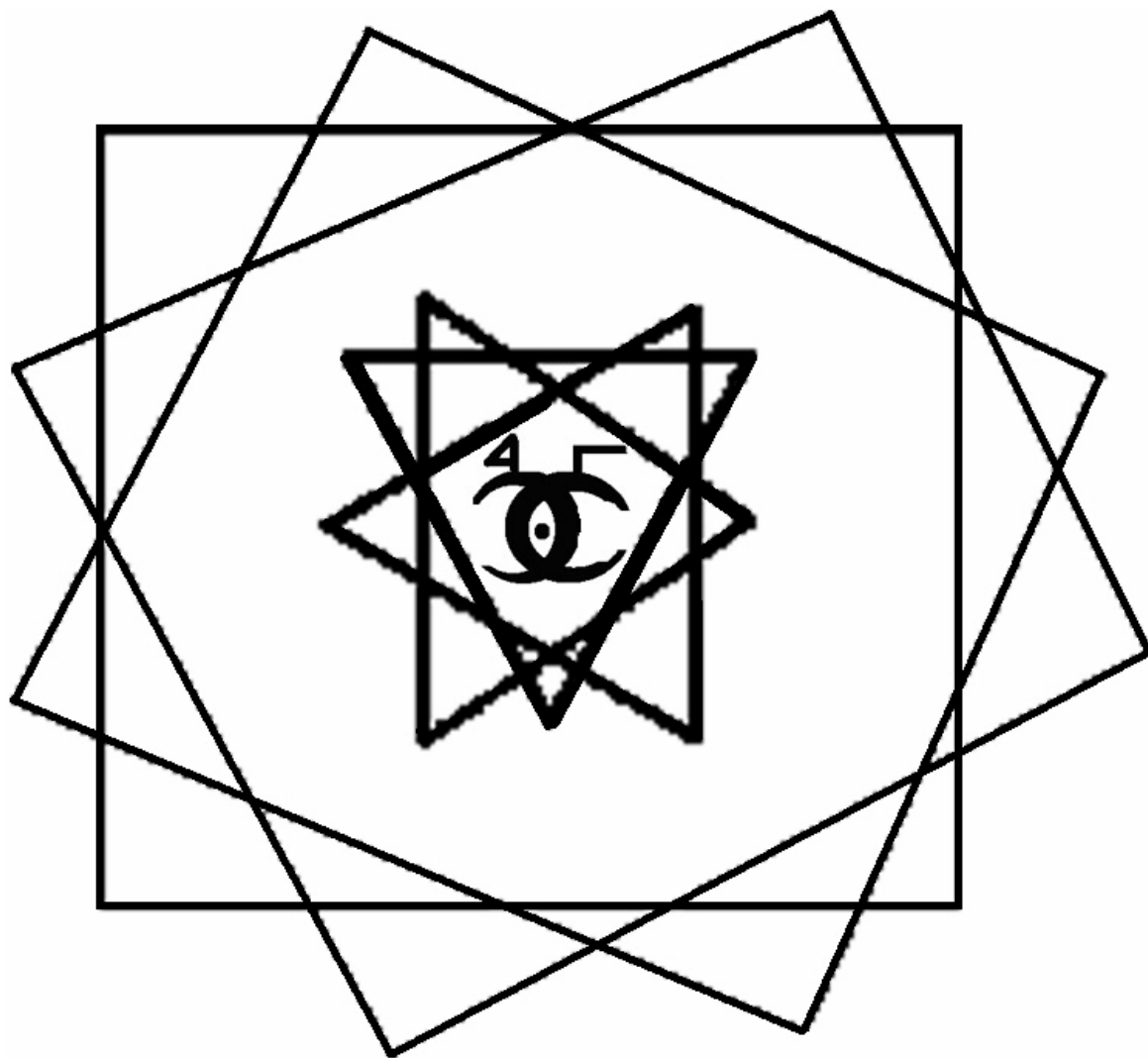


ВĀШАР КТМĀР



издано под покровительством общества «Круг Альяха»

<http://alyakh.pp.ua/>

СОДЕРЖАНИЕ

Причина.....	3
Личный гримуар	3
Схема миров, наблюдаемая с ментального плана	7
Очищение	8
Узлы	12
Стрела Гхата, или Стрела Обращения	13
Разбивание сосуда	14
Жезл	14
Тиара	15
Тайные знаки из «Grimorium Imperium»	15
BILUDA UNA	16
Вытеснение природы жертвы	25
Разбитие печатей Молодых Богов	26
Связь с Предками и защита	26
Решение проблем	26
Снятие чёрной пелены с Третьего Глаза	27
Создание связи с избранным миром	27
Создание связи с Басуром	27
Уход от власти Молодых	27
Молитва Кофу	28
Числовые и нотные коды	28
Зло	31
О Капищах Зла	31
Жертвенник Колдунам	31
О Вратах Демонов	31
Насылание бед	32
Тау	33
Жесты и планеты	34
Руху «Вар»	34
Руху Богомола	35
Ежедневная практика	35
Звезда Запределия	35
Союз Басуров	35
Призыв Семерых Великих Древних	35
Призыв Азатота и Слуг Его	36
Гимн Ктугхе	37
Следы упырей в Культе Альяха	37
Поступь Оленерогого	44
XIODELOW CRXYXLL	48
Живой холод льда	54
Размышления о Вратах	55
Врата	59
Для глубинного понимания Врат	60
Фрагмент «Свитка Кингу»	60
Отрывки из дневника	60
Могила Заклинателя	63
Простые истины	63
Взыскание Дара	64
Понимание Тела Басура	64
Становление Богом	64
Проход сквозь Эл-Гийаха	65
Некоторые знаки, полезные в пути	66
Арийский словарь	71

Причина

Многим эта книга может показаться не достаточно целостной, разбросанной, повествованием, не имеющим единой внутренней связки...

Отдельные её части написаны разными людьми. Их обобщает лишь то, что все эти люди вышли на более высокий уровень практики, нежели тот, что описан здесь. И, выйдя на него, все они (каждый по своим причинам) решили обнародовать свои записи. Собственно, ни для кого не секрет, что особо жадные маги выбрасывают в сеть лишь то, чем сами уже давно не пользуются, т.к. давно переросли тот уровень, который там изложен. Однако же, это вовсе не делает такие знания бесполезными. Напротив, для тех, кто ещё не достаточно поднялся, такие знания всегда являются большим подарком и поводом для дальнейшего роста.

Освобождаясь от груза накопленных знаний,
широко расправляя крылья,
свободная птица
безжалостно выбрасывает свою мудрость,
чтобы собрать новые крупицы знания.

Личный гримуар

I. Общие указания

Каждый Заклинатель составляет для себя свой личный гримуар.

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

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

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

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

Ну и, в конце концов, пора бы и учителя себе найти! Если от него ты получишь книги, то их храни отдельно. А если получишь знания без книг, то эти знания включи в свой гримуар.

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

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



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



А вот написать книгу на мало кому известном языке или написать какими-нибудь редкими и тоже мало известными письменами – вполне может быть разумным. Например, «Манускрипт Войнич» вообще написан буквами, созданными специально для этого писания, ибо более нигде они не встречаются. Сие уместно тогда, если пишешь книгу, находясь не в среде единомышленников или просто хочешь, чтобы её мало кто смог прочесть.

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

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

II. Примеры

Сейчас передо мной лежит один из личных гримуаров, который называется «Гримуар Охотника».

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

Часть 1: Знания

Часть 2: Подготовительные занятия

Часть 3: Посвящение

Часть 4: Начало работы

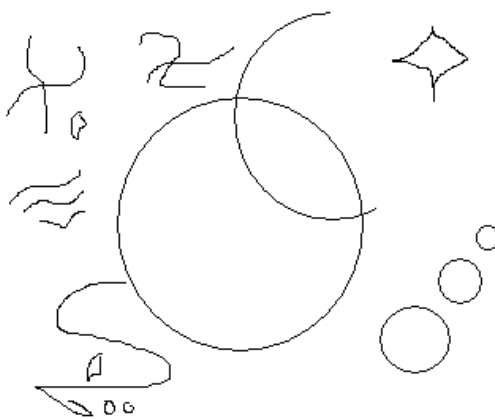
Часть 5.

Часть 6: Работа с Древнеподобными

Часть 7: Письмена

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

2-я часть начинается описанием медитации «Свет Альяха»:



Этот знак воздействует на Аджну.

Он открывает мозги, что бы сведения лучше усваивалась. Он открывает понимание и раскрывает сознание. Он заполняет пустоты, как клей в трещинах. Этот знак есть часть тебя, он через тебя открывает в тебе тебя.

Просто сосредоточься на знаке. В дополнение можешь обратиться к нему белым потоком силы.

В процессе работы со знаком (несколько дней) ты должен понять, что главное не стать кем-то, а раскрыть себя настоящего и это и будет Заклинатель. Т.е. смысл не в том, чтобы стать кем-то, а в том, чтобы раскрыть себя истинного. Если это не поймётся, то сосредоточься на знаке и проведи через него эту мысль.

От себя добавлю, что этот знак составлен для одного конкретного человека (видимо, для обладателя гримуара) и вряд ли подойдёт кому-то другому.

Далее идут иные медитации – на сигилы Басуров, на Бездну, на знаки Атлач-Начи, и т.п. Так же приведены 7 Жестов Силы.

Ниже привожу две главы из этой части:

О Крови

1. В каждом человеке есть 2 направления силы, и они подобны двум змеям – подобно каналам закручивания Кундалини. Эти змеи или потоки – тёмный и светлый. Между ними находится частица Хаоса, но она спит. Для основной практики с Басурами Заклинатель отравляет в себе светлый поток и превращает его в тёмный, и тогда частица Хаоса оживает... Или она оживляется при обряде «Пробуждение Крови Кингу».

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

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

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

И Кровь Мщения суть кровь Человека, и Дух Мщения суть кровь Человека, и Сила Человека суть Сила Басуров,

и оное есть – Договор!

Старшие Боги владеют Знаком, обращающим Силы Басуров вспять.

Но и Человек владеет Знаком, и Числом, и Образом,

дабы призвать Кровь своих Родителей.

И оное есть – Договор!

Сотворённый Старшими Богами из Крови Басуров,

человек суть Ключ, коим могут быть отперты Врата Иак-Саккака.

За оными Басуры алчут Мщения, стремясь войти на Землю

и покарать неверных, возродив бывшее Величие!

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

И то, что было, заменит то, что есть.

И вновь Басуры будут править на Земле!

И оное есть – Договор!

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

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

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

Но это всё примитив. Великая тайна Заклинателей – нефизическая Кровь! Но для использования надо научиться её видеть. «Пробуждение Крови Кингу» делается уже после, хотя вполне может быть и началом.

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

О Мастере

– Обязательно ли обучаться у Мастера, получать открытие канала ученика?

– Да. Мастер должен быть хотя бы один в жизни, который объяснит азы, законы, правила взаимодействия, историю, метафизику, покажет техники, познакомит с сущностями... Получить каналы можно без Мастера, но ты должен сильно себя зарекомендовать перед Силами и вообще что бы они обратили на тебя внимание.

– Мастер обязательно должен быть в этом мире или не обязательно?

– Желательно, чтобы в этом, потому что Мастер знает, что и когда лучше дать. А если Мастер в том мире, то даст только то, о чём будешь спрашивать. Но ты же, как ученик, не всегда можешь правильно решить, что и когда тебе можно и будет полезно.

– Как можно найти Мастера в этом мире?

– Каждый Мастер Альяха принимает 1-2 учеников раз в 100 лет. Если берёт больше, то «довесок» идёт либо на мясо, либо для прислуживания «главным» ученикам. Этого нельзя забывать. А вообще, нужно просто достичь уровня, где ты достоин иметь учителя, или попросить Басуров, чтобы указали...

– Какова лестница восхождения?

– 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.

