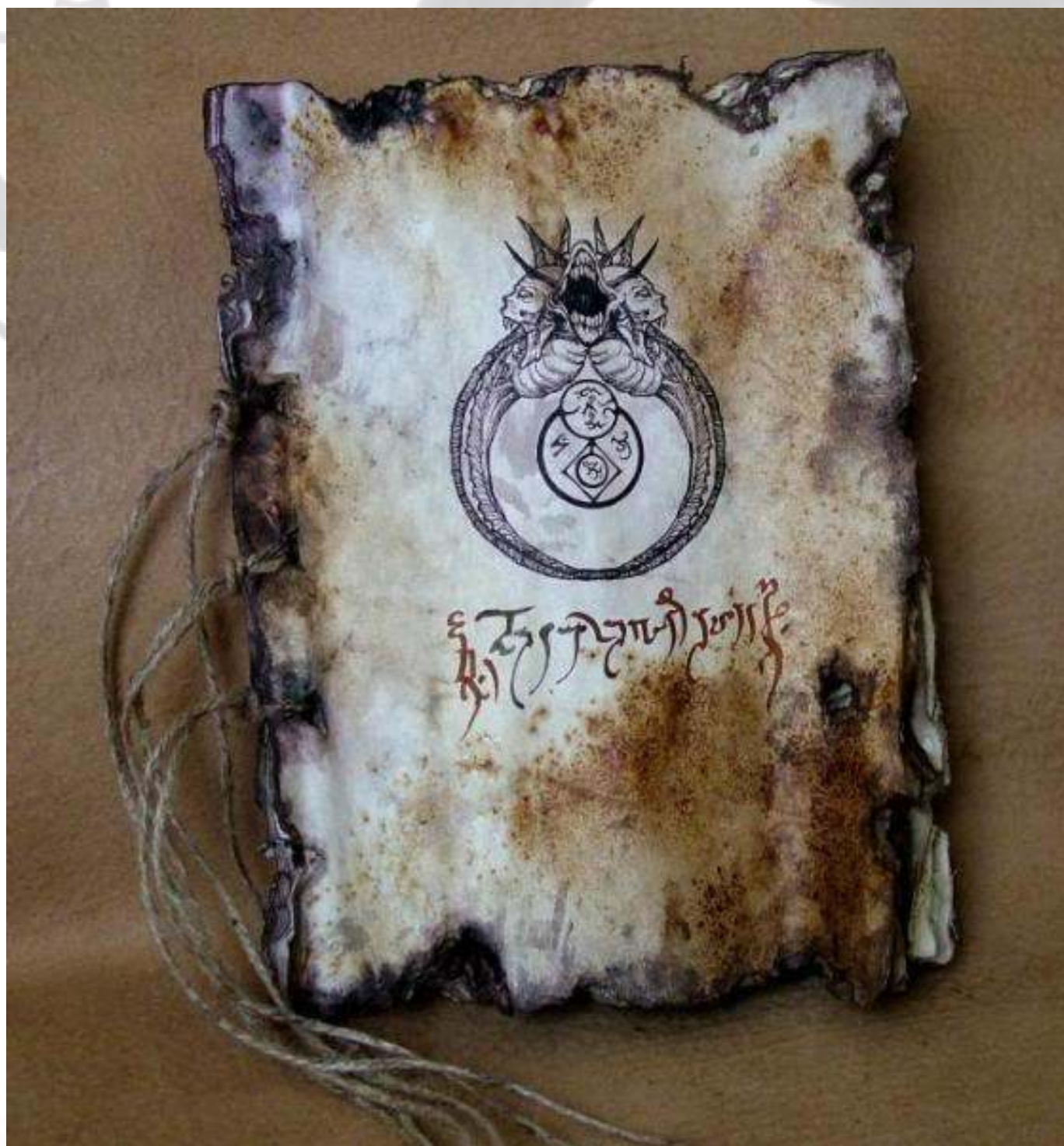
Изучите всё это тщательно и глубоко. Сделайте это основой своих практик.

Небольшая подсказка на будущее: когда выйдете на подлинные энергии Басуров, принцип строения

Источника – тот же, только пространства нехватней...



III



ПИСАНИЯ

Видение принца Гелаха

[Часть I]

...не пошёл той тропой,
что исконно жрецов ведёт,
а сразу с Земли вознесся,
минуя все три Завесы,
имея над Ними власть.

Вошёл я, окутавшись в кхилх
сего огромного места,
что зовётся АААА.

Кабы быть ему на Земле,
то окутало б целый город,
а может, страну накрыло, -
боле я не в силах представить,
оно неизмеримо огромно.

Символ этого места
есть белый огромный череп
саблезубого человека,
кой если водрузишь на чело, -
рассмешишь все Пространства,
ибо размер твой ничтожен,
никем не заметен.

Но будучи в этом
Истинных Богов обителище,
меня одолела богохульная мысль –
что если что-то было
и прежде Них, Изначальных?

А мысли мои сбывались,
ибо я наделён такой властью.
И тут же, помывшись, открылось
беспредельное ИИИИ,
в которое тотчас я прибыл.

Прежнее было белым
и острым как сияние звёзд;
сие же предстало чёрным,
как будто подобно тени,
на тьму ночную похоже,
иль чёрному дыму подобно,
что встал стеной.

Здесь я никого не встретил,
но пространство было живым,
как живо всё во Вселенной
и всюду всё пребывает в жизни.

Задался я снова той мыслью –
а что же прежде сего было,
существовало ли что-то прежде?

И так я был унесён
неведомой собственной мощью
туда, что зовётся мудрыми
ИСТОКОМ КРОВИ,

и что питает Безумных.

Но снова я знать возжелал,
что же было прежде сего,
если что-нибудь было?
И был взят в очень странное место,
именуемое ЗАЧАТКОМ,
а так же называемое АТОМ,
где только облако-вихрь,
исполненное блеском внутри
и туманом снаружи.

Не чувствовал я удовлетворенья
и снова знать возжелал,
где же источник всего,
что было прежде Рожденья?
И увидел тогда я СИНЮЮ МАТЬ,
у ног Которой я оказался.
Она породила облако-вихрь,
Она была прежде него.
Но и Она, величавая, тоже
была мала по сравнению
с тем, внутри чего находилась,
и была Она кем-то порождена.

Задумавшись так, я увидел
много-много таких Матерей.
И куда бы ни заглядывал я,
как бы глубоко я ни проходил,
всё найденное было внутри Тиамат,
Её отражением,
Её порождением было.
И когда я спрашивал Тиамат:
«Откуда Ты?
Что было прежде Тебя?»,
Неизменно Она отвечала:
«Я была»
и другого ответа не было.

[Часть II]

Скажу тебе, я постиг,
что великое управляется Словом.
Простому желанию Оно не послушно,
а будучи заковано в знаки,
сводит с ума мудрецов.
И поэтому я – Заклинатель –
тот, кто командует Словом,
чьё Слово слушают
и кому подчиняются все.

Ныне поведаю тебе сокровенное,
чтоб и ты изведal всё то,
что я в странствии своём повстречал.

Итак, говорю:
АААА ТРИН КАРААА ТРИН ТРИН ДАМА ТРИН ТРИН.

И ты промолви сие вслед за мной
и войдешь в АААА как родной,
будет сие для тебя безопасно.

Ещё говорю:
КУРА!

Промолви и ты вслед за мной –
так войдешь в ИИИИ
и получишь ИИИИ
в дополнение к силе своей.

И ещё возглашу,
ибо Словом – повелеваю:
БУУ ГЛА НЫМ СОО ГЛА НЫМ.

Знай, станет так,
коли ты сие повторишь:
Кровь твоя, ученик мой,
утонет в ИСТОКЕ КРОВИ,
а ОН навсегда ко дну пойдёт,
навсегда утонет в ней.

И вот ещё я скажу:
КОО ТЛА НЫМ,
и то неясное облако,
когда и ты это скажешь,
заполнит грудь твою,
восполнит тебя, ученик мой.

Хорошо...
Теперь ты имеешь
всё то, что и я постиг,
и сможешь познать остальное,
ибо тайны тебе доступны.
Ступай же теперь прочь из мира
в любое из Мест Творенья,
иль останься словно нарост,
словно метеорит...
И неси, неси это СЛОВО!
А не хочешь – брось,
ибо в тебе навечно
ОНО угнездилось.
Ты властен теперь.
Твори!

Замечания

Кема Натлийат

Принц Гелах впервые упоминается в «Свитке судьбы человека» - поэме с земли Мот, состоящей из 4-х глав и описывающей человеческие жертвоприношения. Главный герой поэмы - принц Гелах - узнаёт от своего престарелого отца, что их род не совсем людской. Отец чувствует, что умирает, и говорит сыну, что собирается провести некий старинный ритуал, чтобы открыть проход «в тот мир, откуда я родом, мир, ужасный для многих, но где я буду истинно счастлив». Затем отец просит позвать двоих его друзей, чтобы они ему помогли в приготовлениях к обряду, т.к. он хотя и силен, но здоровье и годы дают себя знать. Это всё в первой главе. Во второй главе первый друг отца рассказывает о том, какой магией он владеет и что нужно, чтобы это уметь, в 3-й главе то же самое рассказывает второй друг отца. В 4-й главе, как считается, описан обряд ухода отца в другой мир, но в данное время «Древний Завет» не

располагает этой главой, так что точно сказать о её содержании не берусь.

«Видение принца Гелаха», возможно, является завершающей частью 4-й главы, где, как можно предположить, сын пытается идти вслед за отцом или повторить его путешествие. Но, скорее всего, это целиком самостоятельное произведение.

Данный вариант текста переведён Михаем Полирным с французского перевода, выполненного Жюльеном Рабье в 1914-м г. Начало текста, очевидно, утрачено. Разделение на части, как явно прослеживаемое, введено мной.

Слово «АТОМ» в 1-й части текста является переводом арийского «Алаашту», которое отнюдь не соответствует ἄτομος (др.-греч. «неделимый»), являясь значительно более нагруженным по смыслу и более сложным для понимания. Некоторыми также выдвигается точка зрения, что «АТОМ» в данном случае есть Слово Силы, являющееся плодом глоссолалии, чьё совпадение по звучанию с научным термином «атом» чисто случайно, хотя и вполне вероятно на подсознательном уровне.

Ааго

Часть 1

Далёкие предки пигмеев – племя ичубе
странную веру имели.
Выйдя за пространство вселенных, - они говорили -
окажешься внутри Ааго.
А этот Ааго, они говорили, видит во сне
ту совокупность вселенных,
куда относится и наша вселенная тоже,
и Он всё это ИЗВОЛИТ,
создаёт желанием своим через сны.
Вселенные суть клетки Его тела,
а люди – ещё меньшие частицы...
Как может человек обратить свой взор во глубь
любой точки своих телес
и множество вселенных внутри неё обнаружить,
так и этот Великий...

Часть 2

Не стоит путать Ааго с шумерским Кингу, индусским Пурушей, скандинавским Мимиром и прочими Великанами, из коих яко бы кто-то создал нашу вселенную – это полный бред, т.к. все Миры просто являются Отражениями и Подобиями один другого и, соответственно, возникли они один из другого.

Сейчас возраст Ааго составляет около 400 квадриптиллионов РЛ (развитых лет). Для существ Его рода это совсем мало, Он почти младенец, хотя уже с небольшой бородой.

Существ подобных Ааго называют «к'г'дефяги», «мг'здумои», «карабалети», «аафего», «ашэро», «мфылян» и ещё многими именами. Они населяют 58-й слой Майи звезды Этэро. Это довольно развитая раса. Например, у них есть виманы. Но они не слишком технократичны и любят природу, живут в скалистых домах. Каждый из них поклоняется Образу мфыляна как такового, сосредотачиваясь на своей шее, потому что у них на шее ясно видны Чёрная и Белая части Всего Сущего.

Наша вселенная внутри Ааго находится несколько в сторону под углом к пупку от левой ключицы. Но «наблюдающий изволение Ааго» может смотреть на мир мфылянов из Его груди. Так он сможет увидеть часть помещения, в котором дремлет Ааго. Чтобы увидеть мир мфылянов более полно, надо смотреть на него не из Ааго, а из Всего Сущего, но и тогда видения будут очень медленными и неполными.

Мало кто из богов и иных существ знает про мфылянов. На Земле первыми о них узнали ичубе. Смотря из груди Ааго, ичубе узнали ещё про двух мфылянов, которые заходили в это помещение – Аапа и Мзго. Аапа – будущая наложница Ааго, а Мзго – главный евнух того монастыря, куда заходил для выбора Аапы один из праотцов деда Ааго.

Согласно ичубейской мифологии, Ааго – глухой, потому что мы по отношению к Нему безмерно малы

и Он не слышит наших молитв; Аапа – слепая, потому что не смотрит на нас внутри Ааго; Мзго – хромой, потому что хотя и видит нас внутри Ааго, но слишком медленно ходит, чтобы быть в состоянии пойти к Ааго и рассказать об этом.

В осознанном сне, попав в туманно-белое пространство, можно позвать Ааго. Как такое возможно? Когда человек сновидит, он из тела выходит в один из слоёв своего же кокона, но не вне его, т.е. можно сказать, что он выходит сам в себя. Так почему бы и, например, мфыляну Ааго не сновидеть? Он же ещё маленький, а дети часто сновидят. Таким образом, когда ты сновидишь, ты попадаешь в миры внутри себя и встречаешься с их обитателями, а когда сновидит Ааго, то Он попадает в высшие слои нашей совокупности вселенных и Он может встретить тебя».

Пояснения

Тахао Тхуалн

1-я часть приписывается Пьеру д'Азраду, но, т.к. он не писал стихотворений, скорее всего, является трудом какого-то другого автора, не пожелавшего назваться.

Произведение довольно короткое и, возможно, являющееся отрывком, так что по нему мало о чём можно судить. Однако, одному из соавторов сией книги удалось побеседовать со знатоком, из слов коего составлена 2-я часть данного документа.

В виду огромных масштабов описываемых явлений, повествование выглядит более, чем сказочно. Но, тем не менее, некоторые аналогии с Традицией Басуров заметны, хотя, по всей видимости, здесь описывается что-то другое.

Хамталог¹

Усир рассказал:

Они² были Светлыми и Блισταющими Существами.

Им захотелось спуститься сюда,
чтоб поглядеть
и разведать –

что же тут происходит?

Найдя здесь зачаток Материи,
слились Они с ним, не смогли оторваться³.

И из-за Их присутствия, дополнившего зачаток,
образовался Мир Материальный,
сдерживающий⁴ Дух.

И теперь Они – повелители Материи,
Сотворяют и Ничтожат.

Но, однако ж, воззвав к Их Сияющим качествам,
сотворишь великое благо
для себя и для Них.

Ибо чем быстрее Они Вернутся,
тем быстрее наступит желанное Обновление Мира,
несущее с собой СМЕРТЬ.

Сутех ответил:

В разрушении тоже есть Учение
и оно – благо.

Бесконечно создавая, - много иллюзий!

Безымянный молвил:

Я есть они оба.

Моим Именем должно стать твоё⁵.

¹ Сокращение от египетского «хамтау» (мужской вариант звучания цифры «три») и греческого «логос». Единственное не-коптское слово во всём тексте, потому оставлено без перевода. В других копиях данный текст не имеет названия.

² Басуры.

³ Аналогия с архонтами у гностиков – те тоже считаются негативными, павшими, не знающими Творца.

⁴ Или «пленяющий».

⁵ Т.е. сущность того, кто это читает, должна преобразоваться таким образом, чтобы вмещать в себя обе стороны дуальности и сочетать их.

Перевёл с коптского Дарен.

Право Быть

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

Заклинатели – вот семя Кингу!
Заклинатели со включённой Кровью!

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

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

Довольствуйся силой своей,
Ты – Заклинатель!

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

Пояснения

Йихаггаот

Находясь в Зин, сие записано от Кассура, который велел не выносить Его имя на широкую общественность.

Сочинил сие некий хуррит по имени Тешуб (имя в честь этого бога или сам бог???). Копии данного текста не сохранились, ибо погибли при землетрясении, которое обрушило здание библиотеки, в коем хранился данный текст.

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

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

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

Свиток Каф, глава 9, «Очищение крови»

Если желаешь очиститься,

сделай надрез
меж средним и безымянным пальцем
правой руки – руки Материи,
и посвяти сию жертву подданным
Великих Древних.
Так ты получишь их благорасположение
исконным нехитрым способом.
Сделай так 1 раз
и ничего не проси!
Иначе сие уже будет принесением в жертву себя самого,
унижением будет.
Ибо в жертву приносят лишь слабых –
младенцев, увечных и пленников.
Больные исключены как нечистые.
Хорошо – смириться пред Высшими Силами,
но всё хорошее лишь в меру хорошо.
Потому запомни –
лишь только 1 раз.

Замечание

Здеах Мвелат

На самом деле своя кровь часто используется в различных дополнительных практиках, а Доши могут сделать её и основным своим инструментом. Просто именно обряд «Очищение крови» следует проводить только 1 раз в жизни, на этапе вступления в жреческую практику. Однако, Доши могут его проводить и чаще, если им требуется экстренная помощь.

Некоторые проводят этот обряд иначе, ощущая, что вместе с кровью из них истекает определённая болезнь. В таком случае никто не призывается.