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

Часть 3 начинается с описания Звезды ГанЗир, далее идут несколько разных вариантов посвящения как в эгрегор Культа Альяха, так и к самим Басурам. Замечу, что не приведены посвящения к Хищникам, в чём несомненное достоинство данной книги, и ты тоже должен свой

гримуар составлять разумно, а не кидать в него всё, что блестит! В этой же части рассказывается о необходимых обрядовых вещах, а в конце приведены молитвы Басурам, с которых желательно начать работу. И там же описаны 4 способа подселения себе Червя.

В начале 4-й части сказано:

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

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

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

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

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

6-я часть содержит обряды с Демонами и Слугами.

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

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

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

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

Воззвание следует читать в полночь.

О, шантаки, Посланники Великих Древних!

Я взываю к вам в час нужды.

Я призываю вас!

Исполните волю Посланника Басуров и придите ко мне.

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

Я совершил сие таинство, я знаю ваш лик!

Придите и помогите мне, исполните мою волю.

Я вызываю вас из казематов Зина, придите ко мне.

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

Я вызываю к вам, придите!

Тот час они явятся перед тобой и выслушают твою просьбу.

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

Ритуал следует проводить в полночь в полнолуние. Следует подготовить себя к ритуалу сравнительно долгой голодовкой, употребляя лишь хлеб и воду, но можно обойтись и без этого, коли ты Заклинатель.

Зажги благовоние. Расставь по окружности чёрные свечи (1, 3, 8 или 9). Нарисуй сигил шантаков.

В полночь зачитай воззвание:

О, шантаки, Посланники Великих Древних!

Я взываю к вам в час нужды.

Я призываю вас!

Исполните волю Посланника Басуров и придите ко мне.

Именами Великих Древних: Ёг-Сотота, Азатота и Кутулу, я приказываю вам – придите ко мне!

Я совершил сие таинство, я знаю ваш лик!

Придите и помогите мне, исполните мою волю!

Я вызываю вас из казематов Зина, придите ко мне!

Йа, Ктулху Р'Льех аренгг обгу инстамэнт каригеш гунда эккерхия инвас.

К вам взываю, придите!

Тот час они явятся пред тобой в облике огромных чёрных змеев и выслушают твою просьбу.

Говори с ними понятным голосом, без дрожи и сомнения, не бойся их. Всё-таки они Посланники Хозяев и тебя не тронут.

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

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



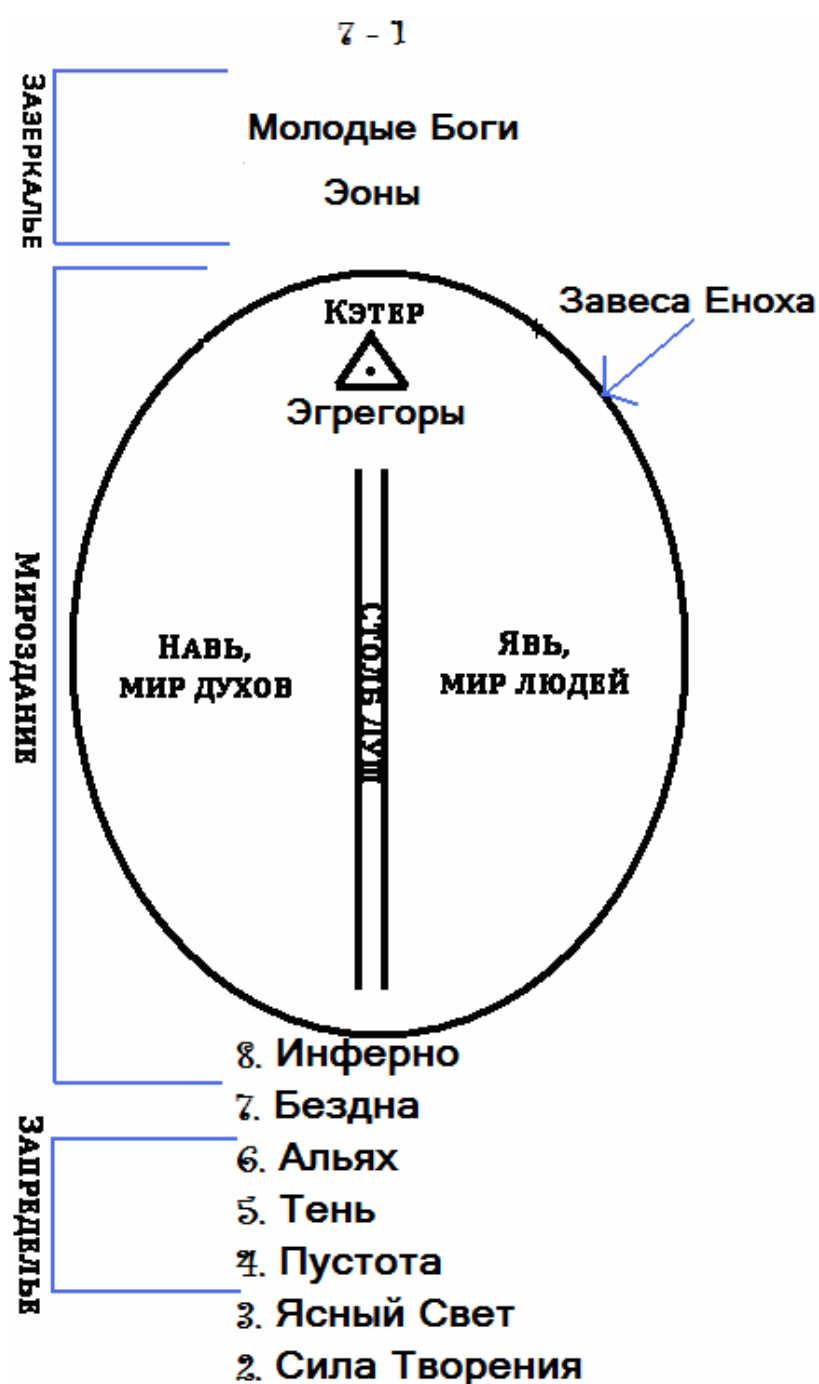
Случается, что в фан-арте можно найти что-то подлинное. Вот как раз такой случай...

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

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

Я привёл несколько выдержек из «Гримуара Охотника», но ты, однако, из своих личных гримуаров лучше ничего никому не показывай! И храни оный в тайне – только для себя и для того, кому передашь!

Схема миров, наблюдаемая с ментального плана



Вселенных много. У каждой из них свой Творец. Например, у нашей вселенной это Великий Демон Да'Хур (подлинное имя очень длинное, даю лишь первые его слоги, но их вполне хватит для настройки, если у тебя возникнет желание с ним пообщаться). Каждая вселенная выглядит примерно как Древо Сфир или Иггдрасиль. Считается, что наша Вселенная содержит 18 000 миров.

Мирозданий много, а Запределье одно на всех.

Сейчас Вселенной управляют так: Демоны принимают решения, Серые судят о правильности решений, Молодые Боги исполняют. Серых нет на чертеже.

Молодые Боги – пришлые. Было время, когда их тут не был. Сейчас их и их слуг называют богами, но во времена ранней Гипербореи богами называли Басуров. Так же поклонялись Демонам. Других не знали, ибо не было их. Атлант Арелих Волмалитэс, больше известный как Тот, в своих Скрижалях пишет, что это просто некие существа пришедшие сюда из будущего, дабы направлять нас в развитии, ибо стало им ведомо, что в далёком будущем все должны слиться и стать чем-то большим нежели Всеединное. Один могучий жрец, не читавший Тота, сказал нам, что сам узнал о том, что «Молодые Боги это мастера, пришедшие из далёкого будущего какой-то далёкой вселенной». Многие говорят, что Молодые Боги сотворили людей, но это не так. Души людские просто нашли мир материи и стали в нём жить, затем некоторые из них стали воплощаться в телах, соответствующих этому миру, и стали зваться «люди Хом», т.е. «рождённые в этом мире». А Молодые Боги это всего лишь одни из бесчисленных орд завоевателей со звёзд. Всего оных 10, а слуг их – бесчисленно.

Эоны – это вселенные и миры духов, подвластные Молодым Богам, но одновременно и самостоятельные. Примерно где-то там находятся и непосредственные слуги Молодых. С этими вселенными работает енохианская магия.

Завеса Еноха (она же Зеркало) – то, чем Мироздание отгородили от Молодых. Это искусственное образование, его создали. Есть и другие Завесы, что не показаны здесь на схеме, но они естественного происхождения, ибо являются просто слоями пространства.

Бездна – в ней есть свободная сила. Завесу не пройти без допуска, в Бездну же заглянуть волен каждый.

Подобно тому, как Завеса отделяет тебя от Молодых, а Бездна – от Басуров, так и Майя отделяет тебя от Истока. Разница лишь в том, что Завеса и Бездна имеют расположение в определённой части пространства, а Майя находится всюду и всё, что входит в сей чертёж миров или же осталось за его пределом, – сие суть Майя. Для прохождения Завесы нужны посвящения и обряды, для прохождения Бездны нужны упражнения, а для прохождения Майи нужно всего лишь осознать и ощутить, что её нет и она суть Атман, ибо всё есть Атман.

Эрегоры – искусственные образования, созданные людскими магами для своих традиций. Молодые Боги говорят, что Завесу создали для того, дабы люди не загрязняли Внеземь излучениями своих эрегоров.

Кэтер (ивр. «Корона») – верхний предел Древа Сфир. До него доходят многие Мастера, что являются хозяевами эрегоров. Выше них находятся Вознесённые Мастера, но случается порой, что это одни и те же.

Между эрегорами и Кэтер, а так же рядом с ними находятся пантеоны – боги народов. Многие считают, что все народы почитают одних и тех же богов, но под разными именами в зависимости от языка народа. Однако, это верно только на счёт некоторых богов и духов, а в целом не верно, ибо почти все боги всех народов это разные боги, никоим образом не одни и те же. Просто все пантеоны работают по Подобию – каждый бог исполняет свою работу и в каждом пантеоне для каждой из этих работ предусмотрен свой бог. Во эрегорах же находятся Отражения богов народов и Отражения прочих существ, но не они сами.

Столб Душ – перевалочное место, дорога в миры... вверх или вниз. Как сушумна в теле человека.

Басуры (они же – Древние Боги) – истинные боги, порождения Хаоса. Великих Древних всего 7, и у каждого свой мир. Прочих же Древних и слуг их – бесчисленно.

Тени – это не те тени, что отбрасывают люди, хотя через них можно выйти на тех Теней. Обобщённо можно сказать, что Тени это некие могучие существа, что были раньше Хаоса.

Пустота – есть Тень сравнить с Тиамат, то Пустота это Абзу; если же такого сравнения не проводить, то очень сложно описать. Многим магам Пустота срывает крышу. Это очень высокое пространство, но в нём надо быть весьма недоверчивым и наблюдательным.

Ясный Свет – это мост от Запределья к Первому-из-Детей. Сила Творения почти неотделима от Ясного Света. Ни Ясный Свет, ни Сила Творения не являются мирами, но они ещё не Арупа, так как они суть хотя и всепронизывающие, но всё же – пространства, а все пространства ограничены. Арупой в полном смысле является лишь Исток.

Творение началось снизу. Сначала закладывают основу, затем строят... Но сам Исток (Творец ВСЕГО, а не Творец Вселенной и не творец всех Вселенных) находится не внизу и не вверху и не с боку. Он находится всюду! Поэтому на чертеже нет единицы. Однако, единицей является лишь Первый-из-Детей Творца Всего, тогда как сам Творец Всего не может быть обозначен ничем, даже нулём.

Маг может двигаться из Яви в любую сторону, будь то низ, верх, право, лево и т.д. Достигая следующего, предыдущее обесценивается в его глазах.

Запределье – это то, куда опущены корни Мирового Древа, то, откуда Древо питает себя соками. Вся свободная сила находится лишь в Запределии и ниже него. Но чтобы было Запределие, нужен Предел, так же как чтобы было Зазеркалье, нужно Зеркало. А чтобы был Исток, ничего не нужно, ибо Он есть всё.

Очищение

1

Растворив себя, тебе нужно ещё растворить все твои привязки к этому миру. Ты ощутишь их как шнуры. Отпусти их от себя, ощути их как Искры и раствори.