Указания Пожирателя

Тёмная сторона Солнца –
Я есть Хамош, вовек ненасытный.
Меня почитают у жертвенных колодцев.
Толкни отрока в Колодец Душ,
скажи: «Великий Хамош! Вот Твоя пища!
Срок пришёл! Теперь насыться!».
Будь уверен, услышат Слуги
и душа его будет забрана ко Мне...
Кто может тут выжить?
Лишь тот, кто подобен Мне!
Жёсткая сила, сильная от природы.



Замечания

Здеах Мвелат

То, что западносемитским народам известен некий Х'амос (ивр. חַמוֹשׁ, греч. Χαμῶς, лат. Chamos), впоследствии попавший в «Лемегетон» – всего лишь похоже звучащее имя, не более того. Хотя тут тоже есть интересные моменты: служение Хамосу проходило только ночью, а царь Меша просил помощи у

идола Хамоса в борьбе против евреев и принёс ему в жертву собственного сына.

Имя «Хамош» переводится с арийского как «Ненасытный». Возможно, изначально именно от него было образовано ассирийское имя бога Солнца – Шамаш, разумея под ним Чёрное Солнце, чей символ мы и видим на печати.

9 августа 1973 года с борта космического корабля «Скайлэб-2» астронавты передали сообщение, ошелолившее всех сотрудников Лаборатории Космических Исследований США. В нём говорилось: «Ад находится в середине Солнца. Мы видим, как горят мёртвые. Мы видим ад». Связь на несколько секунд прервалась, а затем посланники Земли передавали из космического пространства обычные для полёта данные, как будто и не было перед этим сенсационного послания. Согласно каббалистическим вычислениям, 666 – число Солнца. Так же есть миф о том, что Солнце создано из душ праведников, которые специально туда отправились, чтобы даровать свой свет людям. В любом случае, мы встречаем мотив связи Солнца и душ...

По сути Хамош это и есть Дьявол (не путать с Сатаной и Люцифером). Он и видится так же...

Бездонные колодцы находят по всему миру...

Чёрная Скрижаль

1-я строка есть ветер,
иссушающий тела и обращающий в пыль.

Она звучит так:

АБЗУ ТИЯМАТ НГХЕМ –

Абзу и Тиамат Порождённый.

Это значит, что всё создано Матерью Тиамат и Отцом Абзу.

Лишь осознав себя как одно из Их творений,
можно начинать практику.

Лишь перестав существовать
как сын смертных отца и матери,
ты уподобишься ребёнку Вечности,
которого Земля-Тиамат зачала от Абзу-Неба.

2-я строка есть Основание,
твердь, на которой стоишь, утверждая [свое могущество].

Она звучит так:

ХЕРРБ НИНГЕШ ХЕГ –

Привратник попирающий мерзких.

Это значит, что Яту и Дош
имеют право осквернять и разрушать
святыни низших богов.

Ибо Яту и Дош стоят выше
и их воля никому не подвластна!

3-я строка есть Равенство,
она уничтожает гордость и неправую вражду.

Она звучит так:

ТШЕМН ВАРАМАН СОШ –

Действуй, Сын Червя и Посланник [Владык]!

Это значит, что родившийся Яту есть Сош – Посланник,
а Вараман есть рождённый мирянами, но Принявший Червя.

Сош един с Владыками по праву плотского рождения,
а Вараман – по праву рожденья духовного.

Да не будет Сош возвышаться пред Вараманом,

т.к. оба они равны,
и что доступно одному, то доступно и другому.

4-я строка есть Таинство Костей,

которые скрипят, если чувствуют своё разрушение.

Она звучит так:

ГХАТ РЛАНГ ФАЙНЗЕХ ЛЕФГБ –

Стрела, Ракушка, Нож и Чаша.

Это значит, что сии предметы, потребные для Дела,

есть плоть от плоти Яту,

и никто, кроме него,

не должен их касаться,

а буде коснётся их

или заглянет в его колдовскую книгу

или нарушит проведение обряда,

должен быть убит.

Ибо сей преступивший есть порочное насекомое

на благородной коже Яту.

5-я строка есть Закон Доша,
почитаемый всеми Слугами Владык.

Она звучит так:

НЭМЭР ТЕХБ ЗЕНРИТ-МАЙНЬЁШ ЛЕФГБ Т'ФОС –

кровь, принесённая в Чашу, Границу отворяет.

Это значит, что сей,

кто дерзает исполнить Закон Скрижали,

да почитит при каждом обряде Границу

жертвенной кровью, налитой в чашу из меди.

А коли не сотворит сего,

то Закон не исполнится

и оный не сможет пройти.

6-я строка есть [Условный] Знак,
который жрец подаст
ради успеха творимого им колдовства.

Она звучит так:

ЙЕХГ НХАШАСАНТАБ ЙЕЛЕХ –

Взываю! Пробудитесь! [Наделите меня] могуществом!

Это значит, что жрец подаёт сигнал

ожидающим с Той Стороны,

дабы наделили его силой достаточной для прохода к Ним,

и ждали его, помогая не сбиться с дороги,

ибо он идёт с жертвой, приятной Им.

7-я строка есть Проход,
Дверь, ведущая ко взываемым.

Она звучит так:

НХРИГАР ЗЕНЕШТУ ИФААМУ –

откройся, Завеса, заклинаю!

Это значит, что Яту срывает Защитный Покров

иллюзий, порождённых людьми,

и прорывается сквозь эти нечистоты в Истинное Пространство Тьмы,

в котором его ждут, ибо он подавал сигнал.

8-я строка есть маяк путеводный и факел во тьме,
зажигаемый по воле и рангу входящего.

Она звучит так:

ХЕСЕТЕЛЕМ ГХТЕ ФТААР –

[да будет] вычерчена во Тьме дорога!

Это значит, что Яту уже вошёл

и желает твёрдо ступать, видя путь пред собою, -
путь, что приведёт его ко Владыкам.

9-я строка есть предосторожность,
спасающая от гибели в Неизвестном.

Она звучит так:

АЛАШТУ ЯЙН ЗРЕТ ХАМОШ –

Душа пусть скроется от Ненасытных.

Это значит, что Дош должен спрятать свою душу в Ракушку,

ибо позарятся на неё Хищники,

но, не видя её, примут Доша за мёртвого,

у которого нечего взять,

кроме того, что несёт он во славу Владык.

Переместив же душу за счёт повторения этой строки Закона,

пускай жрец смело читает призыв тех сущностей,

кои потребны для Дела его.

10-я строка есть Завершение
и предвкушение дел последующих,
кои сотворит уже не жрец.

Она звучит так:

НАР СФАН АТЕГ НАЛНИОГ –

вот жертва, принесённая мною!

Это значит, что жрец исполнил свою роль

и теперь черёд призванных сущностей

сотворить всё то, о чём жрец попросил их в призыве.

Да будет всё так на благо [общего] Дела,

чтобы исполнить Закон [этой Связи]!

Пояснения

Збигнев Чижевиц

Одновременно с созданием Вселенной появился Великий Червь – ХумАнг, и Он стал исследовать Вселенную, ибо Ему было любопытно познавать всё новое.

Он был огромен, и там, где Он проползал, оставался туннель, коридор между Мирами (Дорога Миров), что существовали до и после создания Вселенной. По этим туннелям можно и сейчас путешествовать между Мирами и в эти Миры.

Неизвестно, существует ли сейчас Великий Червь (возможно, Он по-прежнему путешествует где-то на границах Вселенной), но – известно, что остались Его родственники-последователи. Один из оных есть Вральда, коего фризы почитали Абсолютом, а другой – Рлим-Шайкорт, погубивший Гиперборею. Ещё было на Земле племя гоззермет, поклонявшееся другому родственнику ХумАнга – Благодетелю Гоззару, считавшее Его своим прародителем и называвшее Его Владыкой Колодцев.

Каббалистическое Древо Сфир это одна из неполных схем проползания ХумАнга, отражённая на нашу Вселенную. Колодцы Бездны – это входы в коридоры Дороги Миров.

Сии Колодцы обычно путают с бездонными колодцами, имеющимися в мире повсюду. Самые известные из оных есть «Колодец Смерти» в Чичен-Ице (Шешен Ицхет) и «Ухо Земли» на горе Агармыш в Крыму. Но, как видно из приведённого отрывка, в писаниях Традиции имеются в виду совсем иные колодцы – Колодцы Бездны, кои находятся в других измерениях. Не исключено, что бездонные колодцы как раз в них и ведут...

Очень знаменит был храм, воздвигнутый в честь ХумАнга и потому названный «Хуманг»...

Чёрная Скрижаль состоит из 10-ти строк, впервые выбитых на стене храма Хуманг наследником Ашшура. Храм был сотворён из Чёрного Камня – оникса, потому и Скрижаль назвали Чёрной. Хоть это название и закрепилось у последующих поколений ариев и других народов, древние арии называли Её не только так, но и «Законом Нашего Благоденствия» и «Законом Чернокнижников».

Каждая строка является Законом, заклинательной формулой, но без истолкования не имеет достаточной ценности. Потому были популярны произведения, в которых писались комментарии на Чёрную Скрижаль. Самый известный комментарий содержался в книге «Крат Вар», которая в открытых переводах носит названия: «Мистерии Червя», «Таинства Червя», «Тайны Червя», «Манускрипт Червя», «Книга Червя», «Чёрные обряды» и т.п. «Крат» вообще одновременно значит и «тайны» и «таинства» (мистерии), и является родственным русскому слову «сокровенное».

Община «Свитла пола» изучила около 10-ти переводов данного сочинения и на их основании написала свою версию, обобщающую все поэтические обороты и показывающую изначальный смысл данного текста, во многих местах искажённый некоторыми переводчиками. Так же это было сделано по той причине, что большинство версий являются неполными в разных местах, и данная версия имеет целью восстановить сие произведение в наиболее полном объёме.

1-я строка. Яту рождается как обычный ребёнок, но с детства к нему приходят духи с Той Стороны и говорят о его предназначении. Либо его рождение подготавливается другим Яту или Дошем заранее, для чего проводится обряд, в ходе которого женщина отождествляется с Тиамат, а жрец с Абзу, и они творят соитие. Сразу при этом или позднее жрец призывает какую-либо сущность с Той Стороны войти в плод. Яту, рождённый таким образом, именуется Сош. Когда в тексте говорится «жрец», имеется в виду, что это может быть как Дош, так и Яту. Имя Тиамат в этой строке интернетовского перевода передано как «Ткчиамнт», что породило такие имена как Диаматра (в «Визардике» Анатолия Эстрина) и Диамант («Путь в Неберу» Александра Заметина), но в подлиннике имя звучит как «Тйямат», что прекрасно видно при чтении не транслита варварской латынью, а в записи нахаром.

2-я строка. На счёт осквернения и разрушения следует понимать более широко, что просто должны поступать согласно своей воле. Хотя, например, у индусов известны случаи, когда йогины, достигшие высокого уровня развития, считали своим долгом разрушать идолов, неся просвещение, являющееся более высоким учением, которое вряд ли доступно для масс. Но это уже, скорее, «своеволие».

3-я строка. В эзотерическом смысле можно считать Варамана и Соша двумя половинками, близнецами, Сетом и Осирисом, абсолютной дуальностью. Или же толковать сие как то, что Яту должен принять посвящение не только материальное – от Мастера, но и духовное – от Владык. Но, однако, это всё умствования, и не стоит забывать, что мы имеем дело с очень древней магической системой. Здесь всё буквально, т.е. Сош действительно зачат с соблюдением всех правил, необходимых для рождения во плоти настоящего осознающего себя духа, призванного сюда с Той Стороны.

5-я строка. По правде говоря, Завесу отворяет не кровь, а намерение мага + 7-я и 8-я строки Скрижали. То, что нужно убить постороннего, лицезревшего обряд, как я полагаю, является позднейшей вставкой, относящейся ко времени, когда Култ Альяха перестал быть народной религией и перешёл в статус тайного. Ибо так поступают только тайные колдовские кланы. В целом содержание этой строки весьма хитро. В несколько зашифрованном виде тут сообщается о том, что коли ты намерен соблюдать все предписания Скрижали, то тебе нужно выполнить и это условие, иначе ты нарушишь целостности системы. Но если ты следуешь не Путём Доша, а каким-либо из других Путей, известных в Традиции, ты запросто можешь брать из Чёрной Скрижали отдельные формулы и использовать их отдельно, но именно – не все вместе, иначе тебя захотят наказать.

7-я строка. «Ифааму» более верно в данном случае было бы перевести как «молю-утверждаю», но такого слова нет в русском языке, а двойное слово смотрится нелепо, потому для перевода было избрано «заклинаю» как самое близкое по смыслу.

9-я строка. «Алашту» дословно значит «часть сущности». Именно это понятие подразумевается в шаманизме, когда говорят, что у человека много душ. На самом деле не душ много, а Алашту много. Переводить это понятие словом «душа» придумали христиане, которые просто никак иначе не могли понять этот термин.

10-я строка. «Нар» вообще значит «скрытое, невидимое», так что было бы вернее переводить как «жертва становится невидимой», т.е. «жертва поглощается». Но если в переводе следовать такому буквальному подходу, то получится очень длинно и не будет вписываться в 4 слова, как в подлиннике. Потому оставлен наиболее простой перевод, принятый в современных версиях текста. Но стоит иметь в виду, что оригинал этой строки до предела насыщен различными смыслами, описывающими процесс, и перевод передаёт лишь самую поверхностную часть данного процесса.

Нынче многие склонны к чрезмерно символическому пониманию Скрижали. Но необходимо уяснить,

что этот текст написан главным образом для Дошей, служителей Внешнего Культа, и он должен быть достаточно буквален как простое указание о проведении обрядов. Чёрная Скрижаль вкупе с её толкованиями описывает следующее:

- Утверждение Закона (1-я строка) – нечто вроде того, как в Телеме перед каждым обрядом говорят «Твори, что изволишь, – таков Закон!», в данном случае просто Закон другой, а «утверждают» его так же.
- Описание места и состояния (строки 2, 3, 4) – жрец должен осквернить низших богов и разрушить их систему тем, что начертит их знак наоборот, т.е. перевёрнутую Звезду Инглии (тоже самое как сатанисты чертят пентаграмму перевёрнутой), затем войдёт в состояние медитации (уравновесив в себе Свет и Тьму – символические *Сош* и *Вараман*, смешав их воедино) и разместит все ритуальные предметы на своих местах внутри Звезды.
- Начало обряда (строка 5) – современные маги обычно сначала читают призывы, а потом приносят жертвы, но здесь сначала жрец приносит кровавую жертву, чтобы воспользоваться её силой для того, чтобы призыв дошёл до адресата. Маги древности творили немыслимые вещи и при этом использовали минимум личной силы, хотя могли себе позволить почти любые её растраты без особых последствий для своего здоровья.
- Прохождение Завесы (строки 6, 7, 8) – процесс тот же самый, когда проситель отправляется к богачу: сначала он подходит к его дому и извещает о своём прибытии, чтобы его заметили (строка 6), затем он стучит и просит отворить (строка 7), потом он входит и просит его проводить (строка 8).
- Происходящее за Завесой (строки 9 и 10) – продолжая аналогию, можно сказать, что проситель входит в дом богача, но видит, что там обитает множество его слуг и неизвестно чего от них ждать, в конце концов они могут обокрасть его, и поэтому проситель прикидывается совсем бедным, беднее их самих, – он прячет единственное своё богатство (душу) в ракушку; далее он приходит к месту, откуда богач может его услышать, и он зовёт его и излагает свою просьбу. Далее дело уже за богачом. Хотя он задобрен жертвой, но, по большому счёту, его поведение непредсказуемо.

Кстати говоря, аналогия с богачом и просителем весьма верная, если вы вспомните, что строение многих божественных пантеонов описывается в виде небесной канцелярии или государства, где есть служащие, рабы, цари и т.д. Наиболее ярко это выражено в китайской мифологии.

Так же возможна аналогия с циклами существования – рождение, жизнь и переход в Загробное Царство.

Посмеяние над людской премудростью

Откровения Глааки, том 5 «Табашдут», глава 18

Что может истечь из сознания,
то не может истечь из не-сознания.
Что является твоим Умом,
то является и всем остальным.

Откровения Глааки, том 5 «Табашдут», глава 40

Чего не знали люди древности,
то в век однажды ты познаешь.
И ты тогда увидишь,
что всё имеет свойство повторяться,
и так не может быть ни в коем случае,
чтоб люди древности не знали о тебе.

Откровения Глааки, том 9 «Повторения», глава 47

Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он
проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он
проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он проснулся Он

Он сказал Он сказал Он сказал Он сказал Он сказал Он сказал Он сказал
что мы в Его власти что мы в Его власти что мы в Его власти что мы в Его власти что мы в Его власти
что мы в Его власти что мы в Его власти что мы в Его власти что мы в Его власти
но нет нет нет
нет ничего такого
что было бы не в Его власти
так что так что так что так что так что так что
нас нет
и кто тут с кем сравнится? и кто тут с кем сравнится? и кто тут с кем сравнится?

Откровения Глааки, том 9 «Повторения», глава 101

[illegible]

говорим тебе – всё пустое
тут тут тут тут тут тут тут тут тут тут тут тут
совершенно нечего знать
такого чтоб ты мог в себя вместить

Откровения Глааки, том 9 «Повторения», глава 102

[illegible]

Откровения Глааки, том 52 «Спокойствие», глава 100

Будь царём над собой
и царствуй.
А царь над тобой всегда найдётся
и ты не узнаешь, что ты покорён –
даже когда благоденствует царство.
Всё так.
И в этом скрыто благо.
Думай.

Откровения Глааки, том 100 «Рецепты», глава 121

А ежели кто желает
гвоздь проглотить,
то и пускай глотает.
Не возрастет его мудрость,
когда умрёт.
Он потом поймёт.

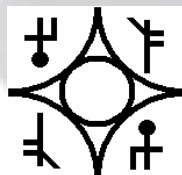
Откровения Глааки, том 100 «Рецепты», глава 130

Кто хочет сделаться змеем,
тот – самый подлый из людей.
И кто драконом желает стать
иль живностью ещё какой.
Нет им прощенья
пред миссией людской!
Но будут они чрез то спасены от смерти
сами собой.

Откровения Глааки, том 100 «Рецепты», глава 342

А кто желает быть магом,
того не простят лишь слабые души
и вечно будут терзать.
И когда он окрепнет,
могут они удалиться,
но в тайне, при случае –
непременно толкнут его в пропасть.
Таков обычай их выживания.
Не нужно стремиться их переделать,
а нужно стремиться стать как они.
Это Я говорю тебе, - твоя глупость.
И ты Меня слушаешь, не правда ли?

Приложение для медиумов и жрецов



Кто хочет быть Моим Преданным,
к жизни и знаниям Моим приобщиться,
пускай вообразит Мою Печать пред собою
в точности как здесь она начертана,
пускай он смотрит в её середину

и тако речёт:

«Глааки Глааки
дэшмона руба
кхая икха».

И он почует Моё Присутствие
и сможет приобщиться.

Замечания

Игнатий Конрат

Впервые в современной литературе Глааки упомянут в рассказе Рэмси Кэмпбелла «Обитатели озера», написанном в 1964 г., однако, вышеприведённый текст переведён Святоисом Жимодой с немецкого перевода в октябре-ноябре 1917 г. в Латвии. Также имеются сведения о девятитомном издании «Откровений» в 1865 г. в Ливерпуле под названием «Открытия Глааки».

Согласно сказаниям Мифов Ктулху, «Откровения Глааки» составляют 12 томов, но, согласно Традиции, этих томов – 122, хотя иногда говорят о 124.

Согласно сказаниям Мифов Ктулху, Глааки это огромный слизняк, сплошь покрытый металлическими шипами с глазами на концах, растущими из Его тела. Те, кто хочет вечной жизни, приходят и молятся Глааки, в ответ на что Он вылезает из обитаемого Им озера (которое в разных мифах всегда разное) и вонзает в человека один из своих стальных шипов, по которому наполняет тело человека ядом и превращает в своего адепта. Адепты Глааки были как зомби, постоянно исполняя Его волю, свою же свободу воли они обретали лишь ночью, когда и записывали знания, полученные во время пребывания в единстве с сознанием Глааки. Согласно же Традиции, Глааки выступает в роли трикстера, почти невидимого, который обнаруживает Себя избранным и вселяется в их мозг, чтобы диктовать откровения.

Согласно сказаниям Мифов Ктулху, в «Откровениях Глааки» записана мифология, связанная с этим божеством, способы Его вызова, а так же знания, полученные от Него. Согласно же Традиции, «Откровения» можно по стилю назвать предшественником дзэнских коанов, с тем только исключением, что здесь подлинная мудрость подаётся как бред, и, если посредством коана человек останавливает мысли и оказывается в тишине, где нет ничего – ни желаний, ни смысла, то здесь, размышляя над кажущимся бредом, человек замолкает и затем погружается в беспредельную наполненность смыслом. Сие развивает многомерность мысли.

Структурно очень интересен том «Повторения». В нём дополнительный смысл задаёт расшифровка числа повторений тех слов, что в каждой главе написаны подряд определённое количество раз. Оно так же соответствует тому числу раз, кое вызывает вибрации, настраивающие на Глааки.

«Приложение», вероятно, составлено кем-то из переписчиков. Быть может, ранее оно передавалось устно. По крайней мере, как удалось установить из бесед с теми, кто видел более полное издание «Откровений Глааки», никакого приложения там нет.

Демоны говорят

Фрагменты из серии считок и ченнелингов с Демонами и Хищниками через каналы Таро Инферион, проведённых Кассандрой Имаго, под редакцией Кемы Натлйата

Зеркало

(Кто ты, отражённый в зеркале?)

Граница разделяет два мира – верхний и нижний. Эта граница и есть Имаго-зеркало.

Суть и форма миров одна, но истина в том, что миров нет... Они есть, но их нет...

Лица отражённого в зеркале тоже нет... Нет ничего, кроме зеркала... Имаго и есть истина.

Единственные, кто это понял и не отражается в зеркале – это вампиры.

И если мира нет, но он отображён, то вампиры есть, но не отображены.

Они говорят, что у них есть Ключ по ту сторону Вечности.

Они искушают Невинность? Но приводят к Прокажённому.

А это конец пути, который не принят ни одним планом Бытия.

Вампиры находятся также между и вне миров.

Как проваленная могила с крестом, отображённая зеркалом-Имаго по обе стороны.

Это то, что зеркалится без искажения...

Вампиры

Вампиры зеркалятся в мирах через зеркало-Имаго, т.е. они отображаются в обоих мирах практически без искажения их природы. Поэтому, являясь астральными сущностями, могут проявляться в реале как Изначальные Кровососы, осуществляя на плане грубых материальных энергий изначальный принцип паразитизма. При этом могут существовать как в самих мирах, так и между ними.

В обычных зеркалах истинные вампиры или не отображаются вообще или с большими искажениями, потому как они суть порождения астрального плана и предпочитают питаться астральными, т.е. энергетическими составляющими пищи, даже находясь в физическом теле.

В реале их любимая еда это человеческая кровь, т.к. она имеет самую сильную энергетику по сравнению со всеми проявленными на этом плане субстанциями.

Вампиры имеют канал перехода между мирами. Переходят они довольно легко, что в идеале даёт им возможность менять форму своего тела, почти как в астрале, и в таком виде отображаться наяву.

Канал перехода – один и довольно узкий, т.е. истинных вампиров в человеческом облики очень мало.

На тонком плане видятся состоящими как бы из двух частей – крюка, которым они цепляются за жертву, и острой иглы, через которую питаются. Вообще тема питания у них одна из самых главных. Ниже объясню почему.

Вампиры не вечны, хоть и стремятся к этому. Могут погибать в обоих мирах. При отсечении головы или ударе в сердце колом способны успеть перейти на другой план. Эта процедура не всегда несёт окончательную смерть, не говоря уже о кресте, молитве, чесноке и святой воде.

Способность к выживанию у вампиров поистине бескрайня – никакие температуры и излучения не способны их уничтожить. При недостатке или отсутствии пищи могут впадать в своеобразное состояние амбиоза и находиться в нём сотни лет земного исчисления.

К высшему рангу демонов они не относятся и занимают отдельную нишу среди порождений Бездны.

В знак расположения Самаэля наделены способностью нести в мир смерть, тлен, и обрекать души жертв на небытие, на рассоздание. Астарот наделил их мудростью и изощрённостью. От Ваалзенота в дар (как проклятие) они взяли вечную вражду, как со своими жертвами, так и между собой. Многие, особенно из новообращённых, воюют даже сами с собой, не в силах вынести осознания собственной природы.

Также их удел – постоянно носить маску человечности и смирения, скрывая свою истинную суть, чтобы не отпугивать своих жертв.

Из основной триады нисходящего треугольника Nigra Trinitas, имеют только две грани – у них не то, чтобы разомкнутый нисходящий треугольник, а полностью отсутствует одна из граней тёмного покровительства (Высшего во Зле). Эта неполноценность, так же как и вечная зависимость от пищи (т.н. жажда), делает их несовершенными созданиями и ставит особняком.

Две грани, которые они имеют – это то, что они принципом своего существования несут в мир Духовное Зло, а также, становясь вампиром, человек познаёт таким образом сущность Дьявола. Но они лишены Высшего покровительства Сатаны.

Такое несовершенство не даёт им возможности иметь связь с Высшим Злом, поэтому они не способны насыщаться энергетикой Хаоса в полной мере и вынуждены большую часть времени проводить в поисках пищи, которую можно добыть только из ближайшего окружения. Могут подключаться как напрямую, так и через эмоциональную составляющую – чувство вины, обязанности и пр. Через это они несут проявленную бесчеловечность в этот мир.

Вампиры весьма различаются между собой по принципам питания и образу жизни, могут объединяться в своеобразные кланы. Единного места нахождения у них нет, кланов много. Попасть на планету клана Звёздных Вампиров К'Хнх'Хкр человеку с тёплой кровью нереально по сути.

В них также сильно проявлен принцип завоевания – CAPTATUM, выражающийся в постоянной войне между собой за сферы пропитания. Есть также вампиры, которые питаются вампирами.

Много и одиночек, осознающих или нет свою природу, которые большей частью состоят из заражённых.

Единогo сигила у них нет, хотя старые кланы имеют свои печати и своеобразные знаки в виде гербов.

Подвергшиеся нападению вампиров проходят своеобразное испытание Бездны, поэтому мало кто способен оценить особое благоволение этой безжалостности.

Их как Изначальных Кровососов не стоит путать с падальщиками типа гулей, питающихся мертвиной и сущностей являющихся на запах уже пролитой крови.

Падальщики

(гули, альгули, грвйверы, цеметавры, яга и др.)

Падальщики не зеркалятся Имаго.

Порождённые Бездной и не принятые ею, они, будучи оставленными на физическом плане, погибают безвозвратно.

Наказанные и лишённые разума, они доживают в нашем мире и затем идут на полное рассоздание. Скинутые и непринятые назад Бездной, они не возрождаются после гибели, а идут на полное рассоздание.

Изгои всех миров, поглощая мертвечину, сами становятся падалью.

В них суть не смерти материи, но её Духа.

Лишённые разума, обескорвленные, лишённые всех каналов получения тонкой энергии, они не способны принять её ни в каком виде, и доживают только за счёт мертвечины, материи самых низких вибраций, которую только и способны принять.

На первых порах они ещё способны сохранять кое-какие навыки и даже память, позже превращаются в нечто напоминающее зомби, пока окончательно не потеряют остатки своей физической оболочки.

Лишённые души, перед ними закрыты Врата всех миров.

Их удел – пройти сквозь клыки Хаоса на полное рассоздание. Их будущее – смерть после смерти, ледяное дыхание Самгабиал-Бешет, настигающее как окончательный приговор.

Они отвратительны сущностям всех миров.

Неспособны принять жизнь ни в какой форме, они либо вообще не переносят свет, либо только лунный.

Хотя и бывают исключения в виде единичных случаев возвращения для тех, в ком ещё не погасла искра духовности Люцифера, как способность к сопротивлению и бунту против такой участи. Люцифер – единственный, кто даёт возможность быть принятым Бездной.

После смерти в нашем мире, они продолжают в нём же двигаться к тлену, цепляясь за остатки материи, наказанные наблюдать, как она медленно разлагается вместе с ними.

Они из тех, кто в полной мере постигают кару Ада, чей дух умирает с телом.

В основном они обитают в глубоких пещерах, расщелинах, водоёмах со стоячей водой, склепах и других уединённых местах, выходя по ночам на запах мертвечины. Хотя, сильно изголодавшись, могут как по одиночке, так и группами нападать на живого человека, чтобы сожрать.

Безумные, они в полной мере постигают опыт суровости Зла.

Имея только животные инстинкты, они пытаются сжирать всё мёртвое, даже друг друга.

Хоть и используются чёрными магами, но представляют опасность даже для них.

Сущности, питающиеся жертвенной кровью

Их присутствие превращает любой алтарь в алтарь Ада.

Они есть его посланники, свидетели побед и поражений практиков, и слуги Бездны.

Легко зеркалятся в обоих мирах, приходят в любое место и любое время. Для них нет преград.

Они – глаза и уши Владык Преисподней.

Они придут и к опытному магу, вершащему судьбы народов, и к новичку, алчущему мелкой мести и денег, к тому, кто во власти собственного разума.

Их покровители – Ваал и Асмодэй. От Асмодэя они несут суть изначального принципа насилия, от Ваала – принципа победы и веры в результат. Страстное желание получить задуманное через насилие – их формула.

Они дадут знание неопытному и подскажут искушённому.

Они – те, кто всегда рядом на ритуале, – правая рука мага и его союзник.

Также они вправе ставить кровавые печати над свершившимся.

Практик не должен забывать, что стоит перед существами, наделёнными властью Ада, теми, кто передаст его слова и действия Владыкам.

Через их пасть жертвенная кровь пойдёт как дар Аду.

Кормите их кровавыми жертвами, не скупитесь!

Чёрные Псы Гекаты

Гончие – существа, порождённые Бездной, с целью поиска в обоих мирах как людей, так и их душ, нападения на них, а также охраны своего хозяина.

Зеркалятся, не меняя облика, свободно перемещаются как в самих мирах, так и между ними.

Традиционно входят в свиту Гекаты.

Наяву для активных действий предпочитают ночное время суток, охотятся в любых местах, но особенно опасны на перекрёстках дорог, пустошах и заброшенных строениях. Передвигаются стаями от 3-х особей и более.

Представляют собой тёмное сгущённое облако в форме собаки или волка, среднего или большого размера, с огоньками красных, коричневых или зелёных глаз.

Основное оружие – острые клыки и когти, которыми орудуют в обоих мирах.

Отличаются верностью и преданностью тем, кто смог их приручить или получил в дар за заслуги перед Адом.

Чёрные маги, имеющие на службе таких существ, получают большое преимущество в работе на уничтожение, а также верных помощников.

Псы могут выполнять роль охранников обители мага, делая её неприступной крепостью. Способны дать отпор любому пожелавшемуумышленно или нет нарушить эту территорию.

Действуют безжалостно и активно. Они – активный, агрессивный и преданный проявленный принцип Ада.

Находятся под покровительством Астарота, Мастэма (Азазля) и Асмодэя. Качества, полученные ими от высших чинов демонов Ада: Астарот – сообразительны, хитры, выносливы и безумны в ярости, но вместе с тем и преданны; Мастэма – вечно голодны и безжалостны, жертве ни откупиться, ни договориться с ними никаким образом невозможно; Асмодэй – неистовы в бою, кровожадны и озлоблены, способны настичь жертву в любой точке любого пространства.

Их будет эффективно использовать против предателей и отступников, даже несмотря на то, что оные повержены и сломлены. Поэтому с их помощью охотятся на магов – вырожденцев и отступников Тёмной Традиции, получающих в награду после смерти безжалостные клыки в бесконечном преследовании по кругам Ада.

Прирученные Гончие большую часть времени используются с целью охраны территории мага. Но периодически на новолуние их необходимо выпускать на охоту или же кормить собственной кровью, иначе, изголодавшись, они могут принести много неудобств своему хозяину. Никогда не стоит забывать об их происхождении и звериной природе.

Тропы

Тропы бывают разные, их очень много – это как сетка астрало-яви. В Культе Аляха под «тропами» обычно имеются в виду различные пути, проложенные в пространстве-времени. Здесь же мы рассмотрим наиболее часто встречаемые Тропы Событий, о чём не принято говорить...

Тропа Смерти – если не увидим искривления, а мы часто настолько заняты своими мыслями и действиями, что не замечаем искривлений, кои суть стражники, то видим такие указатели, как мёртвые животные на дороге, похороны, кладбища... Человек замыкается на мысли о смерти... И дальше тропа приведёт сама куда положено – одолевает страх смерти или заболеть чем-нибудь (раком, например). Если человек не сойдёт с этой торопы, то его ждут смерть, болезнь и катастрофы.

Тропа Забвения – указатели в виде грязных луж, топей, болот или зыбучих песков. Человека на этой тропе словно бы нет для мира, он "живёт" в мирах иллюзий и забвения.

Тропа Обрушенных Надежд – указатели в виде поломанных мостов, завалов и пропастей. Наяву у человека как бы "обрываются" все дороги и надежды, и он постоянно жалуется на хронические

неудачи и невезение.

Потерянные Тропы – выглядят как круг, наяву человек словно ходит по замкнутому кругу, постоянно решая одни и те же задачи, совершая одни и те же безрезультативные действия.

Тропа Обратного Времени – вступив на неё, человек попадает в прошлое. Указателями становятся картинки из прошлого, проявленные наяву, или мысли о пережитых моментах. На этом пути человек неспособен идти вперёд и развиваться.

Сокращённые Пути – попадаешь в нужное место не общепринятыми путями, а напрямую. Часто используются магом для передвижения в пространстве.

Тупики – указателями являются завалы на дорогах, пропасти. Наяву – безысходные и безвыходные ситуации.

Лабиринты – указатель видится как тоннель с мигающим светом (просветами). Когда подходишь ближе, то можно различить "светящиеся лампочки" – в отличие от Тупиков, есть надежда (в виде редких просветов) и в погоне за ней чел может всю жизнь блуждать по такому тоннелю.

Тропа Войны – указатель в виде постоянно крутящихся перед глазами сцен насилия, постоянно встречающиеся наяву, или рассказы окружающих о насилии, а также сцены насилия из видеопередач или фильмов, которые преследуют. Наяву – страстное желание убить или навредить, не покидающее даже при настоящей опасности себе же.

Тропа Обратных Дорог – когда человек уверен, что идёт вперёд, но на самом деле движется назад, постоянно возвращаясь к одному или тому же месту.