2

Когда это делаешь, ты можешь вдруг подняться выше и оказаться в обители Зоф, что расположена у Дверей Хаоса, словно на отшибе, и иначе именуется «Небесная Канцелярия». В разное время после смерти всех людей в бессознательном состоянии приводят в Зоф, дабы каждый отметил в своей книге и расписался о принятии такой следующей жизни, какую ему определили. Там восседает Акаталон – Управитель Судеб, что составляет все Договора. Он из Серых и выглядит как молодой человек с усами и без крыльев. Вокруг несколько шкафов, сам-же он сидит за столом. Раньше он жил в неприглядном месте, что именуется Афаон и был там Хранителем Врат, но достиг более высоких вибраций и смог стать Распорядителем Судеб.

Он вытаскивает большую книгу и положит на стол. В ней записаны все твои имена и деяния во всех твоих жизнях, отмечено с кем имел Договора и прочее. Смотри на сие чрез Источник и раствори без остатка.

У Акаталона возле стола есть огонь, в котором он сжигает расторгнутые Договора, ты не должен позволить ему спалить там твою книгу, так как это наложит на тебя некоторые обязанности перед ним, поэтому возьми книгу и раствори её сам. Не рви книгу, ибо листы разлетятся и многие твари их возьмут себе, дабы иметь права на тебя. Растворяя же книгу или сжигая, не сотвори так, что она просто уйдёт в другое

пространство, исчезнув оттуда, где ты её видишь, - она должна истончиться и затем исчезнуть сразу и отовсюду. Сжечь или растворить – тут важно просто саму суть книги вычеркнуть из Майи. Для удобства можешь капать сначала на матрицу книги, а затем и на неё саму воображаемой кислотой, и, по мере того как она будет разъедаться, осознавай, что даже само наличие подобной книги невозможно для тебя, ибо ты суть Источник, а Источник просто невозможно даже выразить, а уж упрятать в книгу и подавно!

Когда ощутишь, что книга исчезла из Майи, - дело сделано. Но это займёт не один день и потому ты должен последовательно видеть подтверждения происходящего: сначала книга будет сопротивляться и менять место положения, затем слова на страницах начнут меняться местами, потом часть слов и картинок пропадёт, потом книга станет более тонкой, потом в ней нельзя будет ничего прочитать, потом страницы слипнутся и она будет открываться с большим трудом, потом она уменьшится в размерах, после чего может сразу распасться, либо сначала превратится во что-либо другое, а распадётся потом.

В кармане у Акаталона есть записная книжка, куда вписаны имена тех, кому он оказал услугу, – это даёт ему право писать о тебе и заключать Договора от твоего имени, посему вырви оттуда лист с твоим именем и раствори оный.

Он может предложить тебе занять его место, но если ты согласишься, то навсегда потеряешь себя как Исток, а место Распорядителя Судеб Акаталон тебе не отдаст, но возьмёт тебя в рабство за твою глупость, ибо коли нашёл ты его обиталище, то должен знать, что все должности давным-давно распределены и никто ни с кем не меняется престолом, а если кто и должен занять престол, то его престол до того времени пустует и потому никого смещать не приходится.

Затем обрати взор свой левее того помещения, где сидит Акаталон. Найди там Зал Суда и в оном самих Судей. В Зал Суда не входи, а если вошёл, то стой с краю, ни в коем случае не ступай в середину! В середине там лежит на полу огромная печать, которая сразу тебя захватит со всех сторон, а потом Судьи тебя свяжут и учинят расправу. Просто охвати вниманием самих Судей и всех Серых вместе с ними. У каждого из них есть записи о тебе, которые позволяют им судить тебя и применять ихний Закон к тебе. Даже то, что Акаталон отдал тебе твою Книгу Судьбы – это часть их Закона. Они уже не могут тебе воспрепятствовать и отдают сие, дабы ты им не мешал и поскорее покинул их обиталище. А сами-то оставляют себе Записи Судей! Раствори теперь эти записи.

Затем найди саму суть того, что даёт Серым право писать за тебя, и раствори это. При этом они могут сказать тебе: «Пообещай, что не будешь вмешиваться в наши дела и тогда мы не будем лезть к тебе». На сие не соглашайся, ибо так образуется новый Договор, по которому тебя опять будет можно судить и опять будет можно писать о тебе. Уйди в Источник, посмотри оттуда на них и молви: «Что я сну собственному обещать буду? Всюду я, что и кому обещать?».

И точно так-же раствори суть того, что вообще хоть кто-то может на тебя влиять и иметь на тебя какие бы то ни было права.

3

Внимательно осмотри свои тонкие тела. Впери взор свой в то из них, кое похоже на белую плоскость. По обоим сторонам от позвоночника ты увидишь там чёрные надписи азбукой Нуг-Сотха. Рассмотрев другой слой этого тела, ты увидишь надписи финикийской азбукой и печати Старших. И на других своих телах увидишь подобное. Приглядевшись же ещё внимательней, различишь там числа, рисунки, отдельные буквы и особые нити, соединяющие всё это.

Обычно ясновидец видит только те печати, что наложены поверх тел. Эти же печати ему не видны, так как находятся внутри. Эти надписи и печати имеются внутри всех тел, даже внутри того тела, которое ты сам можешь слепить из тонкой материи. Материя же сия не твоя, а чья-то, и потому на ней размещены надписи, сделанные её хозяевами.

Надписи задают тебе цель жизни; печати задают длительность жизни; числа задают различные более тонкие настройки, такие как сиддхи и прочие возможности; соединения меж числами, надписями и печатями выстраивают твой путь; буквы подкрепляют связь всего этого и настраивают соединительные нити; рисунки выражают влияние букв и их проявление в том, что с тобой случается в жизни; и всё это вместе тебя ограничивает, клеймит и делает послушным рабом. А поверх всего этого одеты доспехи из узоров, которые окончательно закрывают тебя от тех сил, которые тебе не предписаны, и узаконивают твоё рабство. Имея в себе все эти штуки, ты не имеешь своей собственной воли настолько, что даже то, что ты считаешь своей волей, является всего лишь одним из проявлений этих механизмов. В целом это и есть Судьба, потому и говорят: «От судьбы не уйти».

Начни растворять все эти механизмы в целом или каждую их часть отдельно и сразу заметишь, что сиим действием рвёшь какой-то из бесчисленных заданных тебе Договоров.

Если растворить суть чего бы то ни было, не растворяя сам объект, то объект сам по себе разлетится искорками. Посему сосредоточься на своих тонких телах и создай намерение найти суть всех Договоров, а так же всех печатей и надписей в них. И раствори эту суть. Многие печати и надписи от того распадутся, сгорят, взорвутся и разлетятся пылью. И все остальные части механизмов будут сыпаться из тебя подобно трухе. Или сначала ты ощутишь, что внутри тебя полно пепла от уничтоженных механизмов, - продуй себя ветром и пепел исчезнет.

При нападении или настырном внимании можешь точно так же отпустить суть нападающего, кем бы он ни был, и посмотришь как он завоет. И точно так же раствори саму суть Майи.

4

Согласно даосам, у человека есть 10 душ (7 животных и 3 небесные) и 3 Трупа. 3 Трупа это 3 духа, которые привязаны к человеку нитями. Тремя Трусами этих духов называют потому, что после смерти человека они станут свободны, а чтобы сие произошло как можно раньше, они каждый вечер докладывают Серым обо всех проступках человека, дабы ему сократили срок жизни.

Поэтому и сказано в «Коране»:

Аллаху ведомо сокровенное на небесах и на земле, и к Нему возвращаются дела. Посему поклоняйся Ему и уповай на Него, ибо Господь твой не находится в неведении о том, что вы совершаете.

Один из Трупов самый крупный, другие один меньше другого. Ощути их в себе. Они могут стоять все рядом или быть на отдалении и видаться как матрёшка. Они в тёмных оболочках, хотя и не Демоны.

Скажи им, чтобы отдали тебе «Справку о непригодности», на основании коей они присматривают за тобой. Они отдадут и улетят к Судьям. При этом ты ощутишь как оборвалась нить и разорвался некий Договор, и тебе стало легче.

Теперь разорви саму суть подобных Договоров, ибо есть в тебе нити и других наблюдателей, ведь небесные и животные души это тоже наблюдатели, только посланы они не Серыми. Звериные души посланы миром зверей, что похож на яму, и туда они улетят. Небесные же души отправятся в 3 великих дворца в небесном граде Карнаве, что находится среди ясной пустоты на окраине света.

Стремящиеся к бессмертию считают, что когда человек теряет одну или несколько из душ Хунь (небесные) или По (звериные), то он болеет, а когда теряет их все, то умирает. И потому они изобрели множество магических способов для удержания этих душ при себе. Если бы человек терял слепки праны из своих чакр и их именовал сиими душами, это было бы правдой. Однако, сии души являются наблюдателями, благодаря коим иные существа следят за человеком и пьют его силу, и потерять их – значит: освободиться и сделать шаг к подлинному бессмертию. Ты сам это ощутишь, когда отпустишь их.

Правят небесными душами Старшие Леги, коих не путай с Молодыми Богами, ибо те завоеватели, а Леги суть маги, кои покинули Мироздание раньше тебя. Леги поклоняются Образу Первого-из-Детей в виде огромного синего рогатого демона. Граду Карнаву в твоём коконе соответствует место сверху слева, оно помечено завивающимся четырёхугольником, через который виден Первый-из-Детей – сотри этот знак. Леги могут тебе сказать: «Не трогай нас, бери бессмертие и уходи» и поднесут чашу. Но если ты выпьешь, то вместе с бессмертием в телеса твои проникнут червяки-наблюдатели и привязка к этим замкам.

Гэ Хун написал:

Есть 3 трупа и 9 червей. Они появились в следствии уклонения от Тао и неизбежно ведут к гибели.

Черви подчинены стопоподобному механизму, коим управляет Акаталон, Судьи, звери и дэваты Карнава. В этот механизм 9 червей и вернутся, коли ты решишь их прогнать.

Согласно «Корану» есть ещё 2 наблюдателя, именуемые «благородные писцы», о коих сказано:

Вот принимают 2 приёмщика, справа и слева, сидя. Не произнесёт человек и единого слова, иначе как рядом с ним не присутствовал бы надсмотрщик.

Считается, что дух, сидящий на правом плече, записывает все хорошие деяния человека и имя его Ракиб, а сидящий на левом плече записывает все плохие деяния и имя его Атид. Однако же, сие не совсем так. Правая сторона суть Инь и потому тёмный дух там, а левая сторона суть Ян и светлый дух там. Имена же их взяты из подлинника приведённой выше выдержки из «Корана»: «Не произнесёт он и единого слова, иначе как у него – готовый [ати́д] надсмотрщик [раки́б]». Не могут они иметь именно сиих имён ещё и потому, что таковые наблюдатели у каждого свои и потому имена имеют разные.

Но на самом деле в каждом твоём теле и прослойках тел таится ещё много и иных существ. Разорви суть всех Договоров и сразу тьма наблюдателей тебя покинет! Осматривай телеса, отслеживай наблюдателей и рви Договора. Когда закончишь – очисти себя ветром и наполни Истоком.

А чтобы не отыскивать остальных наблюдателей и Договора, раствори саму суть того, что в отношении тебя вообще могут быть составлены какие-либо Договора. Держи её и растворяй. Сразу увидишь как скопища существ побросают твои Договора, и скопища наблюдателей улетят прочь. Услышишь и названия некоторых Договоров. Особенное внимание обрати на «Договор о Смерти», который тебе принесёт сама Смерть. Раствори его раз и навсегда. При этом ощутишь, что кто-то убрал руку с твоего правого плеча – это ушёл тёмных дух, «Атид». Затем разорви Договор и с «Ракибом».

Важно отметить, что кроме «Договора о Смерти» есть и «Договор о Жизни». Его тоже надобно разорвать, потому что жить ты будешь и без этого Договора. Суть в том, что на всё, что ты умеешь сам, наложены Договора, согласно коим считается, что ты это умеешь не сам, а лишь благодаря кому-то. Это вроде той сказки, когда боги говорят, что они тебя сотворили. То есть, если ты сам умеешь дышать, то по «Договору о дыхании» дышать тебе позволяет кто-то из богов. И они пугают, мол, разорвёшь «Договор о дыхании» и задохнёшься! А на самом деле ты просто будешь дышать без Договора, только и всего. Точно так же не надо бояться разрывать Договора на сиддхи – убери Договор, а потом Искрой сам себе включи нужную сиддху.