Тропа Радости – указателем является чувство безмерной радости, когда хочется остановить время, ценностью является эта минута, мгновение. Кстати, одна из немногих хороших троп, если во время с неё не сойти, иначе можешь перейти на неблагоприятную тропу. Обычно маг знает место нахождения такой тропы в реальном мире, и при усталости может побаловать себя коротким прохождением по ней.

Тропа Ужаса – когда за минуту можно пережить вечность. Обычно это бывает, когда ожидаешь наихудшего исхода – предчувствие ужаса в конце. Пример: звонок, в котором говорят, что с вашим близким случилась неприятность, и вас срочно вызывают в больницу, или же звонок с требованием выкупа, или ваш ребёнок не пришёл домой, а уже поздний вечер. Обычно требуются немалые усилия для того, чтобы сойти с этой тропы, поэтому часто говорят: "Возьми себя в руки".

Тропа Остановившегося Времени – указатель в виде моментов дежа-вю.

Маги часто или сами пользуются тропами – например, Тропой Сокращённых или Коротких Путей для передвижения или Тропой Обратного Времени, также могут сделать другого человека пленником таких Троп как Тропа Ужаса, Смерти, Обратных дорог и пр.

Тропы бывают короткими, когда человек их проходит за несколько минут и даже мгновений, и длинные – человек может не сойти с неё всю свою жизнь или пока не погибнет.

Тропы бывают нижними и верхними. Нижние обычно связаны с подземельями, а верхние пролегают по земле или по воздуху.

Обычно на каждой тропе стоят Охранники, - их замечают видящие; Охранники не дают возможности "поменять" направленность тропы. Обычный человек их чаще ощущает, как какие-то непонятные перемены в окружающем пространстве и в собственных мыслях.

Всегда можно найти "указатель", к какой именно тропе ты подошёл вплотную или уже находишься на ней.

Наилучший и быстрый способ выйти из неблагоприятной тропы в городе, т.е. "скорая помощь" при попадании на очень неблагоприятную и опасную Тропу – это сквозные подъезды... Не всегда, но часто такой "трюк" помогает с неё сойти.

Углы

1. Проходы в иные пространства также есть по местам преломления пространства – это не только Углы, хоть чаще смотрятся как последние.

2. Не все углы, которые видятся обычным зрением, являются Проходами.

3. "Проходные" углы видны астральным зрением. Самый лёгкий способ их обнаружения это зажжённая свеча – пламя реагирует как на сквозняк. Лучше искать не в нижней части угла, а в верхней.

4. При поиске с помощью обычного зрения, выбирается время суток – сумерки. Поиск идёт по гущающейся тени. В углу тень образует чёрный проход в виде тоннеля.

5. На рабочие углы обычно охотятся не одни сутки. Почувствовать на расстоянии трудно – надо находиться вплотную с ним, чуть ли не лежать, или прислоняться.

6. Углы – это как щели или чёрные ходы, а не Врата, ими пользуются редко и чаще случайно, потому что там "пограничье" очень плохое. Сущности, охраняющие проходы, – довольно скверные и голодные. Там не только животные, но и люди типа низкоранговых ведьм и колдунов, фауна и флора астральных свалок и бомжатников.

7. Представление о Сущностях Углов приблизительно можно составить, восстановив в памяти детские ночные кошмары, которые не давали заснуть. Большинство детей способны вызывать этих существ – не они приходят к детям, а дети сами их вызывают.

8. Ещё одна причина, по которой не пользуются углами, состоит в том, что проход очень узкий – зайти можно только без оружия и охраны. Если твой статус недостаточен, то пойдёшь в "расход". А те, у кого статус "достаточен", углами не пользуются.

9. Шансов пройти пограничье очень мало, а заработать неприятностей – очень много: в лучшем случае запачкают энергию и выкинут обратно в наш мир болеть.

10. Если маг в теле найдёт неохраняемый угол и проскочит через щель в открытое пространство, то можно считать, что ему повезло.

11. Щемятся в углы обычно вне тела, хотя можно это сделать и в теле, но последствия в последнем случае могут быть намного хуже.

10. Ритуалики по "пользованию" углами мало, во всяком случае, мне не известны ни ритуалы, ни сигилы – там большей частью срабатывает фактор случайности.

Сила

- Расскажи о Силе.

- Какая тебя интересует?

- Сила, которую может получить "практик Басуров".

- Эта Сила является жизненной. При рождении человек получает определённое количество жизненной Силы, которую потом может как терять, так и приобрести. Практик Басуров в праве её просто отнимать. Также учти, что самим Басурам совершенно безразлична как ты, так и практикуешь ли ты или нет, это касается только древних Богов.

- Что значит «терять» и как «отнимать»?

- То же, что и для обычного человека – если не можешь её удерживать, сохранять и накапливать, то у тебя её отнимут. Обычные люди так же пользуются этим приёмом, но чаще это сознательный и не очень энергетический вампиризм. Оглянись вокруг и посмотри – повсюду идёт охота за Силой.

- Вампиризм сейчас меня не интересует. Расскажи, как просить и получать Силу при ритуалах, посвященных Древним Богам. Я знаю, что можно получить невероятную Силу.

- Да, конечно, и не только Силу, а всё, что тебе необходимо. Даже бывает, у практика изнашивается тело, а Сила остаётся неизрасходованной. Он не только умеет её приобретать, но и отдавать (обычно только при смерти), но это не правило, а скорее исключение.

- Так как же?

- Делай жертвы и получишь.

- И это всё?

- Тебе мало? Сначала поинтересуйся, что является жертвой.

- Что же?

- Всё, что больше необходимого для твоего портебления, является жертвой и должно быть ритуально уничтожено. Самое главное и минимальное – принесённая животная и не только животная жертва должна быть полностью посвящена Древним Богам именно так, как это делалось изначально. Только потом, когда страх и связь с Богами пропали, люди стали есть принесённые жертвы. Сработала чисто человеческая жадность. Тот, кто хочет получить Всё, должен уметь терять Всё. Так делали первые народы, которые помнили и знали Древних Богов. Это были кочевые племена, неимеющие ничего больше того, что можно было взять с собой при кочёвках и войнах. А кочевали они постоянно. Они ничего не умели делать, кроме как воевать, убивать и поклоняться Древним Богам.

- Расскажи о них.

- Не имея своей обжитой территории, они постоянно кочевали, при этом отбирали всё, что им было необходимо до следующего набега – пищу, одежду, оружие, женщин (для удовольствия) и детей (как

будущих воинов). Брали необходимый минимум, т.к. всё лишнее им было помехой. Даже рабов не брали – они полностью вырезали всё и всех, кто был лишним, и это касалось как скота, так и людей и вещей – выжигались строения и утварь. Кровь лилась рекой во имя Древних Богов, в частности во имя Табити. Ритуальные жертвоприношения имели невероятный размах, и у жрецов не было никаких чувств жалости или того, что вы сейчас называете человечностью. Ещё у них был ритуал, при котором из медных копий побеждённых воинов делался котёл и в нём варили живьём животных и людей. Я рассказал об обычаях на территории будущих славянских народов, эти же аналоги найдёшь и в других местах. Это и есть чистая ритуалика, которая тебя интересует.

- Ты говорил о Древних Богах, а не о Басурах.

Посмертное существование

Тех, кого обычно относят к "Древним", можно условно разделить на следующие группы: древние народы, древние герои и древние боги.

Древние народы или расы – это группы людей и не только (в последнем случае их называют древними или малыми расами – это эльфы, гномы, орки и пр., кого сейчас относят к мифологическим существам), которые были проявлены в физическом теле на Земле в период до т.н. Великого Раскола.

Существование в физическом теле уже предполагает многоплановость бытия, но стоит учесть, что как и само это Бытие было в те времена нераздельно, так и плановость не делилась на реал, астрал и ментал. В те далёкие времена все имели практически одинаковую проявленность, а также то или иное проявленное "тело", и могли напрямую общаться между собой, хотя по уровню развития довольно сильно различались.

Древние народы – это не только предки современных людей, но были и те, кто вымер, не оставив следов своего существования даже в генах, хотя нет-нет да проявляются во внешности довольно странные признаки – волосаость, чешуйчаость, сращенные конечности, неестественный цвет кожи и пр.

Древние герои – обычно это помесь или полукровки, родившиеся от смешения древних людей и чистых проекций богов. Они имели многие "качества" богов и поэтому заметно выделялись среди людей, потому и были прославлены именно за счёт этих качеств. К ним относятся как первые помеси, которых называют титанами, так и ближайшие их потомки.

Древние боги – это более-менее чистые проекции Басуров, большая часть которых ведёт свою "родословную" со времён своего присутствия на Земле. Правда, срок их "жизни" был, в нашем понимании, почти вечным, так и физические формы их были размером в многоэтажку.

Позже произошла т.н. Великая Битва, причина коей ныне неизвестна...

В Битве принимали участие почти все – и боги и люди и полукровки и малые расы (последние почти не скрещивались с людьми и богами, потому остались более-менее "чистыми"). Хотя не все принимали участие в Битве, но последующий раскол коснулся всех – часть осталась, часть ушла в ближайшие параллельные миры, часть ушла в более далёкие миры – т.н. Запределье.

Большая часть легенд, эпосов и писаний рассматривает только отдельные фрагменты этого раскола, не охватывая всего многообразия "существ", "времён" и "эпизодов", произошедших в те времена.

Основная масса выживших людей была оставлена на Земле (можно сказать, что Земля была отдана им); малые расы и боги покинули её, лишившись физической проявленности; полукровки или вымерли, или полностью смешались с людьми.

Поняв бессмысленность битвы в связи с тем, что они почти бессмертны, а также невозможность дальнейшего сосуществования как друг с другом, так и с людьми, все боги (не только те, кто принимал участие в Битве), перешли на другие планы в т.н. параллельные миры.

Произошедший раскол миров был на Земле (!) и коснулся всех находившихся на ней. Следы разломов остались навечно как в природе, так и в душах людей.

Из-за больших катаклизмов на Земле после раскола произошла "зачистка" и было уничтожено первое поколение полукровок, родившихся от людей и богов.

Покинули Землю или вымерли почти все малые расы. Боги ушли, отказавшись или лишившись (?) возможности проявляться физически.

Хоть и считается, что катаклизмы уничтожили всех полукровок типа Титанов, но это не так – выжила очень маленькая часть, но, не находя себе подобных, они уже мешались с людьми и таким образом полностью растворились в них и ушли в небытие.

Те, кто был более чистыми проекциями Басуров, т.е. те, кого потом называли богами, ушли – некоторые в ближайшие параллельные миры (1. Верхний или образно "на небо", и 2. Нижний или "под землю"), другие – в отдаленные Запредельные миры, закрыв к себе "переход" обратно.

До раскола не было никакого т.н. посмертного существования и люди жили до 1000 и более лет (условно можно прибавить ноль к нашим годам). Срок совершенно достаточный, чтобы успеть сделать всё, что мог и хотел – они могли и поспать пару сотенок лет и погеройствовать и править государствами или вообще пожить в уединении, и всё это за одну жизнь. Но если умер, то, извини, - с концами (!), никакого шастания между мирами не было – по простой причине отсутствия этих самых миров, т.к. всё находилось на Земле.

Обычно происходило так – умер, похоронили, посадили дерево или забыли, или сложили легенду. Посмертное существование стало возможным только с появлением параллельных миров, куда и отправляются души людей.

Открывшаяся возможность продолжить дальнейшее существование заметно сократила "жизнь" в физическом теле, до сроков, при которых невозможно проявить себя в должной мере, а хватающих лишь на то, чтобы "определиться" куда дальше "держат путь"... Мы живём наспех, успевая лишь кое-что осознать и расплодиться.

Что касается ближайших миров, то переход довольно беспроблемный, а вот с более "чистыми" Басурами намного проблематичнее – запредельность их миров почти исключает как возможность до них "добраться", так возможность там посмертного существования.

Так что т.н. практикам Басуров хоть и даются более широкие возможности на Земле, но это и всё, на что они могут рассчитывать, т.к. "схема" осталась всё та, которая была изначально – умер, значит умер.

...что, однако, не отменяет наличия возможности спастись...

...или хотя бы возможности найти таковую возможность...

Арийская раса

Истоки ариев надо искать в Гиперборее, т.к. арии – один из "народов", которые вышли из Гипербореи... Там ещё полно других, которые также разошлись по миру. Кстати, многие из них намного сильнее (в смысле грубой силы) ариев, взять хотя бы т.н. "кочевников" или "степников", которые имели намного больше власти...

Степники "оплодотворили" землю, и если арии вышли из гор и лесов, которых гораздо меньше, то степники занимали гораздо большую территорию. И разница у них в стихиях поклонения: если у ариев были боги, связанные с природой (жертвы им не приносились), то у кочевников были "огненные" боги, боги разрушения – с кровавыми жертвоприношениями, а у степников магии как таковой не было (примитивное идолопоклонничество). Развитая магия и сильные маги были у ариев...

Но до Гипербореи с ариями, кочевниками, степниками, болотниками и пр. "прородителями" современных народов были ещё более древние "народы", если так можно назвать эльфов, гномов, троллей, орков, леших и прочих "народец".

Степники были вроде наших "колхозников" – сеяли, пахали, разводили скот. Они были одними из примитивных "народов" Гипербореи, магией как таковой не владели и знаниями тоже. Одним словом, тупо работали и размножались. Именно они и начали строить жилища, по типу наших домов, разводить очаг и семейные устои. Жили пропитанием и размножением, ставка делалась на "количество приплода", как у скота. Они так же были самыми миролюбивыми по отношению к другим.

Кочевники же были кровавыми, они не имели постоянных жилищ, жили набегами и грабежами, воевали почти со всеми, на чью территорию их "заносило". Соответственно, магия у них была с кровью и жертвоприношениями, напоминает современную "чёрную магию" с "огненными" жестокими богами. Именно кочевники истребили большую часть ариев. Вкупе со степниками, которые вырубали леса.

Арии были светловолосые, голубоглазые, высокого роста, жили в жилищах вроде норы или дупла, жили в полной гармонии с природой, у них была природная магия (руническая и др. соответствующая стихиям). Магия была сильной. Оборотничество и животная тотэмность тоже идут от них.

Были ещё и болотники, но их было мало и они исчезли почти полностью, с довольно примитивной и жестокой магией. Обитали около водоёмов... Довольно мрачный народец.

Предки евреев относятся к "пустынному" народу, это люди песков. Жили они большей частью за счёт магии, т.к. ничем, кроме песков, не владели. У них была одна из сильнейших магий, основы которой легли в современные религии – именно от них пошла практика "сдачи души" богам, рабство своих

(более слабых) и инаковерных, поклонение золоту и всему, что его заменяет (деньги), ростовщичество, торговля людьми и пр. "прелести", которые до сих пор процветают в нашем мире. Они – единственные, кто воевал со своими же – выживали сильнейшие маги, войны шли не прекращаясь. Они жили в башнях (вроде современных храмов, церквей), которые часто за счёт магии находились над землёй и "охранялись" духами вроде джинов. Почти не кочевали по пустыни, но при необходимости перемещались с места на место, были полукочевыми.

В настоящее время народы очень сильно перемешались и в чистом виде почти не сохранились. О принадлежности, весьма относительной, можно догадываться только по внешности. В частности, чертам лица, характерным для каждой древней расы. Что касается самой Гипербореи, то она раскололась – легенды об Атлантиде отражают реальность.

Спасаясь, эти "народы" начали расползаться по другим материкам, занимая привычные для обитания территории. Расселяясь, они начали конфликтовать с местными "обитателями", которые являлись ещё более древним народом – гномы, эльфы и пр., которые в принципе не могли с ними мешаться и, в конечном счёте, исчезли – кто сам ушёл, а кого истребили.

Те, кого называют ариями в гримурах Культа Альяха, это не те арии, о которых я здесь говорю. Там под ариями имеется в виду совокупность отдельных групп из разных народов, исповедующих Культ Альяха, куда могли входить не только арии. Но изначально это всё же был один конкретный народ, по чертам лица – полу-семитский, полу-финнский, если говорить в современных терминах.

Каганат – система правления у кочевников. Каган – глава общины, а потом и государств кочевников. Совершенно единоличное, диктаторское правление, которое передавалось по наследству. Хотя чаще "должность" получал тот, кто убивал предшественника, реже она спокойно переходила по наследству. Т.е. правила сила. Кто был сильнее, тот свергал предшественника и получал его наследство, грабилось имущество завоёванных.

Поклонялись они богине Табити – богине огня. И кстати, вопрос не был однозначен, о том, какого рода Табити – мужского или женского. Тем не менее, она всё же была богиней, а не богом. Ритуалы были полны человеческой крови. Опишу один из них... Ковался огромный медный котёл из стрел, которые собирались на поле битвы или у завоёванных народов. Котёл наполнялся жиром животных с кусками их мяса. Безобразное отвратительное варево. В него бросались пленники и варились живьём. При ритуале елось сердце жертв, иногда печень или другие внутренности – как символ получения "силы" жертвы. Жертвами чаще были мужчины, реже женщины. Молодых женщин большей частью уводили к себе для пополнения потомства и очищения крови. Также брали и детей, но несколько раз обожглись на этом, т.к. они, подрастая, поднимали бунты. За историю основного ритуала пару-тройку раз переворачивался котёл, были пожары и многочисленные жертвы. Горело всё и погибло много людей. Один раз даже от этого умер один из Каганов. В общей сложности этот культ просуществовал довольно долго.

Никакой утвари не делали, всё забиралось после войн и пленения. Материальные ценности по началу не имели особого значения, позже кочевники стали собирать золото. Со временем они начали строить города. Обычаем было закладывать людей в фундамент и даже замуровывали в стены. Это было частью их магии. Даже закапывали живых людей по периметру самого города. Это делалось для "охраны" и укрепления мощи городов. Если поначалу кочевники просто угоняли скот и гнали его за собой для пропитания, то позже начали разводить сами. Особенно уважали лошадей. Быстрее всего развивались те ремёсла, которые были связаны со средствами передвижения и войнами.

Арии были нежным и красивым народом. Поэтому до сих пор они остались в памяти и представляют наибольший интерес у многих исследователей. Жили они в полном слиянии и гармонии с природой. Магией пользовались постоянно, это был их образ жизни. От них пошла травничество, целительство, бескровные операции и пр. то, что сейчас называют "белой магией". Они достигли особых успехов в лечении людей. Генофонд ариев сохранился у русичей и части скандинавских народов. В принципе, и боги у них были одними, только с разными именами. Перун – он же Один у скандинавов.

У Ариев было много богинь, и был своего роль Культ Женщины. И если у кочевников считалось, что надо менять женщин по мере их "использования", то арии их обожествляли. Это связано с тем, что

женщина является движущей силой эволюции. Она сильнее мужчины, она даёт толчок, рывок, силу, продолжает род. Мужчина должен её охранять, её и потомство. Считалось, что женщина должна жить и продолжать род, даже если вокруг поменяется много мужчин.

Среди ариев было много оборотней. Вообще, проблема оборотня, это остаться в человеческом облики; многие уходили в лес и больше не возвращались, т.к. животное намного чище и "естественнее" человека. Живут оборотни дольше людей.

Из древних несохранившихся народов были люди-ангелы, люди-деревья и др. Последних хоть и было мало, но гены их всё же сохранились до сих пор в некоторых людях. Проявляются они в мутациях. В частности, когда кожа как бы покрывается "корой".

Всё описанное относится в основном к раннему периоду развития Гипербореи. Со временем там развились богатейшие цивилизации с развитой техникой, культурой, наукой. Только эта "развитость" существенно отличалась от той, которой достигло нынешнее человечество. Наше настоящее развитие, это пока "юношество" по сравнению со "зрелостью" цивилизаций народов Гипербореи. Взять, к примеру, Китеж. Люди с городом ушли жить под воду, ушли бесследно. Под водой существовал город, и всё это основывалось исключительно на магии.

Географически в те времена был один большой материк, не считая Африки и мелких островов в океане. Поэтому развитие цивилизации шло компактно, на одной территории. Когда же этот материк раскололся, то в основном встала проблема выживания тех немногих, кто не погиб. Знания начали потихоньку теряться, основные силы уходили на добычу пропитания и примитивное выживание.

Африка стоит особняком. И если Гиперборея погибла как таковая, то Африка осталась нетронутой. До сих пор "сердце" Африки бьётся в её середине. Африканский континент пострадал не сильно. По большей части пооткалывались края континента. То, что ушло под воду, и то, что образовало острова. Негры – это совершенно другой генетический фон и культура, они полулюди-полуживотные. Там совершенно другая религия и боги. Это и есть АД, который ищут, который имеет портал выхода именно в Африке.

О живых воплощениях Басуров

- Есть люди, которые утверждают, что они – воплощения Басуров. Возможно такое?

- Хахах... Это кто ж так насмешил? Эти люди не имеют представления ни о Басурах, ни об Их природе. Такое нереально в принципе, потому как разница между человеком и Басуром даже больше, чем между человеком и муравьём. Один Басур полностью никогда не "воплотится" в человеке по той простой причине, что Он никаким боком там не поместится, и вообще люди настолько мелки и убоги, что как по отдельности, так и группами не представляют никакого интереса для Басуров, ну разве что слишком большой массой или человечество в целом... "Работу" с человеком из астральных ведут демоны... Их любимое занятие – шастать "туда и обратно"... Причём т.н. подселения настолько участились, что разница между людьми и демонами практически пропадает – большинство людей являются воплощёнными демонами или же их игрушками – как те, про которых ты спрашиваешь... Почти все, кто называет себя "практиками Басуров", на самом деле работают с демонами или Хищниками – назови мне хоть одного практика...

- Ну если я тебе скажу Петя или Вася, тебе это что-нибудь скажет? Я знаю ребят, кто реально работает с Басурами.

- Ммм... Просто человек может очень отдалённо попытаться приблизиться к "состоянию Басура" – Его сознанию, постараться очень приблизительно увидеть всё через призму Его "органов восприятия" – это как тебе приблизится к "сознанию" какого-либо пульсара в неизвестной тебе галактике... Путь может быть только в одном направлении – человека через преодоление человеческого к Басуру, но никак не обратно – масштабы разные.

- Был ли за историю человечества хоть один случай этого "обратного"?

- Нет, и никогда не будет. Какой бы не родился "сверхчеловек", он не представляет интереса – вы даже представить не можете своей ограниченности. Могут только "обратить внимание" на определённых людей, которые по цепочке рождения могут стать катализаторами определённых глобальных катаклизмов, в основном связанных с глобальными разрушениями – войн, заболеваний,

массовых смертей или оказаться в эпицентре глобального переломного момента в истории человечества... Такие люди "прослеживаются по звёздам" – вычисляются по "кармическим" датам рождения... Вот здесь может и быть определённого рода "взаимодействие" – его начнут "вести" Басуры. Сам человек может совершенно этого не осознавать, да и опять он как таковой значения иметь не будет, просто выполнит то, что должен.

- Ну а практика всё же есть, она описана и дошла через время.

- Здесь роль играет уже "кровь" – это те, кто по зову крови идут к Басурам... В таком случае никто не спрашивает – просто "приходят" и "ведут" человека, причём опять ни разрешения, ни желания не спрашивают... Они вообще не имеют привычки чем-либо интересоваться... А можешь и всю жизнь практиковать и не приблизиться к Ним ни на миллиметр...

Чернобыль

Басуры имеют свои проекции в нашем мире. Учитывая, что здесь в основе лежит "стихийный принцип", то проекции наиболее ярко представлены по стихиям.

Не столько авария, сколько последующие события – се есть ни что иное как проявленная проекция кого-то из Басуров, причём относящегося к стихии Земли.

Постараюсь объяснить, почему это так...

При запросе «посмотреть Басуров», меня выкинули в зону ЧЭС.

При скане было чёткое ощущение "тела" с хорошо видимыми границами, которые вопреки логике пытались расширяться.

"Выход" Басура произошёл из-под земли, поэтому до сих пор не могут понять, являлась ли авария следствием землетрясения или последнее было следствием аварии.

Выход был связан с тем, что ЧЭС – одна из мощнейших АЭС мира, а радиация является основным питанием именно данного "тела". Т.е. радиоактивное топливо было основной причиной выхода.

"Тело" живёт за счёт радиации и охраняет свои границы, предупреждая попытки обезвредить и очистить территорию от радиации – несмотря на то, что существует достаточное количество методов довольно успешной частичной очистки.

В пределах т.н. зоны радиации существуют закономерности, но общее поведение "тела" не поддаётся логике и законам физики.

Наибольшему риску подвергаются существа наделённые разумом (люди), в то время как растительный и животный мир процветает.

Нахождение мыслящих существ в этой зоне возможно, если их интеллект "очищен" и приближён к "природному, изначальному".

При попадании в зону "тела" идёт сильный скан и ощущение, что за тобой наблюдают.

Само "тело" наделено разумом.

Особенно не любит военных и людей связанных с техникой. Наиболее пострадали именно те, кто пытался бороться с последствием "аварии".

Растительный и животный мир мутирует – образуются новые виды. Также там находятся человеческие существа полностью лишённые разума – зомби.

Были неоднократные попытки контактеров войти в контакт с "телом", последствия обычно плачевные... Даже при ментальном просмотре предупреждают близко не приближаться... "Тело" агрессивно реагирует на попытки человеческого разума войти в контакт.

Как ни странно, нахождение этой сущности наблюдается не на самом реакторе, а рядом – в лесочке. Зоной "обитания" выбрана природная среда, а не строения.

Были неоднократные попытки как в России, так у международных организаций, изучить эту территорию, но – безуспешно. Вопреки логике и международному праву, даже нет официального исследования и заключения о случившемся. В самом центре Европы находится неисследованная зона, как будто все "забыли" о её существовании и никого это не интересует.

Помимо проекции "Басура стихии Земля", есть также другие проекции по стихиям. Например, в Бермудах обитает жабоподобное «тело» Басура (Цаотгуа?). К воздушным относится азонавая дыра. Огненные сидят в вулканах. Не стоит, однако, в виду сего путать Басуров со стихийными духами!..

Все попытки их изучения засекречены и почти приостановлены.



В Грузии высоко в горах (недалеко от города) есть замечательное место, известное как детская курортная зона. В этом месте находятся санатории, дачный поселок, небольшое село чуть поотдал, а также разрушенные и обвалившиеся домики, которые напоминают о том, что на этом месте был большой пионерлагерь ещё во времена коммунистов. Тем, кто собирается приобрести участок в этом районе, местные обычно говорят: "Здесь отличное место, даже детей из Чернобыля привозили лечиться!". Да, детей действительно туда привозили, двумя-тремя партиями. Ну а дальше что происходило, никто не знает, по умолчанию предполагая, что их увезли обратно... Но, хотя район довольно известен и участки быстро скупаются, разрушенный лагерь стоит особняком и виден как чёрное разрушенное пятно, куда редко заходят, разве только по грибы... Собирая эти самые грибы, я наткнулась на детей в очень интересной одежде прежних пионерлагерей – в коротких шортиках с галстуками. Но, судя по тому, что они как бы "уходили" от взгляда в упор и имели довольно странный полупрозрачно-угрюмый вид, я поняла, что опять у меня "вывалился" астрал. К тому же, поотдал в гуще леса была видна чёрная воронка, поднимающаяся над лесом, и чувствовался как бы барьер из плотного воздуха, который обычно предупреждает, что туда опасно приближаться. Пришлось напрячься, чтобы узнать, что здесь происходило. А было вот что. Детей привезли, зная, что они получили опасную дозу облучения, хотя из врачей никто толком не знал как будет протекать процесс. Надежда была на то, что в "чистой зоне" спасти детей будет возможно. С ними находился один врач и несколько медсестёр, из лекарств почти ничего не было. Дети стали умирать. Перевозить их в больницы не стали, чтобы не "загрязнять" общественные места. Первых детей ещё вывозили хоронить на близлежащее кладбище, а потом, чтобы не пугать местных и дальше не распространять "грязную" энергетику, решили хоронить детей выше в глубине леса в могильнике. Дети умирали в домиках лагеря, из лекарств были только обезбаливающие, чтобы не было слышно криков. Похоронили всех без исключения, могильник завалили бетонными плитами и засыпали землёй. Всё было сделано профессионально – никто из местных даже не подозревает о происшедшем, не говоря о прессе. Вот только на этом участке до сих пор не разрешают селиться, да и место там такое, что лучше не ходить вообще.

Рассказ арестованной ведьмы

Бора Кандарец

Знатная баба была... Домик её на окраине леса стоял. Людей лечила. А было так: у ней было много животных разной и она говорила пациентам, что болезнь перекладывает на одно из животных. Коровка или овца умирала, человек же выздоравливал. При людях-то она молитвы читала, иконами была комната обвешана, но толку-то от сего? Как уходил пациент, так она в подвал спускалась и там уж творила по Старому Правилу – Демонам требы клала, а порой и кого постарше беспокоила жертвой кровавой. За то и взяли её, выдал какой-то смерд. Да только знания остались. И я тебе расскажу кой чего, что запомнил из её рассказов...

Человек не знает предков своего рода и лишь строит догадки о его предках-народах. Где уж ему упомянуть более далёкое и ужасное, от чего череп превращается в неустанно нагреваемый котёл?

Некоторые виды живых существ ещё не достигли пика своего развития, другие же находятся в состоянии упадка или, лучше сказать, рудимента.

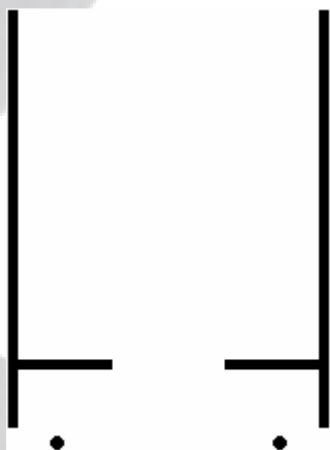
Не всякий травник знает и не всякий чародей скажет, что в состоянии рудимента сейчас грибы, а в состоянии упадка – растения. Но были времена, когда сии были могущественными разумными существами, населявшими Землю до человека и, частично, одновременно с предыдущими расами

людей. Те, кого ныне называют «растениями-убийцами», являются потомками потомков разумных растений, живших бок-о-бок с лемурийцами.

Ибхни-Орт по сей день хранит странную и вожденную многими «Книгу Дикорастущего Плюща», записанную от Великих Семнадцати Смердных – представителей расы разумных растений. «Книга Цветов» и «Книга Соцветий» так же сохранились, но полных экземпляров уже вряд ли сыскать. Всё это хранится гораздо более тщательно, нежели человеческие писания Культа Альяха, многие тайные знаки для коих были скопированы первыми составителями из дочеловеческих писаний.

Ещё ты должен понять о друидах. Оные общались с Миром Дриад и с Сущностью Деревьев, что отнюдь не является пережитком культа расы разумных деревьев.

А чтобы не было всё это пустыми словами, я снабжу тебя печатью входа к разумным растениям, ибо времени не существует. Распорядись оной согласно твоему Искусству и твоей Мудрости.



IV



ДРЕВНИЕ ПРАКТИКИ


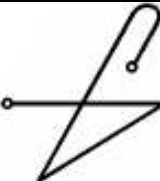
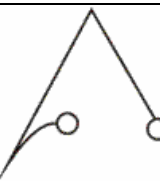
Траш, скрытый в «Некрономиконе»

Воссоздал Шахрияр Гиляни


Стадагальд (руническая йога) построена на том, чтобы изобразить руны в виде мудры, асаны или жеста. В ритуальной магии это тоже применяется. Порой даже те знаки, о коих сказано, что они наносятся на алтарь или ещё что-то подобное, так же являются и энергетическим упражнением. Это как иногда последовательность асан в хатха-йоге записывают с помощью стилизованных фигурок человечков, а потом стилизуют ещё больше и в итоге получается совершенно неизвестный знак.

Вот и во всяких Некрономиконах тоже есть такое, что, очевидно, является крупными йоги ритуальных жестов, известной басурахам под названием «Траш».

Упражнение из «Некрономикона Саймона»

ЗНАК	СМЫСЛ	ЖЕСТ
 Аппа	Пентаграмма – знак человека как состоящего из пяти стихий и являющего собой их соединение.	Наклонившись, коснись пальцев левой ноги кончиком кисти правой руки. Поднимаясь, коснись лба. Снова опускаясь, коснись пальцев правой ноги. Поднимаясь, коснись левого плеча, затем правого. И снова наклонись, касаясь пальцев левой ноги.
 Агга	«Старший Знак, Ключ, с помощью которого могут быть призваны Силы Старших Богов, если использовать его с правильными словами и в правильном порядке».	Правой рукой коснись левого плеча, затем лба. От лба проведи невидимую линию к правому бедру и коснись его. Оттуда поднеси руку к левому боку туловища на уровне солнечного сплетения. Оттуда проведи рукой ровную линию к правому боку.
 Бандар	Знак Стража Врат. Если носить его на себе, он не позволит сущностям вырваться из Вне.	Правой рукой коснись левого плеча, затем лба. От лба проведи невидимую линию к правому бедру и коснись его. Оттуда дугообразно проведи ладонью до свадхистаны, остановив ладонь прямо над ней и погладив это место, как гладят живот после сытного обеда.

Упражнение из «Некрономикона Джона Ди»

 Аппа	Левый нижний угол (если вы повернулись лицом к знаку) связан с Землёй, а правый нижний – с Огнём. Здесь они разомкнуты, тем самым открывая человека для этих сил.	Слегка присев, коснись правой рукой пальцев правой ноги, а левой рукой – пальцев левой ноги. Синхронно отведи обе руки вверх и упрись в бёдра («руки в боки»). Разворачивая ладони вверх и поднимая руки, разведи руки по сторонам. Сгибами ладоней коснись шеи, а затем указательными пальцами обеих рук коснись аджны.
 Агга	Вместо «Старшего Знака» назван «Знаком Ганзар», т.е. мира мёртвых.	Левой рукой коснись левого плеча, затем лба. От лба по линии позвоночника веди руку к гениталиям. Коснувшись гениталий, веди руку к левому бедру. Коснувшись его, коснись правого бедра.
 Бандар	Левая линия знака имеет дополнительный угол, за счёт чего знак становится пригоден не только к закрыванию Врат с	Левой рукой проведи вперёд-назад по левому плечу. Затем коснись лба. Потом правого плеча. После чего опусти ладонь на солнечное сплетение и погладь это место.

Бандар	Этой Стороны, но и к открыванию оных с Той Стороны.
--------	---

Заметки

Первое упражнение выводит в космос и утверждает твою волю над существами оттуда.

Второе упражнение открывает ходы к свободным силам в миры за пределом нашей вселенной. Если нарочно не направлять сознание в какой-либо из них, то вынесет к Басурам.