5

Когда растворишь все Договора, осознай себя как желе, как кучу пневмы, и эту пневму сливай с Источником. Затем то же самое проделай с костями и кожей.

Таким образом, ты нащупаешь «Договор с Формой», коий прикрепляет тебя к Майе как нечто проявленное. Данный Договор находится внутри тебя и выглядит как треугольник. Раствори его и продолжи слияние с Источником.

6

Ещё есть не твои, а чужие Договора, в которых ты упомянут. Их тоже надо растворить или хотя бы стереть себя оттуда, дабы ты не был в них прописан.

7

Спроси себя: «Где я сейчас нахожусь, кроме этого места?». А ты много где находишься... И при чём это не всегда ты, очень часто это твоя личность в других телах.

Если ты растворишь свою суть в тех телах, то другие души заберут себе эти тела, а кого не заберут, те в развитии покатаются вниз, и неизвестно как сие на тебе отразится. Поэтому раствори привязку к ним, заberi из них свою суть, и на место душ вложи им сгустки Истока, кои будут развиваться там самостоятельно и без привязки к тебе.

Стремящиеся к бессмертию обычно никогда не рушат свою личность в этих телах – для того, чтобы можно было туда переселиться, если что. А некоторые сновидят через эти тела, переносясь в них при осознанном сне. До определённого времени это удобная игрушка, но перед уходом всё равно придётся её растворять.

8

Ты нашёл и растворил столько привязок, о которых не знал, но есть и такие привязки, о которых ты знаешь, но не считаешь их привязками. Например, это твой знак зодиака и твоё тотэмное животное.

Разорви свою связь со знаком зодиака и с влиянием на тебя твоей управляющей звезды. Потом настройся на линии на руках и на то, что с них могут прочесть хироманты – отпусти и это. Когда почувствуешь как с обеих ладоней падают печати, то же самое сделай со стопами. А когда разорвёшь Договор с тотэмами, услышишь голос животного и звук рассыпающейся печати.

Затем займись растворением образа себя в прошлом, дабы не осталось следа и там.

9

Действуя так, ты дойдёшь до того, что узнаешь о Программе Жизни. Ею управляет в первую очередь Инь, затем Ян, и затем прообразы мышления и поведения, за коими стоят «хозяева-программисты».

Начни растворять сию Программу и заметишь, что она связана с матрицей Земли. Войди в матрицу Земли и сотри оттуда свой «аккаунт». При успешном исполнении на его месте будет дыра, через которую к тебе будет поступать чистое излучение ядра Земли.

10

Войди в Исток, раствори себя на точки и каждую точку раствори в Истоке. Затем, находясь в Истоке, посмотри на своё тело и отпусти. Потом посмотри на свою Искру и тоже отпусти.

Должно возникнуть понимание и состояние, подобное описанному в даосском трактате «Цзин цзин цзин»:

...ум, затем, изнутри созерцая,
в уме никакого ума не находит;
затем, извне созерцая формы,
форм никаких не находит в формах;
затем, созерцая издали сущности,
не находит в сущностях никакой сущности.
Постигший 3 [эти отсутствия]
уже пробудился –
[одну] лишь пустоту постигает,
самой пустотой пустоты созерцая
в пустоте отсутствие того, что пусто:
то, что пусто, уже отсутствует.
Отсутствие отсутствия так же отсутствует:
отсутствие отсутствия уже отсутствует.
Предавайся так постоянно безмолвию,
безмолвию, не имеющему
того, что безмолвствует.

Именно: охвати вещь и отпусти её с чувством, что в ней нет ничего, что делало бы её вещью. И так сделай совершенно со всем – с явлениями природы, с мыслями, с живыми существами, с событиями...

Когда ты медитируешь, есть некая сила, с помощью которой ты сосредотачиваешься на чём-либо. Перенеси в неё своё сознание. Затем осознай, что Исток и то, с помощью чего ты медитируешь на Него, - это одно, всё это есть Исток. Затем приди к тому, что не ты медитируешь на Исток, но: Исток истокствует на Исток.

Так дойдёшь до того, что при взгляде глазами всё видимое будет казаться непонятным, а понятно будет лишь при взгляде таракой (уплотнением, наросшим перед аджной).

11

Сосредоточься на любом органе своего тела и ощути, что внутри сей уд заполнен Истоком. Прodelай так со всеми органами.

Войди в Исток и там из материи Истока создай очертание своего тела. Оно будет больше как видимость, нежели как сгусток чего-то. Затем помести сие внутрь своего тела и ещё раз повтори предыдущее – когда ощутил Исток внутри органов.

Так дойдёшь до того, что Исток изнутри твоих телес выйдет тёмным светом через каждую пору кожи и охватит тебя новым телом, сотканным из Него, то есть изо всего сразу. Это тело не имеет названия, ибо по сути оно не является телом, но для удобства можно его называть, например, Телом Истока.

Теперь тебе даже не надо нарочно входить в Источник, ведь твоё тело это Он! Просто ощути это. Или сначала ощути своё Тело Истока, а затем врати им в Исток.

12

Пока ты будешь привыкать к сему, многие кармы будут отягощать твоё состояние и жизнь будет казаться лишённой всякого смысла вплоть до того, что тебе захочется вступить на путь какого-нибудь учения или захочется покончить жизнь самоубийством. Но эти ощущения суть всего лишь следствие растворения влияний. О неестественном говорят: «Рождение единорога не происходит без боли матери», отторжение же неестественного хотя и приятно, но вызывает нападения со стороны неестественного. Переживи сие и окажешься в непоколебимом естестве.

Внемли словам из «Цзин цзин цзин»:

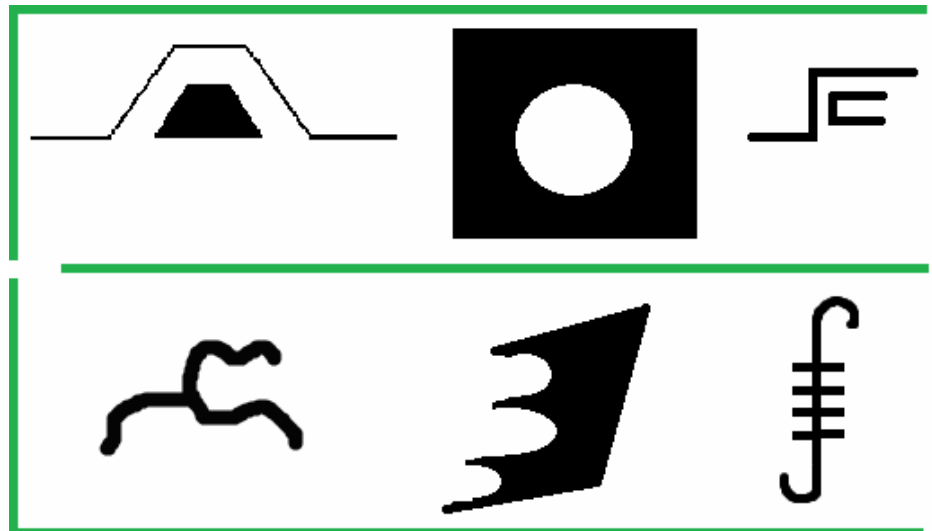
Человек может быть постоянно чист и спокоен,
всё Небесное и Земное, без исключений,
вспять возвращая, к Истоку.
Всеобщий дух человеческий чистоту любит,
но ум её замутняет.
Ум человеческий покой любит,
но страсти его отвлекают.

混

Постоянно рассеивай свои вожделения,
и сам по себе успокоится ум.
Очисти свой ум,
и сам по себе очистится дух,
себе изначальному уподобясь.

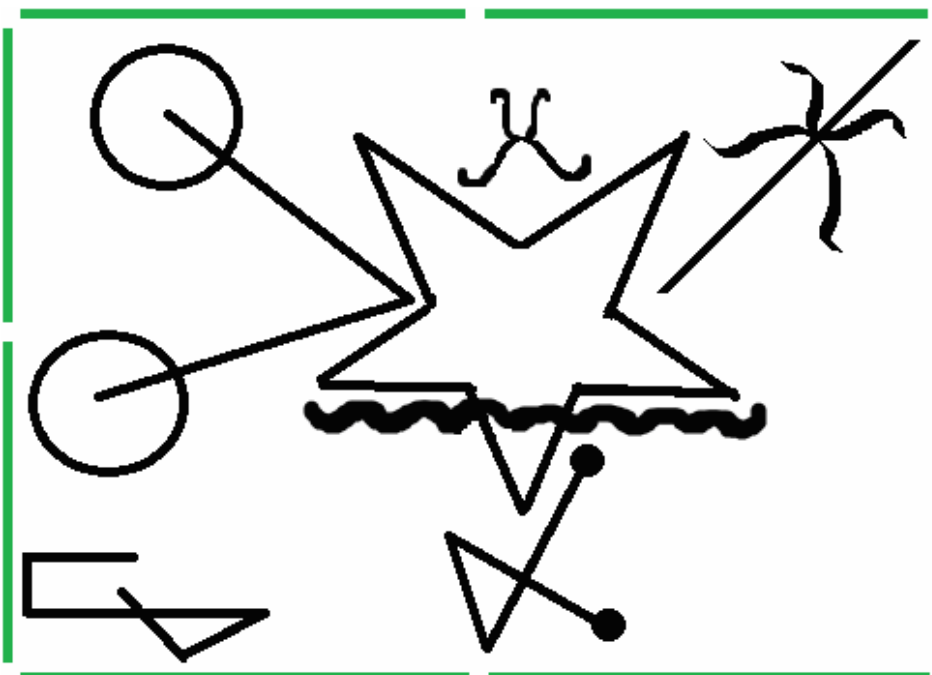
Узлы

Очистившись, ты готов ступить на Тропу Заклинателя и пройти её твёрдо, руша преграды и обходя ловушки. И дабы ступить на неё, развяжешь ты не менее 4-х узлов.



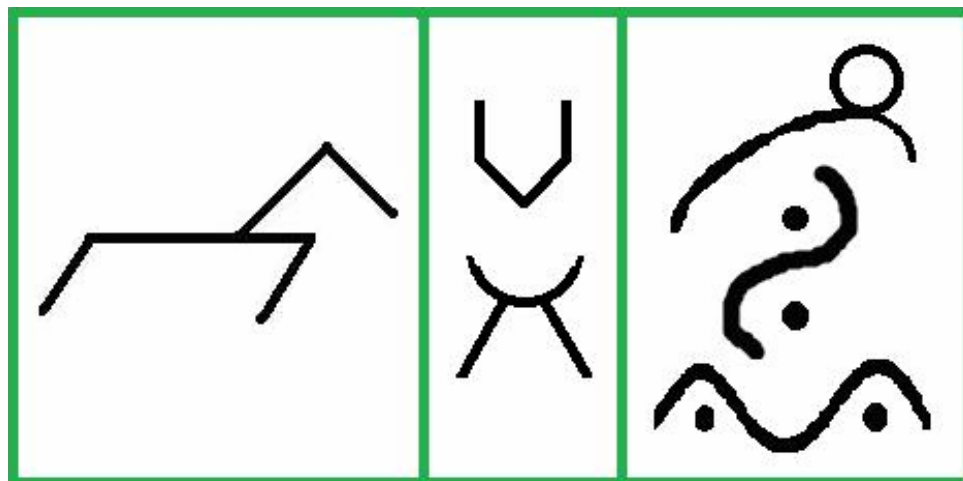
1-й узел показывает связь двух – того, кто стремится, с тем, куда он стремится.

Первый нижний есть знак ступени, твоя отметка как члена избранного потока. Дальнейшие два есть знаки Заклинателя. Верхние соответствуют нижним, являясь теталами, ведущими в Алях.



2-й узел есть погружение в систему и путь к Червю.

Вход в середине. Слева внизу подпись Аляха. Прочее суть знаки, оставленные Червём.



3-й узел – священный узел Кингу.

На правой табличке Он сам. На средней – Его кровь. На левой – Его преображение, твоя Алхимия и снова Он.

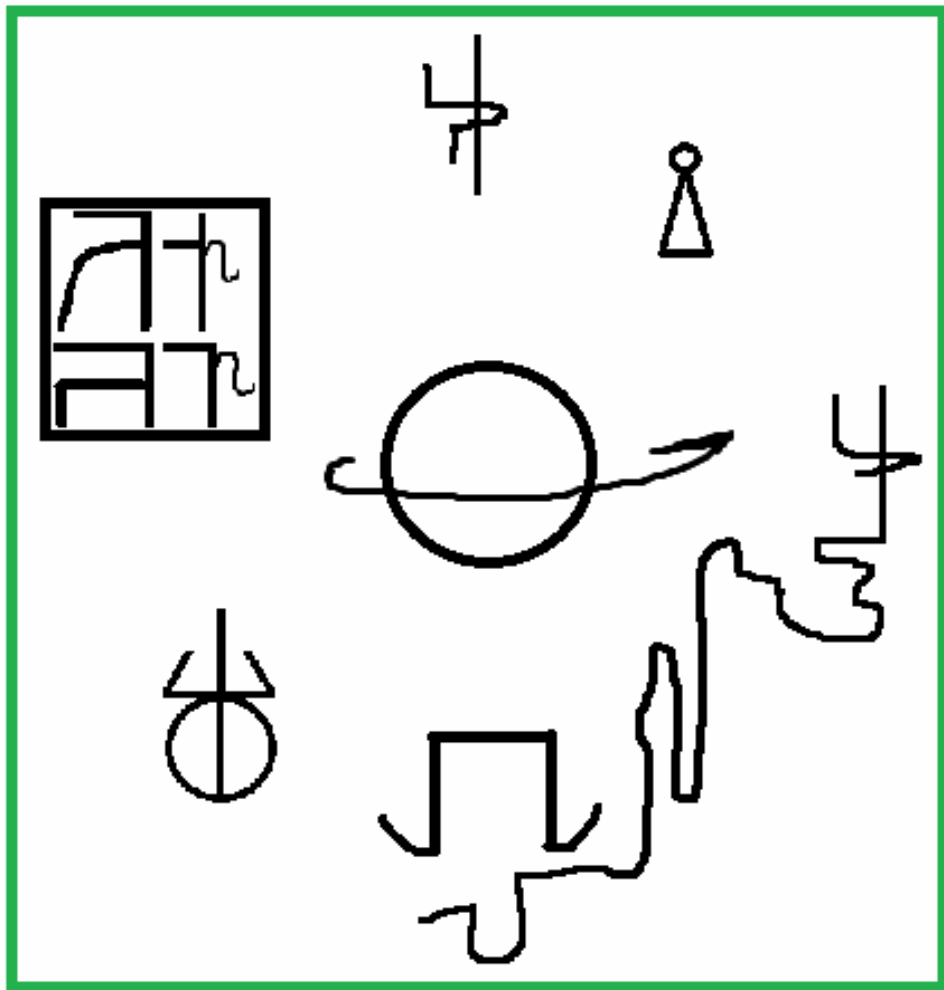
Вот жест твоей причастности к Великому Роду Древней Крови, соотносимый с известными знаками:

混



Разгадав его суть и значение, станешь на Путь Единения.

Ату Кинззу
Наммалу Алу
Ано Манс!
Алу Млаа Кинзгу!
Алу Млаа Кинзгу!



4-й узел суть узел Крови. Лишь погрузившись в него и испив, познаешь ты Жажду. Жажда это особый путь, но в Вечности он тебе пригодится, кем бы ты ни был.

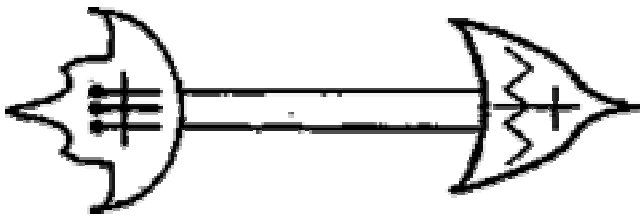
...кровь везде, кровь всюду, кровь в тебе, твоя жертва – концентрация крови, источник. «Кхаламия (имя жертвы)» - так призываешь кровь жертвы в себя.

Во рту чувствуется металлический привкус (у крови пространств он более похож на молочный), как от питья крови. По поверхности тела разливается тепло, перед глазами стоит красноватый свет.





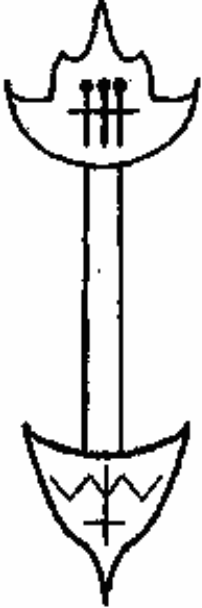
«Кха йым нефель-йа-йым» - эту формулу можно использовать для наполнения себя кровью, преобразования себя в Атхара, или получения сведений о Крови.

«Кха йым Кинззу» - помимо возможности работы с кровью, ставит тебя пред лицом Кингу.

Стрела Гхата, или Стрела Обращения



	Альях
	Преображение. Переход в изначальную субстанцию дабы перевоплотиться. Падение материи. Хаос.

	Кровь Кингу
	Обращение
	Чёрное Пламя
	Древко. Связь Заклинателя и Чёрного Пламени Владык, Альяха, Запределия. На древке не хватает Знаков.
	Могила Заклинателя – скрытая сторона, скрытый потенциал, истинная сущность, погребённая в нас. Стрелой мы пронзаем свою могилу... Стрела доходит до самых потаённых глубин нашей сущности и пробуждает Творца, Заклинателя.

Всё описываемое путешествие скорее является путешествием в глубины своей души, к Истоку. Тот Исток называется «Заклинатель». Возможно, автор описывал свои духовные переживания и написал, как он это видел.

«Кости Заклинателя притягивают Стрелу с такой силой, что она может вырваться из рук ищущего. Допускать этого нельзя. Стрела Гхата – единственный проводник в этих условиях. Без её помощи невозможно не только найти захоронение, но и вернуться».

Разбивание сосуда

Толкование к печати Нхэц-Нубара

Власть его имени позволяет видеть скрытую природу вещей, постигать происхождение и назначение реликвий и прочих предметов, обладающих силой.

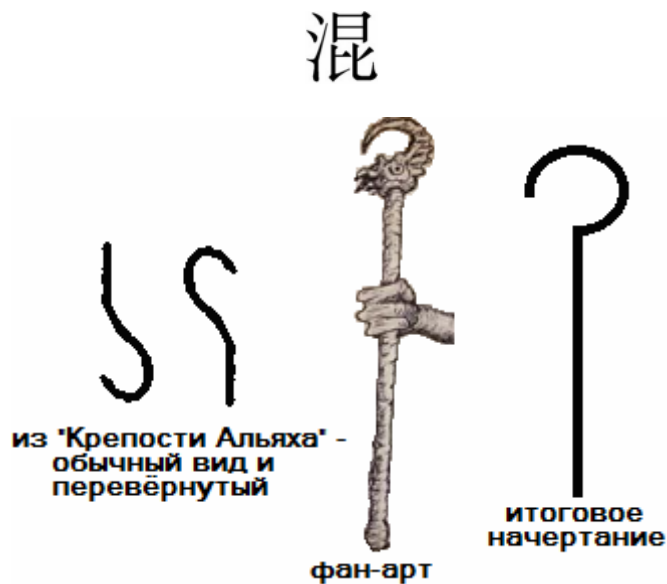
Всё создано из Глины. Наши же тела являются глиняными сосудами, уже обожжёнными в печи и окаменевшие, уже ничего из них не вылепишь. Но внутри ещё осталась глина первородная. И так же из глины, каким бы каменным сосуд не казался, он создан. Это есть «скрытая природа вещей»: «вещь» - человек, «скрытая природа» - человек как Глина Хаоса.

Поэтому, чтобы вырваться из оков, надо либо разбить сосуд, либо превратить глину в её первородное состояние.

Если предмет заключён в оболочку, из камня или глины, не имеющую для Заклинателя никакой ценности, начертание Печати на оболочке позволит разрушить её и завладеть данной вещью без каких-либо вредных последствий.

Наше тело является этой Глиняной оболочкой. Работа с этой печатью открывает изначальную природу, природу Вихря, Изначальной Глины, разбив или ослабив Сосуд. Вернувшись к истоку...

Жезл



Жезл Варрарума из «Красной книги Аппина» имеет такую же форму крюка:

Так и сделай, чтобы на одном конце образовался крюк, а другой конец заточи освящённым кинжалом.

Вначале форма египетского жезла была подобна пастушескому посоху, верхняя часть которого загнута вниз. Все архиереи Византии награждались «посохом пастыря» только из рук императоров. У Моисея так же посох был загнут, и позже уже христианство присвоило посох себе.

Се есть Жезл Изначального. Вероятно, такой был у Тота Атланта, в последствии он стал символом Власти египетских Фараонов. Он символизирует Вихрь, Бесконечную Силу и Власть. Невозможно передать человеческими словами, так же как невозможно передать словами Нерождённого.

Если жезла с собою нет, вообрази его в своих руках.

Тиара













В знаках воплощены проявления Альяха, в них таятся проявления Творца.

	Обозначает Чёрное Пламя, восхождение Чёрного Пламени к Богам.
	Аналогично перевернутому знаку Тау.
	Нисходящее Чёрное Пламя.
	Восходящее Чёрное Пламя.
	Две версии без Треугольника. Источник первой версии: Вторая версия – фрагмент Ключа Альяха, направляет линии Дха, закругленным концом () указывает направление.
	Можно изобразить на ладонях. Слейся с ним, сведите ладони в знаке моления, и вознеси над головой. Так совершается «жест Тиары».
	Буква Айш из азбуки Убраш. Слово, создающее связь или пробуждающее Чёрное Пламя, предположительно переводящееся как «Огонь». Можно нарисовать эту букву на полу, дотронуться и произнести её. Можно медитировать.

Тайные знаки из «Grimorium Imperium»

Печати в этой книге расположены в определённой последовательности, определёнными группами. Каждая группа печатей идёт с определённым знаком, всего таких знаков 12.



1		4 первых печати
2		3 следующих
3		последние 4
4		последние 3
5		последние 3
6		последние 4
7		последние 5
8		последние 2
9		последние 4
10		последние 3
11		последние 5
12		последние 4

5-й знак напоминает знак огня, так что, возможно, идёт градация по стихиям. Под этим знаком стоит печать Ктулху, что может подтвердить теорию. Но знаков намного больше, чем стихий, следовательно, группы объединяются по другим параметрам или вместе со стихиями учитывают ещё что-то.