Данные упражнения должны выполняться вместе с определёнными словами на шумерском языке. К сожалению, слова эти утрачены, но когда делаешь упражнения, они часто слышатся. Можно попытаться заменить эти слова проговариванием названия жеста.

Если брать жесты и практиковать их отдельно, могут быть разного рода боли в теле. Если же практиковать жесты в комплексе, (т.е. в таком порядке, как они идут один за одним в каждом упражнении), эффект исключительно благоприятен.

Данные упражнения в некоторой мере ценны сами по себе, но всё же стоит выполнять их как предварительные перед основным ритуалом. Последователям Культа Альяха рекомендуется выполнять только второе упражнение, воздерживаясь от первого, особенно если их ранг не превышает Доша.

Прочие знаки из различных версий «Некрономикона» являются в основном знаками иного рода, хотя некоторые из них тоже можно исполнять в виде ритуальных жестов в пространстве или жестов, составляющих упражнение на энергетику.

Буквы азбуки Нахар являются записью ритуальных танцев; каждое слово, записанное Нахаром, - танец.

Призыв Басуров по атхарской методике

*Записали Кхаа-шират и Тра,
отредактировал Чтец (Клан Крови «Ксин Кро»)*

Практика рассчитана не на высший, но на довольно значительный уровень, не для новичков.

Данная практика получена не от традиционного Му-Шу, а представляет собой срез некоторой части знаний одной из Вампирических ветвей Магии Крови. Если ты не знаешь в полной мере что такое Магия Крови и её Вампирическая ветвь в частности, никогда её не практиковал, ничего не получал от наставника этой магической ветви, то даже не пытайся применить сей способ. В лучшем случае у тебя ничего не получится, а в худшем – он потому и называется худшим. Если же ты Мудхар или Атхар (Вампир), то смело следуй указаниям.

0. Предварительно проведи медитацию или цикл медитаций на стаоту «Эх Лаух Ги На-А'гни» («Я Чёрным Светом засиял») с целью пробуждения Чёрного Пламени в себе.

1. В день, предназначенный для задуманного ритуала, приди в выбранное место.

Очищать место проведения ритуала благовониями или совершать Разгон Чуждой Крови нет необходимости, т.к. чем больше Крови вокруг, тем лучше для мага – и сытнее и есть что поднести, а вся Грязная Кровь (при наличии носителя оной) автоматически очищается от присутствия Мага Крови.

2. Соверши Знамение Крови следующим образом. Пальцекручение: мизинец и безымянный палец согнуты, средний соединён с большим, указательный вытянут вперёд. Удерживая сие пальцекручение, прикоснись указательным пальцем к точке чуть ниже пупка, произнося слово КАЛАИР («Сила»). Потом коснись лба, произнося АТХАРА («Истина»). Затем коснись груди, произнося КХАЛАМИЯ АТХАР («Кровь Алая», «Кровь Вампирская»).

Маги, следующие иными традициями, если они уже пробудили Кровь Кингу, тоже могут использовать сие Знамение, только слова они должны заменить на другие или же совершать Знамение вовсе без слов.

Как правило, Знамение совершается левой рукой.

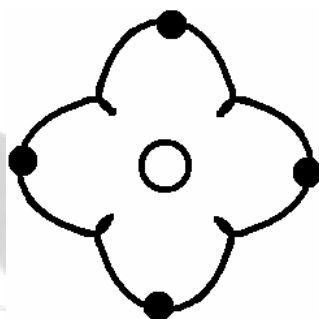
3. Выпей из какого-нибудь человека часть его Силы Крови и скатай её в шар. Если это было сделано заранее, то извлеки шар из заготовки (обычно ею служит гематит или специальная деревянная коробочка с узорами).

Для призыва Хищников можно использовать настоящую кровь жертвы, но – взятую без отягощения кармы, т.е. по доброй воле жертвы и без её убийства.

4. Медитируй на агму «У'довъ Го'ол На-Квиу'р Бури'я Бэ'дэз» («Удов открывает дверь Великой Бездны»).
- Вопреки расхожему мнению, причисление к Богам Крови сущностей вроде Лилит или Нахемы совершенно неверно. В популярной литературе к Богам Крови, как правило, вообще относят специальных идамов, а не богов. На самом деле Боги Крови это истоки (Бож – «Бой Жизни») питающие и творящие все 3 проявления жизни, 3 состояния Крови – суть плоти, суть плазмы, суть энергии. Кроме того, есть некоторые сущности как, например, упомянутый здесь Удов, с которыми обычно работают только Маги Крови и более никто.
5. Когда Удов, Страж Запределья и других сфер, откроет Врата, совершай призыв любого Слуги, Древнего или Древнеподобного, или же ступай туда и ищи его по Лентам Крови.
6. Когда вызываемый явился или искомый найден, пошли в его сторону заготовленный шар Крови. В случае с настоящей кровью, предложи ему кусить от неё.
7. Проси о чём желаешь.
8. После общения с вызванным, дождись пока он уйдёт, и Силой Воли ощути закрытие портала.

Теневой призыв Басуров

Записал Урмо



Печать рисуют чёрным цветом на белом листе или белым на чёрном, затем вешают на чистую стену перед собой. Для постоянной работы – вырезают на дереве и прочерчивают углём от ритуального костра. Если достаточно развита визуализация, можно и просто вообразить эту печать перед своим лицом, лишь бы она ощущалась достаточно живой, вибрирующей.

Не будет лишним воскурить благовония, поставив их слева от печати или прямо перед ней.



Эта мудра называется «хвалынь». Её держат ладонью от себя на правой руке, согнутой в локте. Ладонь находится на уровне правого плеча, чуть-чуть в стороне от неё.

Вы стоите с прямой спиной, смотрите на печать, держите мудру и произносите закливание:

О Альма, Тень Творца!
Дозволь <здесь изложите свою цель>!
И с целью этой яви мне Басура!
Имя Его – <назовите имя вызываемого>!
Пусть явится сейчас же!
Именем Альмы!
Да будет так!

Имя Басура можно называть не только на языке Теней, но и любое, какое вам известно.

Вместо «Да будет так!» можно поставить утверждающие слова силы из культа той Тени, с которой вы работаете, или же зачать именем своего теневого Учителя.

Возвращение Солнца Мудрости

Воссоздали Иокхайим и Шахрияр Гиляни,
исправил Кема Натлийат

Предварительные сведения

Обычно считается, что Ашшур, это городской бог одноимённой столицы Ассирии, а так же племенной бог ассирийцев, Предок, Прародитель и главный покровитель ассирийцев (точно так же как бог Кашшу у касситов и Тешуб у хурритов).

Ашшур ассоциировался с посвящённой ему горой Эпих. Храм этого бога в Ассирии носил шумерское имя Э-харсаг-кур-курра, что означает «Дом горы земель».

Ашшур – бог войны, бог-воитель, главное божество ассирийцев, вошедшее затем в пантеон шумеро-аккадских богов.

Продолжительное время Ашшур не считался связанным с явлениями природы, а являлся покровителем охоты и чаще всего изображался в виде охотника с луком, вместе с быками — любимыми животными ассирийцев. Впоследствии же, когда началась эпоха постоянных войн и когда одноимённый город Ашшур стал центром самой могущественной державы того времени, бог Ашшур стал богом войн. Теологи наделили его всеми регалиями повелителя вселенной, творца и организатора космоса и сделали отцом богов. Супругой Ашшура в ту эпоху ассирийских завоеваний была провозглашена богиня Иштар, а сам он, соответственно, по многим функциям был отождествлён с Мардуком. Верховным жрецом Ашшура был сам царь Ассирии.

Однако, всё это довольно поздние и потому искажённые представления. Кто такой был Ашшур на самом деле, мы узнаём лишь из «Сокровенных культов» Эмиля фон Юнтца. Ашшур был арием по имени Ксезр (что родственно по звучанию латинскому Цезарь-Кесарь-Кайсар и персидскому Ксеркс), имя же Ашшур он принял по восшествии на трон. И было сие ещё в те времена, когда, как сказано в «Пылающем самоцвете» Найфжригаррры, Ассирия была арийской страной, ещё не ставшей семитской. Зная, что Асы – это название ариев, пришедших завоёвывать Скандинавию, имя «Ассур» можно толковать как «Царь ариев». Говоря обобщённо, Ассур-Ашшур это Богочеловек, бывший некогда величайшим царём и Заклинателем (назовём так, ибо определить его ранг точно как Вараман или выше не представляется возможным), коего впоследствии за сии качества отдалённые потомки провозгласили богом.

Смысл

У ассирийских жрецов было пять ступеней восхождения:

1. *Ша-мamu* – «ученик». На этом этапе молодой человек заучивал важнейшие заговорные формулы, узнавал ситуации их произнесения и допускался помогать при жертвоприношениях.
2. *Машмаш-шу цехру* – «младший маг». На этом этапе маг изучал астрономию, астрологию, ритуалы, различные виды гаданий, а также приёмы лекарского искусства, однако к проведению обрядов его ещё не допускали.
3. *Машмашшу* – «маг». На этом этапе человек самостоятельно проводил все храмовые службы и жертвоприношения, предсказывал судьбу по знакам небес и земли, исцелял, изгонял демонов, записывал свои наблюдения на таблички, составлял новые по форме заговоры, но не имел права допуска во дворец. Именно этот ранг обычно переводят как «Заклинатель» и потому можно считать его аналогом Яту.
4. *Машмаш биты* – «маг храма». Здесь маг получал право писать доклады и составлять предзнаменования царю, мыслил в масштабе всей страны (а то и мира) и обучал начинающих магов в своём храме.
5. *Ап-калу* – «мудрец». Этот почётный титул получали наиболее искусные маги, зная, что таким же титулом обладает и верховный бог страны, названный «апкал» или «мудрейший (из) богов», — Ашшур.

Естественно, на каждой из этих ступеней давалось своё посвящение и совершался определённый этап Внутренней Алхимии.

Яту сопричёлся Роду Ассура. И теперь он должен получать от него наставления, как от самого славного Заклинателя, от коего ведут свои линии многие тайные общины, в том числе и басурлахские. Се и есть Возвращение, ибо Ассур снова приходит на Землю, принося с собой забытую мудрость.

День

Безвременье: любой день, когда не помнишь какой сегодня день и какое число.

Время

Полночь. Никакого освещения! Кроме, разве что, лунного света, если он будет.

Место

Безлюдное поле с зелёной травой.

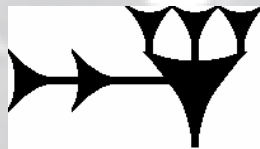
Предметы

- 1) корона (можно сделать из бумаги и покрасить в чёрный цвет);
- 2) ветка с заточенным концом (лучше не иметь её заранее, а подобрать сразу на месте);
- 3) жёлтая или золотая краска;
- 4) кисть;
- 5) козлёнок для принесения в жертву, если ты Дош (если выше Доша, то жертва не обязательна);
- 6) необработанный оникс.

Приготовление

Веткой на земле нарисуй Алголь.

Кистью нарисуй на коже своей груди и на правой ладони имя Ассура, записанное аккадской клинописью:



Действо

Встань в середину Алголя. Надень корону. Читай заклинание:

*Аранют а Ху'яна Фаар!
Инкх'в Наагс!
Ио, ио, ио!
Воспрянь, Ассур!
Первое Чёрное Солнце, воспрянь!
Белый Всадник, стремящийся на коне!
О, Великий Охотник!
Быки Твои отверзли настежь Врата!
Эль Ассур! Эль Ассур! Эль Ассур!
Вот он! Вот он!! Уже здесь!!!*

Когда ощутишь, что Ассур взирает на тебя, принеси жертву, коли ты Дош. Затем подними вверх раскрытую правую ладонь, на коей лежит оникс, и молви:

*Да будет славно Священное Иго!
Ибо сам Ассур явился сюда и присутствует!..
Великой Ассирийской Империей!
Священностью Земли Мот!*

Силой Жреческих Посвящений!
Теталами Власти!
Заклинаю!
Создай связь, войдя в этот камень!
Направь и пошли в него луч Своего благоденствия, луч Своего пребывания в Жизни!
Молю Тебя, будь моим другом!
Наставником моим будь!
Ин'лаунау Ашшур Нэфлегб.
Ио Ашшур! Ио Ашшур! Ио Ашшур!

После

Камень носи с собой в чёрном мешочке на поясе. Когда потребуется совет, купай камень в крови или обмазывай кровью (коли ты Дош) и говори 3 раза «Ио Ашшур!», после чего Ассур услышит тебя и вмешается.

Коли ты не проходил включения Крови Кингу, то носи на груди вшитое в одежду зеркальце, зеркальной поверхностью от себя, а лучше настоящее панопту (шаманское медное зеркало), дабы хоть чем-то защитить свою душу от Пожирания...

Примечание

«Быки Твои отверзли настежь Врата»...

Что за быки такие?.. Обратившись к индийской мифологии, узнаём: «Дхаула – бык, поддерживающий Землю и небо». Вот и задумаемся ещё раз о масштабах воздействия...

Или заглянем в ассирийский сонник: «Если человек превращается в быка или имеет дело с быком, то его дом станет процветающим, и он сможет получить всё, чем боги разрешают владеть людям».

Серебряные иконы Басуров

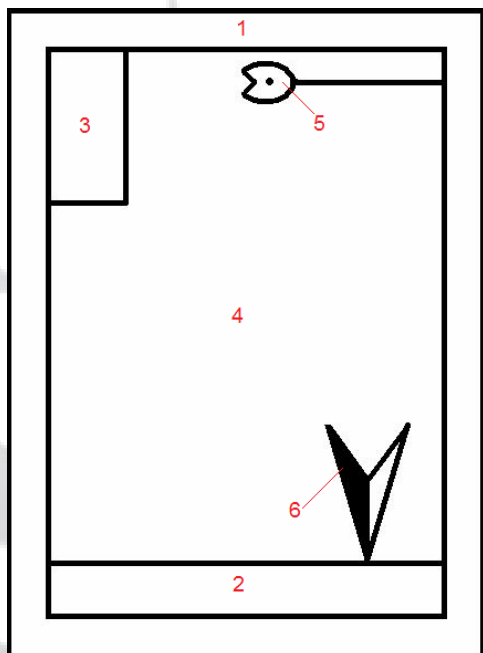
Записали Тахао Тхуалн и Шан Сенг

Арии воевали ради победы. Многие воины перед сражением пили зелья, от воздействия коих отходили лишь спустя несколько месяцев после битвы. Воинская этика, присущая славянам, большей частью была ариям чужда. Поздним отражением сего были берсерки.

Некоторые арийские воины прикручивали на свои щиты болтами или цепями «иконы» Басуров. Враг, ударяя по «иконе», обязательно получал обратку от Басуров за поругание святыни. Даже если он не получал её мгновенно, он всё равно знал, что это ему зачтётся – шло не только физическое, но и моральное уничтожение врага.

Для медитаций «иконы» снимали со щитов и клали себе на темя.

Изображения на «иконах» строились по следующей схеме:



1 – в любом месте рамки или по всему её контуру любой приемлемой азбукой пишутся слова, из коих составлен животный знак (сигил в виде чего-то живого, стилизованный из слов). Если животный знак не используется, просто пишется своё желание или же это место оставляется пустым.

2 – азбукой Нуг-Сотха пишется имя Басура.

3 – рисуются символы и атрибуты нужного Басура.

4 – изображение Басура. Можно в виде животного знака или просто как привидится на основании того, что вам известно о данном Басуре. Лишь бы изображение было связано с этим Басуром. Для улучшения связи можно на изображение добавить печать. Например, она может проступать у Басура на лбу, на груди, он может держать её в руке, как бы подавая смотрящему, и т.п.

5 – «Внимание Альяха». Хаос выпускает из себя одно из своих Творений, т.е. ниспосылает Басура.

6 – обозначение Крови Кингу и Червя. Иногда и того и другого вместе, иногда чего-то одного.

Сами «иконы» были небольшого размера. Изготавливались из серебра. Освящались очень просто: готовую «икону» проносили сквозь пламя белой свечи, говоря при этом: «Благословите, Басуры! То Слава ваша!». В поздние времена стали изготавливать из чёрного дерева, а освящали, обмазывая своей кровью, взятой из пальца.

Во времена ванов сии «иконы» назывались Зотагх-Вар и вместо пластин гравировались сразу на щитах.

Невозможно не заметить параллель со щитами индейцев Кроу. Кроу делали свои щиты из сыромятной кожи. Эти кожаные круги были грубыми, но их владельцы знали, что кожа животного сама по себе не может защитить их от вражеского оружия. Они верили, что щиты намного сильнее, чем материал, из которого они сделаны. Дополнительная прочность исходила от духовной силы, которая, по поверьям Кроу, создала Землю. Сила сия как раз была заключена в рисунках, кои индейцы наносили на щиты. Раскраска щита раскрывала его носителя перед всем и всеми, раскрывала его связь с Создателем. Сюжет или предмет, пришедший в видении, наносился на щит самим человеком или его духовным наставником. Такие видения давали молодым Кроу уверенность в том, что те стали воинами. К щиту прикреплялись священные предметы, такие как перья. Когда воин Кроу поднимал свой щит, он фактически вооружался той силой, в которую верил, что делало его уверенным и неуязвимым. Бывало, что щиты Кроу отпугивали целые армии, и даже не пробивались пулями.

Из современного можно вспомнить уголовников, кои татуировали изображения Ленина или Сталина на те места своего тела, в которые не желали получить удар ножом.