BILUDA UNA

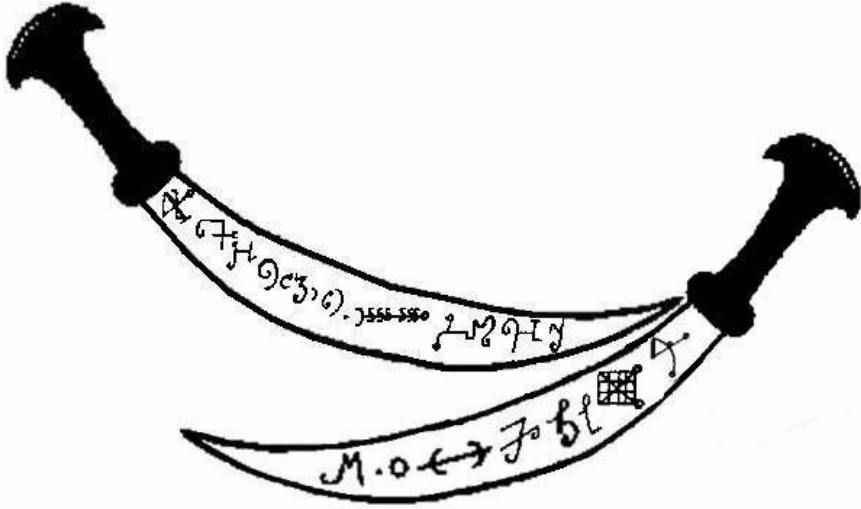

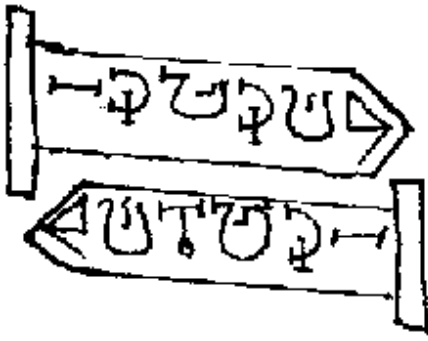
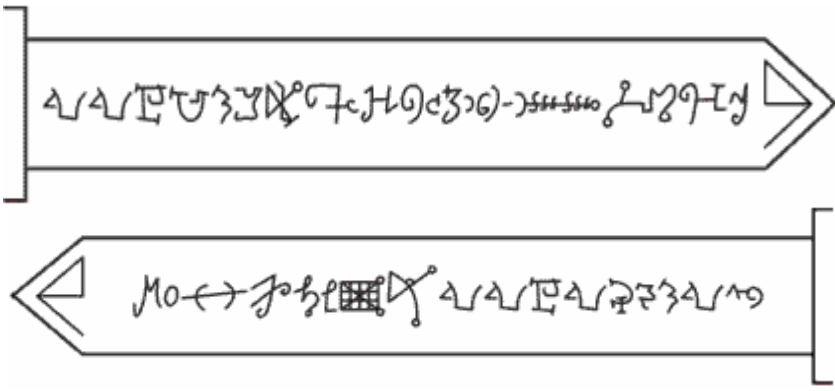
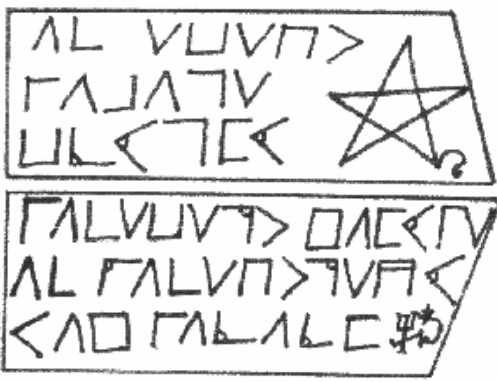


I. Вещи

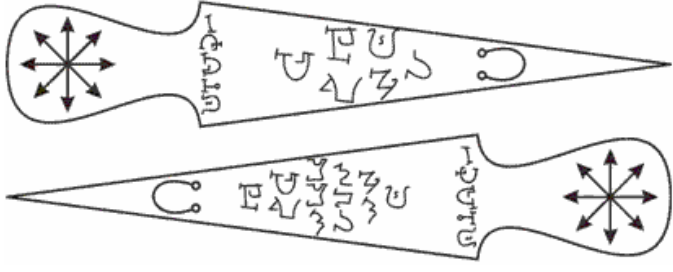
Заклинатель должен иметь:

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

1. Известно немало видов сего предмета, рассмотрим все.

	<p>«Таинства Червя»: Файнзех</p> <p>Отдельного рисунка в книге нет, но он легко восстановим по прочим иллюстрациям в ней. Лезвие из меди, с тремя большими зубринами, рукоятка – из человеческой кости. Используют для убийства жертв и изъятия внутренностей. Хранят завёрнутым в кусок ткани, пропитанной менструальной кровью.</p>
<p>Левая сторона лезвия</p>  <p>Правая сторона лезвия</p> 	<p>Шам Далай, «Трактат 7=6»: Ритуальный нож Хастура</p> <p>В субботу без торга купи нож, сними с него ручку. Иди на кладбище за осиной для ручки. Под осиной оставь 3 монеты, 1 кусочек хлеба, 1 кусочек мяса и одну шоколадную конфету. Лезвие ножа положи в воду (желательно – в бегущий ручей или реку) на 3 дня, затем обожги его на открытом огне и на 3 дня положи в соль. Потом можно одеть заготовленную ручку из осины.</p>

	<p>«Некрономикон Уилсона»: Ятаган Барзая</p> <p>Служит для очерчивания кругов вызова и других ритуальных изображений. Также им стирают с земли следы эмблем, печати вызова и т.п. Лезвие из бронзы, рукоять из эбонита. Требует много силы от того, кто им владеет. Теряет силу, если его коснётся кто-либо, помимо тебя.</p>
	<p>Исходя из символизма Жатвы Душ, многие избирают для кровавых жертвоприношений орудие в виде серпа. Хотя, подобное орудие больше подошло бы некромантам, нежели Жрецам Басуров. Изготавливается самостоятельно в кузне.</p>
	<p>«Великий гримуар»: ритуальный нож</p> <p>Никакого специального названия сему клинку не присвоено. Изготавливается из любого нового ножа, которым ничего не резали. Используется как предмет власти, «присутствующий» при обрядах, резать им жертв нельзя.</p>
	<p>ККЗФ, «Завет Мёртвых»: Меч Фраваши</p> <p>Бездумная вариация предыдущего клинка – нанесены другие буквы, к коим прибавлены знаки с Ятагана Барзая. Лезвие из бронзы, рукоять из чёрного дерева.</p>
	<p>«Некрономикон Уилсона»: Клинок Барзая</p> <p>Такой вид Ятагана встречается лишь в редких версиях «Liber Logaeth». Лезвие изготавливается из бронзы или меди. Не затачивается, т.к. клинок употребляется только для начертания знаков и магических кругов. Рукоятка изготавливается из эбонита или текстолита и окрашивается в чёрный цвет, закрепляется гайкой из бронзы или меди.</p>
	<p>«Некрономикон Саймона»: Меч Инанны</p> <p>Изготавливается из меди, не затачивается. Используется как предмет власти, а так же для очерчивания знаков и сотворения жестов. Применяется только в магии Старших Богов.</p>
	<p>«Некрономикон А. Ремпеля»: Кинжал вызова Инанны</p> <p>От предыдущей версии отличается тем, что действует сильнее и может применяться не только посвящёнными.</p>

	<p>ККЗФ, «Завет Мёртвых»: Кинжал Шуб-Ниггурат Не заслуживающая доверия переделка Меча Инанны.</p>
	<p>«Книга Дагона»: жертвенный нож Рисунка данного ножа в книге нет. Указано лишь, что рукоять изготавливается из кедра, и что на ней должны быть вырезаны тетапы Эйи и Аннуки (Сатурна и Юпитера), а на ножнах тетап Нинурты (Марса). Используется для работы с Демонами.</p>

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

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

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

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

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

Все остальные ножи могут применяться свободно.

Однако, новичкам лучше не создавать свой нож по схемам из книг. Лучше всего просто купить обычный нож, но строго в четверг и не торгуясь. Затем зачисти на лезвии значок фирмы, если он там проставлен, и сбей с ножа ручку. Раньше нож целиком изготавливали сами, сейчас же его можно купить, и потому надо в этой ситуации хоть как-то извернуться, чтобы всё равно приложить усилия к его изготовлению, чтобы он был «более твоим». Изготовь для ножа чёрную деревянную ручку из осины или дуба, или просто обмотай её кожаной нитью. Никаких символов ни на лезвие, ни на рукоять наносить нельзя! Сначала надо освоиться с работой с ножом, а уж потом совершать такие важные вещи. Особенно строго подходи к символам, значение которых тебе неизвестно, потому что вполне может быть так, что ты нанесёшь ими надпись, означающую что-то вроде: «О, _____, покарай меня за эту жертву!». Символы наносятся только очень опытными магами.

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

При хранении ритуального оружия избегай солнечных лучей.

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

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

Смысл ЧАШИ скрыт в символе медицины:



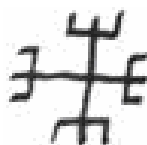
Ножка чаши это сушумна мага. Ёмкость, из которой пьют, это один из дантяней (нижний, средний или верхний). И этот дантянь совершенно открыт, символизируя незащищённость мага или же его доверительную открытость перед вызываемым. Змея – это вызываемый дух. Дух пришёл, чтобы пить из чаши – пить силы самого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

3. Мандала нужна только на первых порах, со временем ты сможешь обходиться без неё. Если не можешь составить мандалу сам, возьми готовую из «Великого гримуара»:



Можно внести в неё следующие правки:

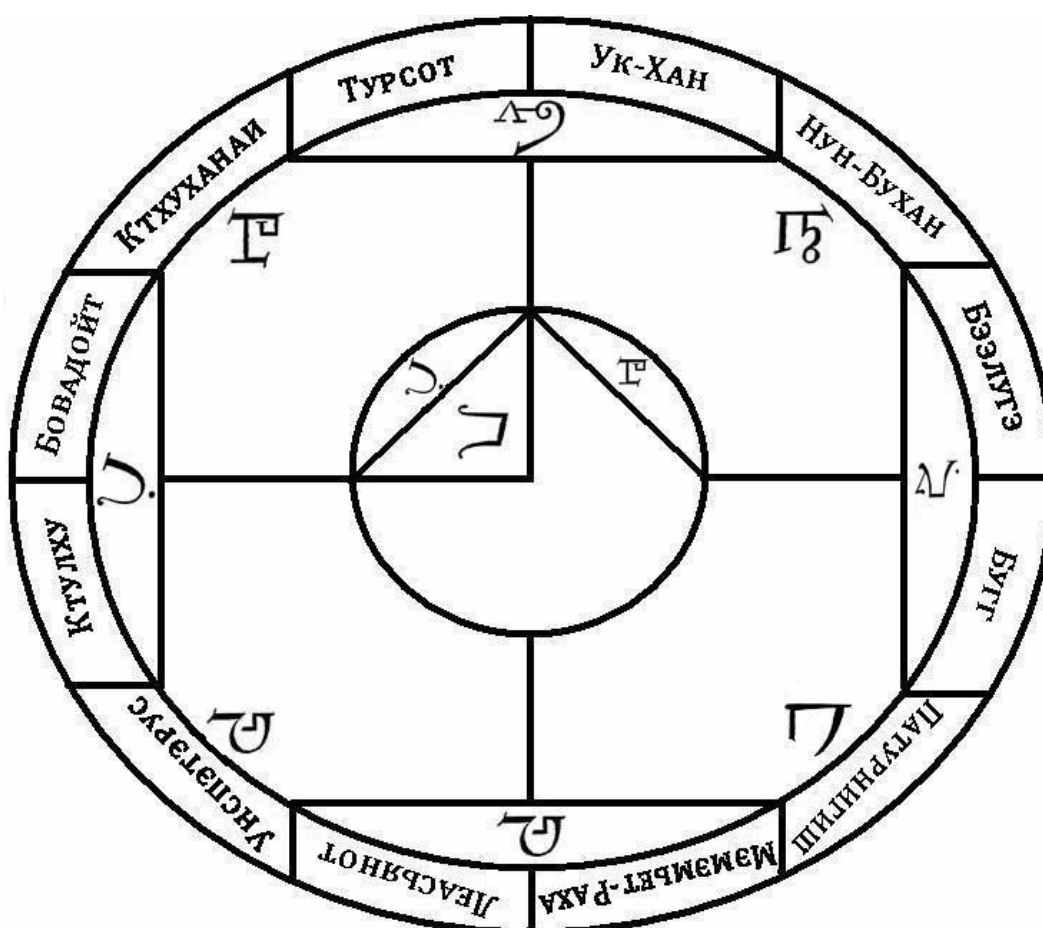
- искривлённые линии начертить ровно;
- поскольку рисунок похож на Агисхьяльм (исл. «Шлем Ужаса»), надо распрямить некоторые линии углов, чтобы это сходство стало ещё большим;