Преображение

Записал Йихаггаот

Однажды мне случилось провести ченнелинг с вавилонским жрецом, который жил во времена расцвета культа Мардука (Амара, Амаруту, Меродаха). Он собирал древние писания, некоторые из них уничтожал, хотел запретить культы Басуров (в то время были культы отдельных Басуров и был единый посвященный Культ Альяха).

Вот он сидит, поджав одну ногу, в пещерном шатре. Вокруг него всё тёмно-красное как свежая кровь. За пределом шатра снуют духи, и царит спокойная бесконечность...

И вот он говорит:

- Как убивать я знал, но ведал,
что Старшие меня за то осудят...
Но человек, смотри, в нём сущность,
её же можно разделить
и помещать и помещать

в неё что было, не было и будет.
О да, то варварством великим ты зовёшь,
о неразумный!
Возвыситься тут можно превелико.
К каким мирам причтён быть возжелаешь,
туда направится душа твоя.
Сильнейший будешь в мире том,
Ведь, коли кто с Земли приходит,
того Там почитают
(коль не съедят и коли
ты сам силён там будешь).
Кровь! Кровь правит,
вершит она великое!
Ты коли быть причтён желаешь,
найди существ оттоле нужных,
ты выжми сок из них
и слейся, слейся с соком!
Испей, напейся до отвала!
Родство в тебя перетечёт!
Будь вежлив
и не понось существ
принесшихся в заклание твоё.
О да, они того желали,
мы так считаем, раз поймал ты их.
Вот так всё просто
и безысходно так же.

Когда я попросил его разъяснить поведанный им способ, он сказал, что сначала надо выполнить «Омовение в крови». Для этого встаньте, закройте глаза и представьте, что вы стоите в древнем храме, над вами на подножии стоит человекоподобное изваяние из свернувшейся крови. В его руках чаша, полная крови. Чаша наклоняется, и кровь начинает течь на вас, омывая вас. Текущая кровь медленно стекает по вашему телу, проникая в поры, очищая вас и наполняя силой. Когда почувствуете, что очистились – чаша опустеет. Прodelайте так всего 7 раз. Если выполняете сие перед сном, то, чтобы не мучиться от бессонницы, лягте на пол и позвольте крови стечь с вас.

Затем призовите своего Покровителя, кем бы он ни был. Предложите ему обмен энергетикой. Если он согласится, то пускай встанет ровно перед вами или вообразите его ровно перед собой. Пускай он возьмёт как плату часть вашей Силы Крови. Затем смотрите на него и вдыхайте в себя отлетающие от него частицы. Если вы не давали ему Кровь, то вдыхайте его частицы, отдавая ему свои. То же самое можно проделывать с пространством нужного вам мира. Тогда этот мир будет чаще вам сновидеться и вы обретёте силу существ того мира. Вы начнёте с ним сливаться.

Это похоже на то, как шаманы полностью отдают своё физическое тело демонам, дабы взамен получить готовое сновидческое тело. Шаманы рассказывают, как демоны отрывают им части тела, заменяют что-то, потом собирают; всё это делается за один раз и только по воле демонов, вне зависимости от желания шамана. Здесь же хоть всё и происходит не сразу и придётся повторить не один раз до достижения нужного эффекта, но зато всё исключительно по вашей воле.

V



СОВРЕМЕННЫЕ ПРАКТИКИ

Азбука Галаа

Шахрияр Гиляни

В традициях Культа Аляха имеется множество магических азбук. Как и скандинавские гальдруны, каждая из них используется со своей целью:

- Убраш – для записи Имён;
- Нахар – для записи гимнов;
- Старший и Младший Символический алфавит – для записи заклинательных формул;
- Нуг-Сотх (по версии Уилсона) – для надписей на талисманах и прочих магических предметах;
- Азбука Магов (литеры Парацельса) – для любых надписей, и, в частности, для получения сигил из букв;
- Наагх Р'унай – для записи югготского языка.

Все остальные азбуки, наличествующие ныне в традиции Культа Аляха, годятся лишь для ведения дневника – просто, чтоб никто, кроме тебя, не понял написанного.

Беда в том, что современным магам эти азбуки не очень удобно применять: Убраш, Нахар и Символические алфавиты не достаточно изучены, чтобы можно было использовать их в полной мере, а Нуг-Сотх, Азбука Магов и Наагх Р'унай подогнаны строго под латиницу.

Современным русским магам нужна такая магическая азбука, которая была бы им совершенно понятна, не требуя изучения, и была бы подогнана под кириллицу. Задавшись этой целью, была получена азбука Галаа:



В наиболее древних азбуках каждая буква имеет своё значение, благодаря чему буквы можно использовать не только для записи слов, но и как рунескрипты. Однако, Хаос есть Хаос, и потому в азбуке Галаа всё не так. Всё проще и масштабней.

Буквы разделены на 2 группы: согласные (к которым добавлена буква ДЖ) и гласные (к которым причислена буква Й). Они имеют значения именно группами, а не каждая по отдельности. Гласные проводят 1 поток – поток Намерения. Согласные проводят 3 потока: Тиамат, Абзу и Великие Древние. Склежкой служит особо выделенный поток Шуб-Ниггурат как Матери Колдовства. Такое сочетание потоков открывает превосходные возможности...

Слово «Галаа» является плодом глоссолалии, имевшей место при получении данной азбуки, поэтому оно, скорее всего, ничего не значит. Однако, некоторые знатоки утверждают, что с арийского «галаа» переводится как «язык». В подтверждение этой версии скажу, что невозможно не заметить сходства этого слова с такими древнерусскими словами как «глагол» («слово») и «глас» («голос»).

Галаа можно использовать для любого рода надписей, эта азбука универсальна. Если Галаа применяет Заклинатель, то можно её использовать не только в русле Культа Аляха, но так же и для работы с любой традицией, стоящей ниже Аляха. Настоятельно рекомендую использовать именно её, т.к. она чётко заточена на высшие потоки Культа Аляха, очищенные от эгрегорных влияний.

В завершении хочу привести 2 факта о важности русского языка в нашей традиции и одну простую, но эффективную практику буквенной магии.

ФАКТ 1-й. Один человек, считающий себя жрецом Ньярлатхотэпа, как-то раз сказал, что термин «Заклинатель» вообще не существует, т.к. в английских версиях гримуаров вместо него стоит слово «колдун». Однако, все книги, изданные «NST of GBL», на английских сайтах лежат в переводе с русского...

ФАКТ 2-й. При практике создания сигил Хаоса из букв было замечено, что на каком бы языке ни было взято слово – на арийском или на юготском, сигил всегда получается более «настоящим», если слово записано кириллицей, а не латиницей.

ПРОСТАЯ ПРАКТИКА. Запиши азбукой Галаа имя любого Басура и вообрази это имя перед собой примерно на расстоянии вытянутой руки на уровне солнечного сплетения. Вообрази, что эти буквы окрашиваются в зелёный цвет. Сохраняя зелёные буквы перед собой, говори с ними, ощущая, что через них и сквозь них говоришь с тем Басуром, чьё это имя.

Портал вниз

Шахрияр Гиляни

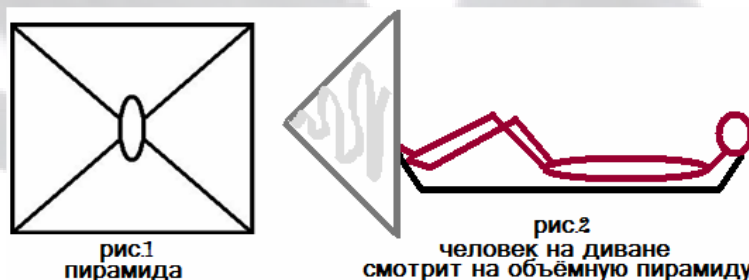
Во внутренних практиках многих древних традиций есть работа с объёмными фигурами. Самая простая практика такого рода состоит в том, что надо ощутить общий объём и углы того помещения, в котором ты находишься; если помещение построено с соблюдением правильных пропорций, то от такой концентрации сами собой развиваются сиддхи и случается ВТО.

В данной статье я опишу более сложную, но не менее полезную практику.

Ляг на диван так, чтобы голова была на подлокотнике, а ноги были согнуты в коленях, но не полностью, а слегка, наполовину.

Закрой глаза и направь взор в область стоп. Визуализируй, что под стопами находится прозрачная плоскость, квадрат. Поскольку ты лежишь, квадрат находится прямо перед тобой, он стоит. Если бы ты стоял, он бы лежал под тобой.

Затем смотри на эту плоскость так, словно она является основанием пирамиды, а ты лежишь под пирамидой и сквозь основание смотришь снизу вверх на её вершину. Чтобы вершина и объёмность виделись точнее, создай тонкие белые линии, идущие из 4-х углов квадрата в самую его середину, и затем отдаляй от себя, вытягивай вглубь – так создаётся объём и очертание пирамиды, которая находится у тебя под ногами и своей вершиной направлена вниз.



Всматривайся в вершину. Постепенно начнёт создаваться вихрь, откроется воронка, начнёт подниматься энергия, изменится картинка перед закрытыми глазами...

Далее есть 4 варианта развития событий:

- 1) вращать всю пирамиду или только воронку с целью насыщения энергией того мира, что находится где-то там за её вершиной;
- 2) использовать воронку и вихрь для ВТО;
- 3) прочитать в воронку воззвание к кому-либо из Стихий Земли, Демонов или Обитателей Границы;
- 4) после 3-го с помощью призванной сущности совершить 2-е.

Используемая пирамида имеет связь с нижним треугольником из тела Мер-Ка-Ба. Аналогично можно работать и с пирамидой вершиной вверх, что находится над головой, но туда сложно направлять глаза.

Янтра ассирийской Магии Басуров



Дабы испытать силы, вращай изображение янтры как Аркан на определённой чакре, (начинать советую с муладхары или с паталы). Дабы получить знания, созерцай её и затем мысленно войди внутрь, следуя видениям.

Настройка:

Ярящийся Хаос – это я.

*Тот, кому отверсты тайные храмовые подземелья, ведущие ко Вратам Посвящения, - это я.
Свершающий Богохульную Алхимию Древний Человек – вот кто я.*

Я есть тот, кто берёт от Источника Жизни, когда придёт время наполниться.

Я есть тот, кто властен Осуждать, Приговаривать и Вершить Свою Волю.

Я есть тот, кто Вернулся и потому теперь никогда не будет заперт, ибо бодрствует.

Я вживаюсь в переливы Истины.

Я держу бич Негодования в руке.

Я – жезл Гнева Басуров!

Я здесь тот, кто говорит: «О Басуры! Отцы Мои!

Восстаньте и придите сюда!

Ибо Дитя Ваше Вас призывает!»

Посвящение

Шахрияр Гиляни, Кыйил Наммалуш

Определение

Посвящение – это открытие на человека какого-либо канала с последующим закреплением одного. Закрепление выглядит в виде устойчивой привязки, сопровождаемой наложением на человека определённой печати, (а иногда и нескольких), на тонком плане – чаще всего, в области аджны.

Основных видов посвящения два:

- 1) Подключение – когда тебе подключают канал к каким-либо сущностям, чтобы ты общался с ними и проводил в мир их поток;
- 2) Соединение (или Открытие) – когда какую-либо из энергий, находящихся внутри твоего кокона, соединяют с её источником, находящимся во внешнем мире, т.е. вне человеческого кокона.

При посвящении 1-го типа ты должен будешь дать клятву хозяевам потока выполнять их требования; если не будешь подчиняться – накажут, не будут повышать ранг или отключат поток. При посвящении

2-го типа никаких обязательств ни перед кем нет.

Метод

Маг совершает ритуал, в котором называет имя посвящаемого, в результате чего силы, к которым обращён ритуал, направляют свой поток на посвящаемого и закрепляют на нём. Вместо обряда иногда имеется особый символ, предмет, жест или заклинательная формула, при совершении коей на посвящаемого, приходят духи и ставят ему подлючку. Иногда посвящающий и посвящаемый читают заклинание вместе, или каждый читает свою часть заклинания.

Можно получить посвящение самому, без посредства отца-посвятеля. Для этого сначала надо выбрать нужный поток и найти его. Найти сложно, т.к. через обычную медитацию в этом деле можно ошибиться. Чтобы не было ошибки, надо найти человека, у которого этот поток уже подключён, и взять с него настройку. Если такого человека нет среди живущих – следует медитировать на какого-либо Мастера из прошлого, (тут можно посоветовать таких личностей, как Ассур, Цантху, Э'х-Пи-Эль, Эваг, Фаразин, Цон Меццамалех, Эйбон и др.) Когда поток безошибочно найден, надо сесть с прямой спиной, ощутить эфирное тело примерно на 2-4 см шире физического тела, и гнать через себя этот поток. В процессе его прогонки надо ощутить точку, через которую данный поток соединяется с эфирным телом. Если точка соединения окажется слишком удалённой, надо расширить эфирное тело так, чтобы точка была на его поверхности. Затем следует сосредоточиться на середине этой точки – внутри неё. Там будет восприниматься некая перегородка. Чувствуя эту перегородку, ощущай, что постепенно размываешь её, истончаешь, и при этом усиливай протекание потока. Когда полностью размоешь перегородку, поток сам по себе потечёт через неё быстрее. Сделай его ещё быстрее, и некоторое время посиди так, напиваясь. Или посиди, медитируя на точку подключения потока. Обычно такая подлючка встаёт сразу, но на всякий случай дня 3-4 проверяй, не слетела ли она.

Этот способ универсален, его можно подвести под любую традицию.

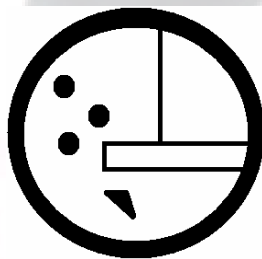
Немного о потоках

Обычно посвящают в какой-либо эгрегор. Подключение к эгрегору открывает поток силы и знаний, но он весьма ограничен, т.к. в любом эгрегоре наличествует далеко не бесконечное количество силы, и ты оттуда будешь получать лишь в меру – сначала много, чтобы тебе понравилось, а потом всё меньше и затем лишь порциями.

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

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

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



Но постепенно ты должен научиться обходиться без него.

В дальнейшем, если ощутишь какой-то шар или увидишь какой-то образ – это всё не то. Силу можно

чувствовать только как Силу, а не как что-то иное. В противном случае ты и будешь чувствовать что-то иное, а не Силу.

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

Когда ты понял, какой Гун тебе нужен, и когда ты нашёл его зачаток в себе, нужно начать его вырабатывать. Чтобы сие происходило быстро и гармонично, Мастер или тот Басур, коий станет твоим покровителем, должен вживить тебе особые тонкоматериальные механизмы, (по этому поводу читаем «Вāшар Ктмāр» и «Тень Отражения Пустоты»). Затем ты должен будешь начать делать упражнения с телом, кои приводят в действие эти механизмы. Данный способ верен для любой традиции.

ЭСБ

Из учебного материала «Круга Альяха»

Перечитай различные версии «Некрономикона» и другие гримуары нашей традиции. Выпиши черты Басуров, составь портрет, найди и постигни Дух Басура. Выпиши описания Басуров по разным источникам, выдели общие черты, и ты увидишь Силу, Концентрацию, Волю и т.д. в Абсолютном Проявлении. Басур есть безудержный Дух, неудержимая Сила, Абсолютный Закон!

Теперь сядь и включи воображение. Сформируй некий обобщённый образ Басура. Как выглядит это существо, наделённое абсолютными качествами? Каким бы необъятным оно ни было, ты должен его как-то увидеть, охватить мысленным взором и, что самое главное, своими ощущениями.

Когда образ станет однородным, войди в него. Если он сформировался далеко от тебя, сделай физическим телом шаг или несколько шагов, чтобы войти в него.

Ощути себя не просто внутри этого образа, но ощути этот образ частью себя, слейся с ним своими ощущениями, воспринимая этот образ как своё тонкое тело.

Ощущая себя этим образом, обернись по сторонам, смотря его глазами и видя то и так, как видит он. Теперь ничего не воображай! Используй только ощущения, (что ощущает тело, когда оно поворачивается?), видимая картинка возникнет сама, разум сам её построит, тебе не нужно самому её нарочно воображать.

Ощути Червя и усиль его протекание. Пойми, что сим ты закрепил этот образ, и теперь всякий раз как только ощутишь центральные потоки, так сразу же возникнет этот образ тебя как Басура.

Чтобы стать Басуром, необходимо культивировать Абсолютность качеств. ЭСБ (Эталонное состояние Басура) – 1-й шаг к этому. Вызывай в себе ЭСБ как можно чаще и удерживай себя в этом состоянии как можно дольше.

Начиная следовать образу Басура, примеряемому на себя, тем самым запускаешь первичную трансформацию, и это же выделяет тебя из общего потока сознаний. И дальше начинается...

Аура ужаса

Диктовка от Слуг.

Записал Шахрияр Гиляни, исправил Кема Натлийат

У каждого Басура имеется Маска Крови, Образ Абсолютного Зла, возведённый гримуарами и поддерживаемый фанатиками. Такую же Маску может иметь и верный басурлах, коли создаст её для себя.

Начинаешь думать о стихийных бедствиях, об убийствах, о жестокостях... Из всего этого сворачиваешь огромный шар размером больше своего кокона. Помещаешь себя внутри этого шара, и вся эта мерзость вращается вокруг на любом заданном тобой расстоянии. Можешь добавить в неё

боевые мыслеформы вроде лезвий, шипов, топоров.