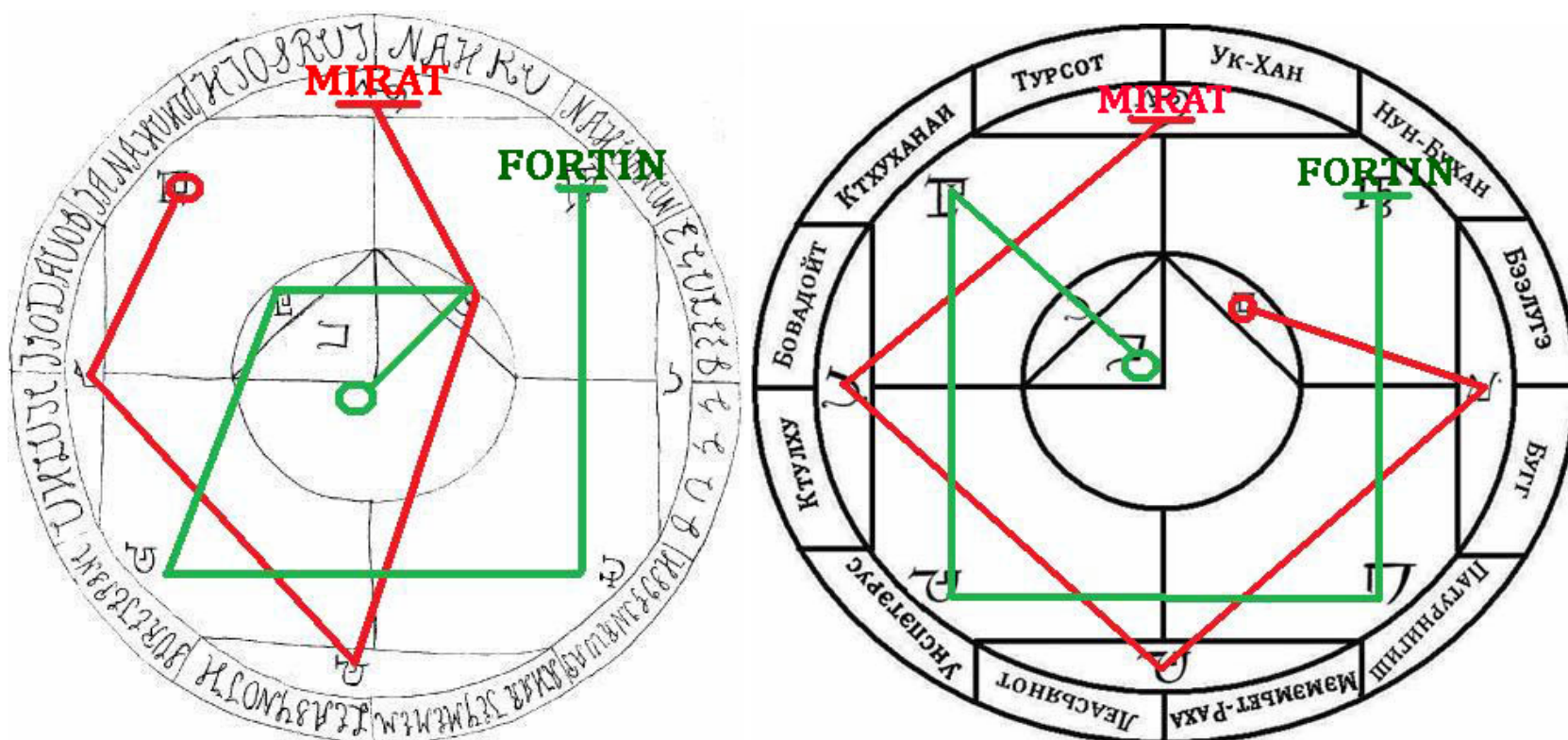
- заменить рукописное начертание литеров Парацельса их печатным начертанием;
- поскольку имена Басуров написаны задом наперёд и с перестановкой некоторых букв, надо записать их нормально, в привычной огласовке и русскими буквами;

Литерами Парацельса написано: против часовой стрелки «marb» (от буквы *b* видна только верхняя часть), по часовой стрелке «fqrt» (*q* читается как *o*), по сторонам треугольника – «tin», что вместе являет собой слова «mirat-fortin» из Великого Посвящения, записанные с ошибками, кои нужно исправить.

Получится так:



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



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

По сути, никакой круг не защитит тебя от Басуров, но он здесь и используется не для этого. В данном случае круг является продолжением основного рисунка мандалы, а вовсе не каким-то ограничителем чьей-то власти.

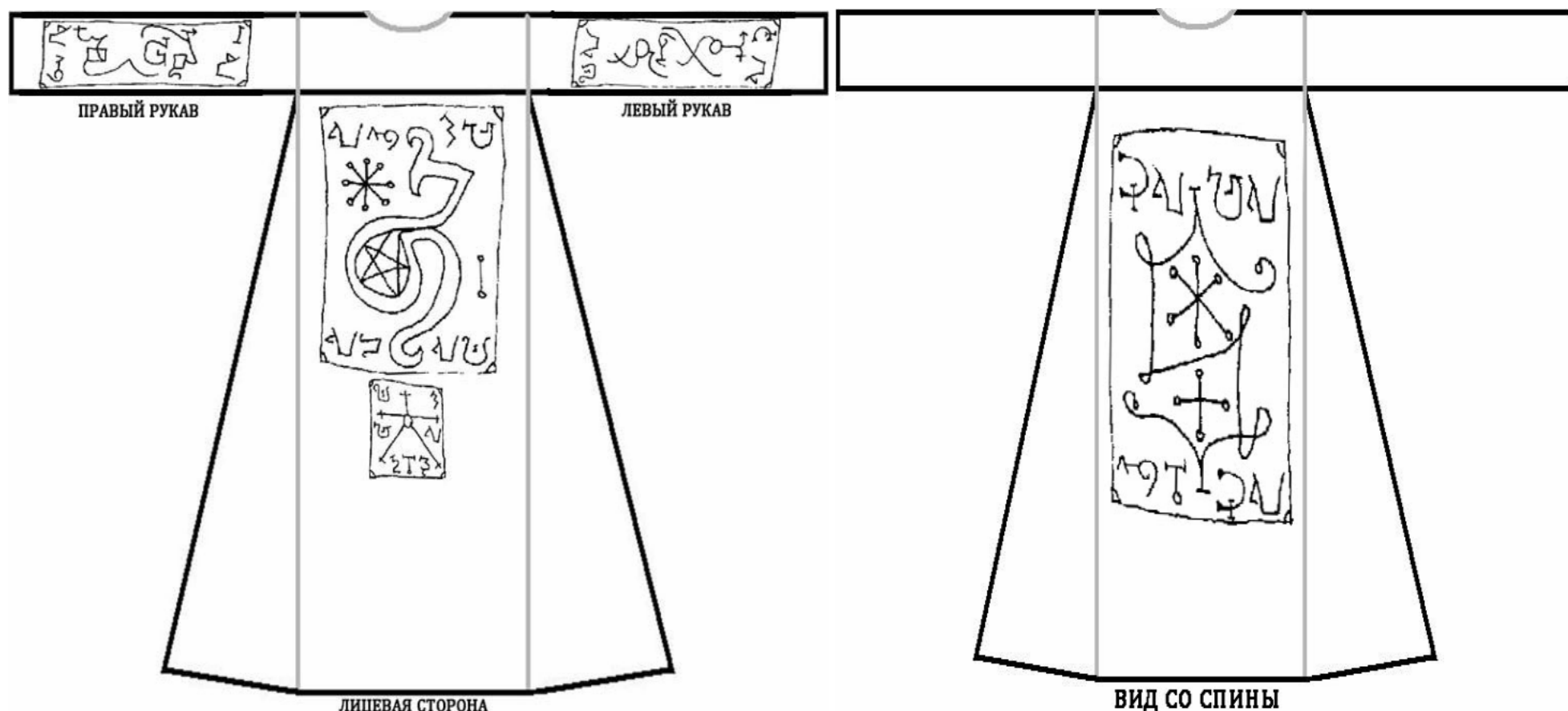
Магический круг я называю мандалой по двум причинам. Во-первых: слово «мандала» с санскрита переводится именно как «круг». Во-вторых: есть мандалы, на которые медитируют, и есть мандалы, которые выкладываются на земле для обрядов; в данном случае имеется рисунок, обладающий обоими этими свойствами мандалы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

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

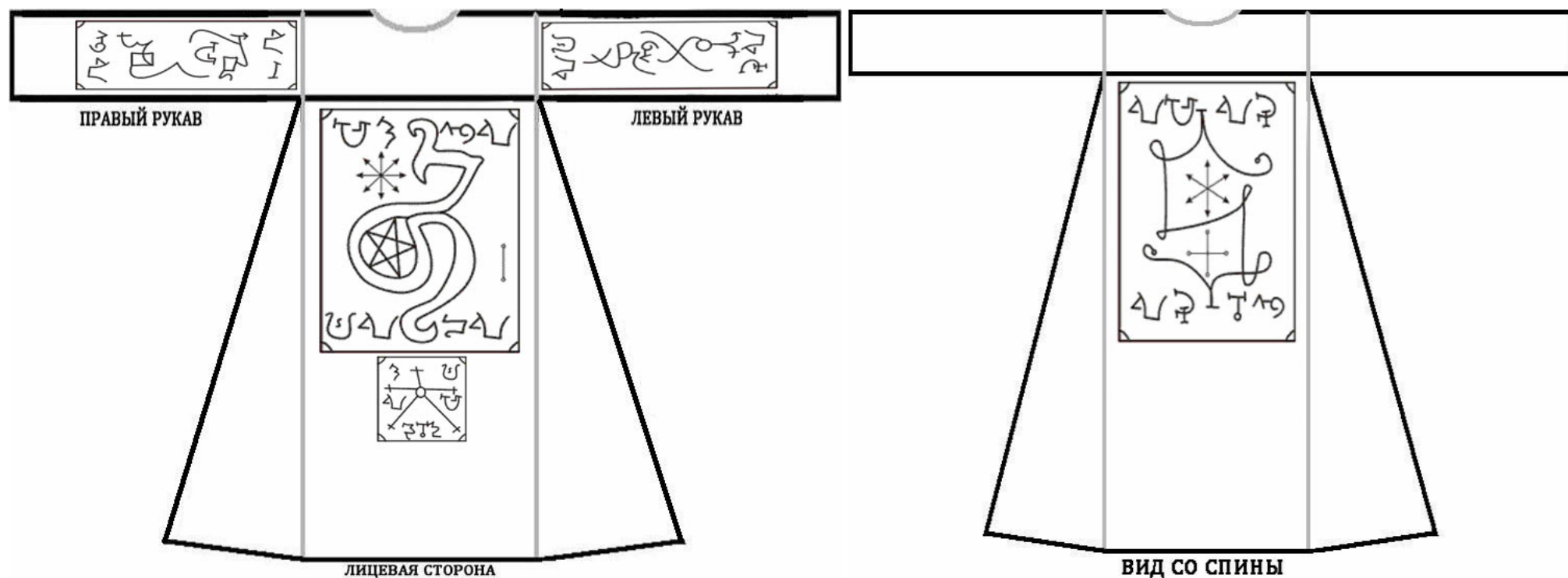
Смысл мандалы в том, что она символически является точкой, соединяющей наш мир с миром вызываемой сущности, или же является вратами – оттуда сюда или отсюда туда. Для большинства обрядов всегда используется одна и та же мандала, универсальная, но для некоторых обрядов нужны особые.

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

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



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



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

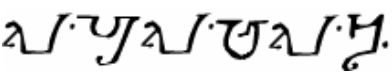
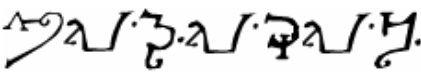
Чтобы проверять, правильно ли записаны символы на предметах из «Великого гримуара», надо знать, что на всех этих вещах стоят различные слова из 1-й части Великого Посвящения.

Возьми литеры Парацельса, запиши эти слова правильно, и потом проверяй, где они записаны верно, а где нет.