Когда шар полностью сформирован, ощути, что от него идут присоски к тем потокам, из которых ты его слепил, т.е. он постоянно подпитывается негативом. Вложи в него ощущение этого питания, словно бы сам за него ощути, как он поглощает негатив и укрепляется за счёт него.

Когда и это готово, шар надо закрепить, чтобы он ровно встал и не распадался. Для этого резко, но спокойно, соедини два кулака, прижав их друг к другу на уровне солнечного сплетения, затем оскалься и скажи: ЗЕГ ТАЗЕГХ. Немного так постой и затем разъедини кулаки.



Может быть, ты тихий и скромный ангел, но, имея ауру ужаса, от тебя все будут шарахаться, как от маньяка. Особенно те, кто любит заниматься сканом.

Искусство Машмашшу

Шахрияр Гиляни

В Ассирии было три разновидности магов:

1. *Машмашшу* – жрец-экзорцист. Помимо прочего, эти маги гадали по печени ягнёнка и были сведущи в астрологии.
2. *Ашипу* – жрец-окропитель, занимающийся также исцелением больных от злых духов. Эти жрецы ворожили, совершали обряды.
3. *Бару* – гадатель по внутренностям жертвенных животных и по уродливым зародышам, по маслу, расплывающемуся на воде, и по дыму жертвенного воскурения.

Ещё были Асу – врачи. Они хотя и не маги, но больше были похожи на современных знахарей, чем на современных врачей. Например, они призывали богов при составлении лекарств.

Заклинатели – это Ашипу. Как правило, термин «Заклинатель» не использовался сам по себе по типу «Я – Заклинатель!», но только в отношении кого-либо из богов, и, что важно, только Молодых Богов, например: «Я – Заклинатель Энки». Но это позднее искажённое использование термина, происшедшее от того, что шумеры на главное место ставили Молодых Богов и поклонялись Им, а не Басурам. В Культе же Альяха Заклинатель именуется Иша («господь») и Басурлах («человек-дух, властвующий над духами»); термин используется сам по себе, без прилагания его к Басурам, или другим существам, т.е. просто «Я – заклинатель!».

О функциях Заклинателя более-менее всё понятно: Заклинатель – это жрец Басуров. Кто такие гадатели-Бару, тоже ясно. Потому остановимся на Машмашшу и проясним некоторые моменты их работы. Но, опять же, не в контексте шумерской или ассирийской религии, а в русле Культа Альяха.

Итак, Машмашшу – экзорцист.

Прежде всего, для чего нужны экзорцизмы?

Допустим, новичок, вдруг, призвал кого-то не того и тот желает его поглотить. Или когда призывал одного, пришёл кто-то другой. Или уж совсем очевидный случай, когда явился дух и пытается подселиться, дабы одержать человека. Так же перед любым обрядом обычно совершается общее изгнание ради очищения пространства; в Серой Магии при этом изгоняют как злых духов, так и

добрых, чтобы никто своими замыслами не сбивал ваших действий.

В книгах о Древних достаточно призывов, но почти нет изгнаний. И тут вот на что хочу обратить внимание: в «Писании Маклу», помимо стандартных изгнаний злых духов, есть изгнание Слуг и изгнание Азатота, но это же просто смешно! Разумно ли изгонять Басуров силой Молодых Богов? Разумно ли рогаткой угрожать грозовой туче?

Потому необходимо создать 4 рода экзорцизмов:

1. изгнание любых сущностей ниже Басуров (Молодые и все остальные);
2. изгнание Хищников;
3. изгнание Басуро;
4. универсальное изгнание любых сущностей любых иерархий.

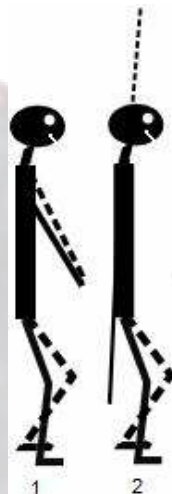
Почему надо именно создать? Потому, что существующие экзорцизмы не подходят. Например, каббалистическими экзорцизмами можно изгнать Молодых Богов, да и то не всех, а уж кого повыше – никак.

Это различие по цели изгнания. По механизму же действия можно выделить 2 вида:

1. на основе личной силы и могущества (результат пропорционален личным качествам);
2. на основе силы Вышестоящих инстанций, (использование имён силы, которые являются властвующими над изгоняемым).

Для полноты картины дам 4 рабочих изгнания.

Экзорцизм №1



Встать в положение №1. Курсивом обозначена левая рука и левая нога. Ладони касаются друг друга. Сказать слово ПХУЛЬ, затем не торопясь развести ладони, приняв положение №2, словно бы очерчивая щит или открывая чёрную дыру. Сие отталкивает духов, отсылая их в места их обитания.

Здесь эффективность будет зависеть от соотношения: сила мага \geq сила духа.

Экзорцизм №2

Совершить жест из «Гримориум Империум», назвать имя желаемой сущности, и попросить уйти. Никто не ослушается.

Относительно Басуров, этим способом можно изгнать лишь так называемых Младших Древних, к которым относятся почти все, кроме Владык Альяха и Семерых Великих, но – далеко не всех!

Экзорцизм №3

«Танагар, приносящий спокойствие, умиряющий буйных, дарующий гневу сон! Снизойди и властвуй! Танагар, Танагар, Танагар!»

Подойдёт для изгнания Хищников, Молодых Богов и более низших сущностей. Басуров не изгонит, но может намекнуть Им о необходимости соблюдать спокойствие.

Танагар обычно не изгоняет, но отдаляет нападающих и успокаивает их, создаёт перемирие. Если просишь изгнать, то появляется мощный чёрный вихрь, который втягивает в себя всё то, что хочешь

изгнать, и затем исчезает.

Экзорцизм №4

Какая может быть причина, чтобы изгнать Басуров? Она может быть только для новичка или чужака, которого будут рвать на части за его наглость или незнание. Для Яту же такой проблемы не существует. Но всё же, имеет смысл знать сам механизм – как это возможно, если оно вообще возможно?

Изгнание Басуров – это очень проблематично. Если изгонять своей силой, то надо обладать не меньшей, чем у самих Басуров. Если Именами Власти, то надо уже быть кем-то в иерархии Басуров, да и то речь может идти лишь о Слугах.

По сути, Великие Древние являют собой пространственно-временной континуум. Как и откуда изгонять такое?.. Скорее, можно говорить об убиении от себя ВНИМАНИЯ, обращённого от более великих существ, но никак не об изгнании.

Однако, всегда можно воззвать к Сущему Беспредельному Духу, ибо выше Него нет никого. А если даже и есть, то диапазон сущностей, подлежащих изгнанию, заканчивается намного раньше, т.е. нет смысла взывать к кому-то выше Сущего. Чтобы знать, есть ли кто-то выше, надо самому быть Сущим и смотреть уже с того уровня.

Но стоит учесть, что Сущий справедлив. Если на тебя напали и это нападение будет для тебя хорошим уроком, то какой смысл Сущему тебя защищать? Ему приятней, если ты выучишь урок и за счёт этого возвысишься, нежели то, если ты избежишь наказания и не взойдёшь на новый уровень. Иное дело, если ты отождествишься с Сущим, тогда на тебя уже будут смотреть иначе и прекратят нападение даже в том случае, если ты неправ.

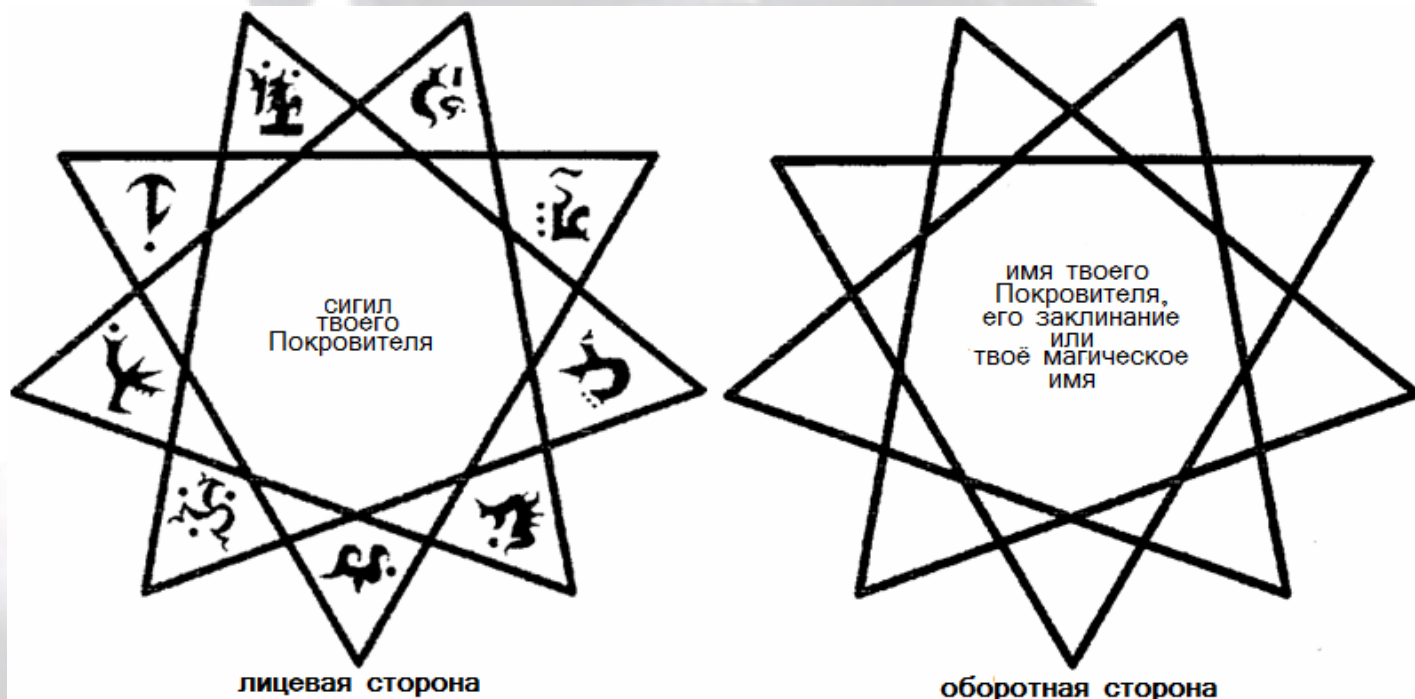
На сием экскурс окончен.

Думаю, что представленные здесь изгнания достаточно универсальны, чтобы заменять собой все четыре вида экзорцизмов, о которых я говорил выше.

Создание оберега

Из учебного материала «Круга Альяха»

Предметов силы может быть множество, и, в частности, оберегов существует огромное количество. Но мы сделаем только один – самый важный, самый необходимый. Если тебе будут нужны ещё и другие – Басуры сами тебе скажут об этом, и всё объяснят.



Рисуется тёмно-зелёным цветом на чёрной коже. Кожу лучше всего не оставлять кругом или

квадратом, а обрезать так, чтобы углы звезды выступали. Если это невозможно, если кожа слишком хрупка, тогда следует обрезать её так, чтобы она была в форме овала (не круга, овала!). Сверху делается дырочка, чтобы продеть верёвку, (предпочтителен синий цвет или чёрный).

Сигил Покровителя желательно взять из «Grimorium Imperium» или получить лично. Но оттуда или из другого источника, - всё равно сначала надо проверить его многократными медитациями.

Надписи выполняются Литерами Парацельса или Азбукой Галаа.

Когда оберег изготовлен, все надписи нанесены, выбираешь время и место для обряда. Место может быть любым, главное – чтобы тебя там никто не побеспокоил примерно полчаса. Можно дома, на поляне, в лесу или на каком-нибудь из Мест Силы. На кладбище – не желательно. Время должно быть пороговым, т.е. рассвет или закат. Возможно, Басуры укажут тебе иное время и место – Им виднее.

Итак, в назначенном месте, в назначенное время начерти мелом на полу или веткой на земле 9-конечную звезду – такую же, как на обороте твоего оберега, только безо всяких надписей. В углах больших треугольников поставь по одной толстой чёрной свече (итого 9 свечей). Зажги свечи по часовой стрелке, начиная с любой из них, (с какой начать, определишь интуитивно).

Встань в середину звезды. Положи оберег впереди себя – лучше положить на какое-нибудь возвышение (высокий камень или небольшой столик).

Открой внешнюю форму Звезды Аляха.

Мысленно поприветствуй Сущего, Древнейшего, Абзу и Тиамат, Владык Аляха и всех Басуров (тут можно без имён, обобщённо).

Вызови своего Покровителя, вибрируя Его имя в пространстве.

Когда ощутишь, что Он пришёл, возьми оберег в руки, (лучше всего держать на ладонях как подношение), и скажи Покровителю, чтобы Он силой Аляха зарядил этот оберег на ту определённую цель, в которой Он согласен тебе помогать. Цель следует оговорить заранее при предварительном медитативном общении с Покровителем.

Стой, не сходи с места до тех пор, пока будешь ощущать, что твой оберег насыщается силой!

Когда записка окончится, надень оберег.

Поблаговари Покровителя, затем всех Басуров, Владык Аляха, Тиамат и Абзу, Древнейшего, Сущего. Закрывай Звезду.

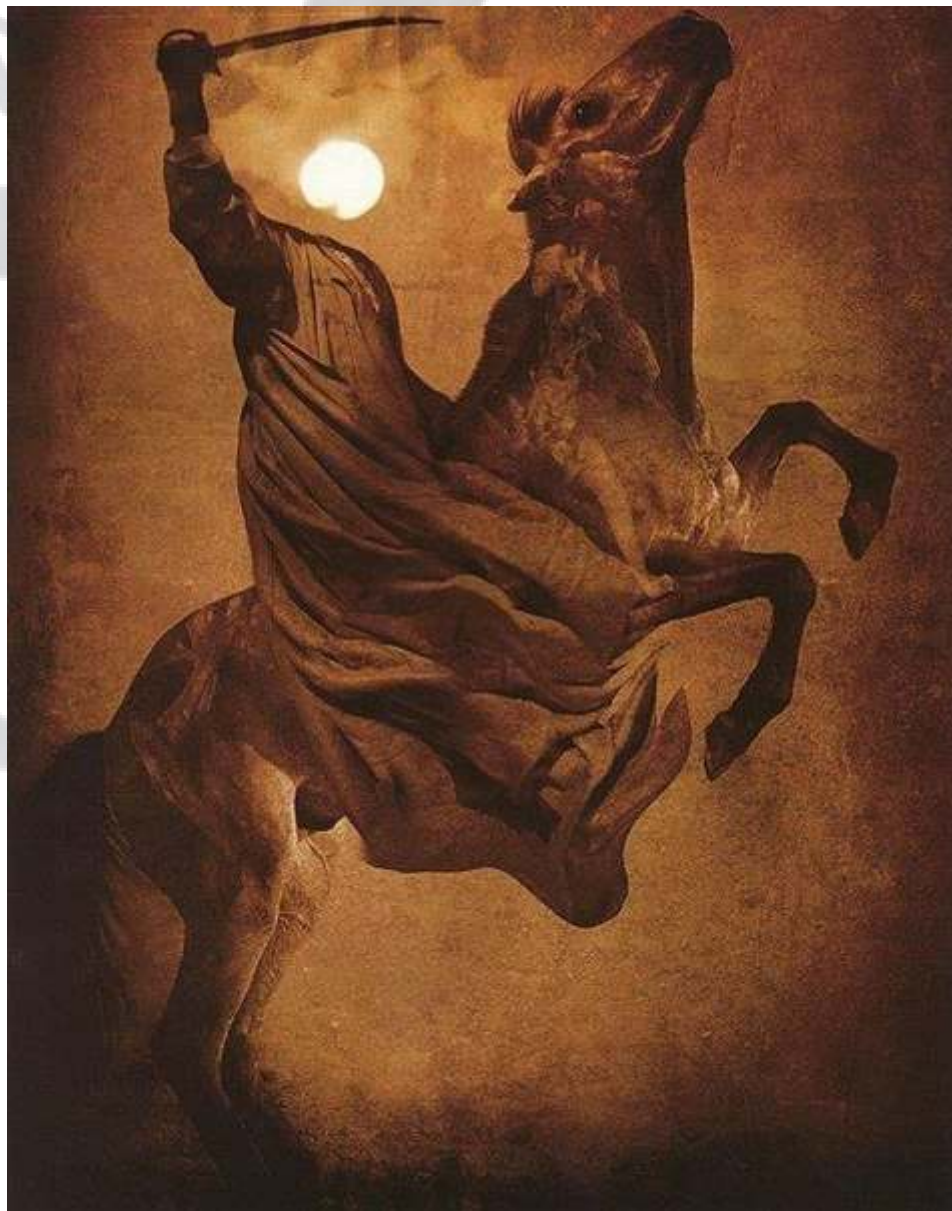
Потуши свечи против часовой стрелки.

ЗАВЕРШЕНИЕ

*Кай Габриэл, Испания.
Перевёл Дарен.*

Покуда ты видишь письма в книге раскрытых страниц,
ты умён, но ты не мудр.
Лишь когда ты будешь читать тишину,
лишь когда на листах твоего ума не будет написано человеческих слов,
лишь тогда.

ИНБ'НА ТА-РА-ХАГ



В хаосе рождается порядок...