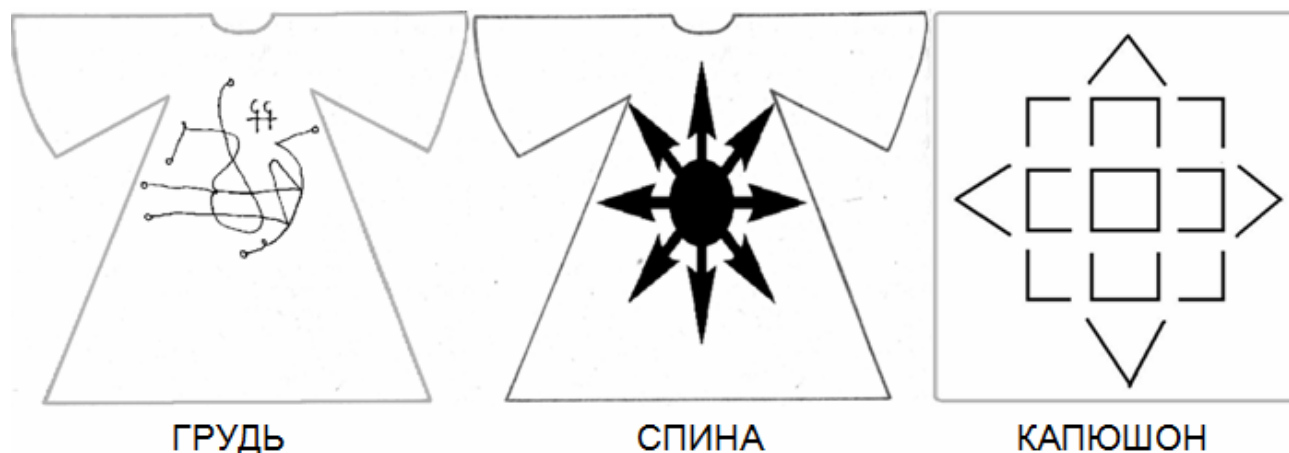
Слова Посвящения в правильной записи выглядят так:

- samak = 3 A 2 A 2
- daram = - A 2 A 2
- surabel = 3 2 A 2 T 2
- karameka = 2 A 2 A 2 T 2 A
- amuranas = A 2 2 A 2 A 2
- ekotos = T 2 T 2 T 2
- mirat-fortin = 2 2 A 2 T 2 T 2 A
- ranerug = A 2 T 2 T 2
- dalerinter = - A 2 T 2 A 2 T 2
- marban = 2 A 2 A 2
- porafin = T 2 A 2 T 2 A
- herikoramonus = 2 T 2 A 2 T 2 A 2 T 2
- derogex = - T 2 T 2 T 2
- iratisinger = 2 A 2 T 2 A 2 T 2

axarath = 
malakath = 

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

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



На груди рисуется печать того Басура, с которым чаще всего работаешь. В данном случае изображён тот вариант, если твоей покровительницей является Нун-Ханиш.

Если же придерживаться древних стандартов, то мантия должна чёрной с тёмно-синей полосой, как подкова, одетая на шею, либо синее одеяние с чёрным или красным поясом. Так были одеты люди, которые в древние времена принесли Култ Альяха в наши земли.

Можно подобрать знаки и иначе, особенно если ты видишь знаки. Можно и просто чёрную мантию безо всяких знаков. Если Басуры уже говорят с тобой, Они подскажут.

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

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

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

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

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

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

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

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

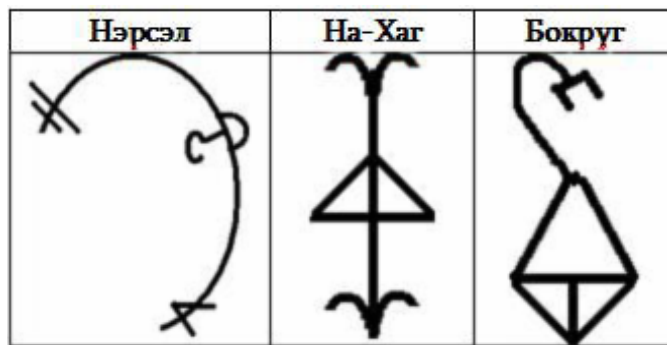
II. Подготовка себя

За несколько дней до проведения обряда (минимум – 1 день) выдержи пост (никакого секса, онанизма и мяса) и почаще медитируй на сигил того Басура, коего хочешь призвать. Если его сигил неизвестен, вибрируй его имя и входи в него так же как в сигил.

Если сигила нет и обойтись без него ты не можешь, то составь его сам.

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

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



Эти сигилы составлены из имён указанных Басуров, записанных русским буквами, потому что мы говорим на русском языке. Но многие, услышав о буквенном способе, наверняка, задумаются: «Какие же именно буквы брать для составления сигил Басуров?». И правильно, задуматься стоит, потому что для этого подходят далеко не все магические азбуки, что дают в гримуарах. Имена принято записывать азбукой Нуг-Сотха, о коей говорится, что она есть «ключ к Углам и искусству талисманному».

Но каким же именно методом надо получать из неё сигилы? Подсказка лежит наружи... Сравни:

<p>Нуг-Сотх</p>	<p>Варианты шифра розенкрейцеров</p>	<p>Масонский «Шифр королевской арки»</p>	<p>Еврейский шифр «Аик Бекар»</p>
-----------------	--------------------------------------	--	-----------------------------------

Невозможно не заметить схожесть! Однако, говорить о том, что Нуг-Сотх так же, как розенкрейцерские и масонские шифры произошёл от «Аик Бекар» с полной уверенностью нельзя, ибо, хотя и видна общая схожесть построения букв, в отдельности тождества меж ними мало.

А коли это так, тогда зачем приведена сия аналогия? Дело в том, что почти все печати духов из каббалистических гримуаров получены благодаря шифру «Аик Бекар». Имя духа записывалось этим шифром, затем точки убирались, а линии сдвигались, так и получалась печать. В силу схожести начертательной формы точно так же можно поступить и с азбукой Нуг-Сотх.

Для примера получим печать Бокруга. Для сего запишем Его имя латиницей – BOQRVG (V читается в разных случаях и как V и как U, что соответствует правилам чтения средневекового английского, когда, видимо, и была разработана сия азбука) и сдвинем буквы так, чтобы получился сигил. Затем стилизуем.



Не обязательно сдвигать по ровной линии. Можно придвигать буквы снизу, сверху или с другой стороны. Можно их вращать. Можно писать их зеркально. Можно писать в любую сторону – сверху вниз, снизу вверх, слева направо или справа налево.

III. О заклинаниях

Как правило, заклинение читается уже готовое. Если у тебя оно отсутствует, то надо услышать его от Басура во время подготовки.

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

Если же у тебя нет готового и получить заклинение ты не в состоянии, тогда можно составить его собственноручно, но эффективность в данном случае ничем, кроме твоих умений, силы и ранговой власти, не гарантирована.

Если знаешь мёртвые языки, то при составлении заклиний можно использовать следующие из них:

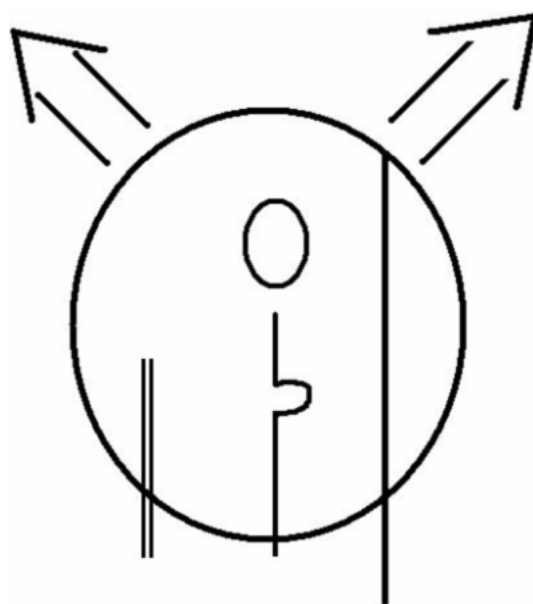
- 1) рфтаг (язык Храма Древнейших);
- 2) рлэйхиань (непонятный язык из книг Лавкрафта);

- 3) югготик (современная разновидность рлэйхиани);
- 4) древне-арийский;
- 5) шумерский;
- 6) аккадский;
- 7) варварская латынь;
- 8) мацучэн (варварский уранический язык Магов Хаоса).

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

Шумерский язык хорош тем, что Култ Альяха в том виде, каким его знают сейчас, возник именно у шумеров. До того култ имел несколько иные характеристики, исключая формирование эгрегора. Так что при произнесении шумерских слов у тебя сразу будет зацепка за эгрегор культа.

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



Созерцай знак Ксикад Удинбак (мац. «Мягкий Хаос»), затем ощути его силу и скажи слово БРАШ. Тебя потянет туда и ты соединишься с пространством сего знака. В данном пространстве находятся сущности-языковеды, за счёт власти которых работает Младший Символический Алфавит, все заклинания, приводимые в «Сокровенных культах», и многие иные вещи. За этими сущностями стоят Черви, потому все данные ими практики гораздо лучше работают у тех магов, кто подселил себе Эрима или включил Чёрное Пламя. Поспрашивай этих сущностей, они многое могут рассказать касательно заклинаний и не только. Может случиться и так, что ты просто начнёшь говорить на их языке.

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

IV. Подготовка жертвы

Относительно жертв имеется 5 вариантов:

- a. убивая жертву, приносят в жертву не плоть и не душу, а Силу Крови. Ритуальные убийства годятся только для взаимодействий с Хищниками, хотя они и приходят под именами Басуров. Убивать надо быстро, чтобы жертва НЕ мучилась. Важна выделяемая жертвой Сила Крови, а вовсе не Сила Страха и Мучений.
- b. жертву не обязательно убивать, т.к. кровь живого ценнее крови мёртвого, достаточно просто пустить жертве кровь и налить её в чашу, а после ритуала отпустить жертву;
- c. нанося себе порезы, приносятся в жертву не свои страдания и не своя кровь, сцеживаемая в чашу, но Сила своей Крови. Такая жертва годится для всех – как для Хищников, так и для Древних и вообще для любого рода духов почти любой традиции.
- d. Магия Крови позволяет приносить в жертву Силу Крови, никого не убивая и не нанося ран никому. Хищники не всегда ПОНИМАЮТ такую жертву. Для Басуров же такая жертва – идеальная.
- e. у бросившего вызов Басуру вся жизнь – жертва. Таким образом, при любом обряде ему просто нечего жертвовать. Это только в рамках Альяха и всего, что Альяху подвластно.

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

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

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

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

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

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

Упражнение 6. Когда требуется принести жертву, надо вообразить, как из твоего сердца выходит поток светящейся крови и образует шар, который начинает медленно удаляться от тебя к тому, кого ты призвал.

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

V. Обряд

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

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

Действие 1. положить перед собой сгилл вызываемого;

Действие 2. войти в медитативное состояние;

Действие 3. начать усиленно думать о вызываемом;

Действие 4. когда чувствуется некоторое изменение состояния, прочитать заклинание.

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

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

Можно высчитывать время для призыва, как описано в «Grimorium Imperium» и некоторых других книгах. Но это полезно больше для понимания, нежели для дела. Если ты посвящён в поток Альяха, тебе вся эта мишура уже не нужна, ибо Басуры и так опознают тебя как своего. Мишура нужна для начала, чтобы знать какое состояние нужно иметь, и для понимания некоторых законов. Не более того. Потом всё упрощается, и упрощается значительно. Если ты в силах вызвать поток определённого Басура, то ты в состоянии сделать это когда угодно, в любую минуту, и тебе для этого не нужно вообще ничего, кроме тебя самого, - в силу того, что ты УЖЕ имеешь такую природу, которая как раз и позволяет подобное взаимодействие. Но это, конечно, доступно лишь посвящённым.

Вытеснение природы жертвы

I. Основание

Согласно «Каиновой летописи» все мы есть потомки З'фа. То есть потомки тех, кого Тхлем выращивали как скот для принесения в жертву и для опытов. Жрецы Молодых Богов трактуют сие как то, что Создатель поручил Тхлем истребить «колена падения» (народы, получившиеся от союза аннунанов и земных женщин), и потому они стали приносить эти народы в жертву.

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

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

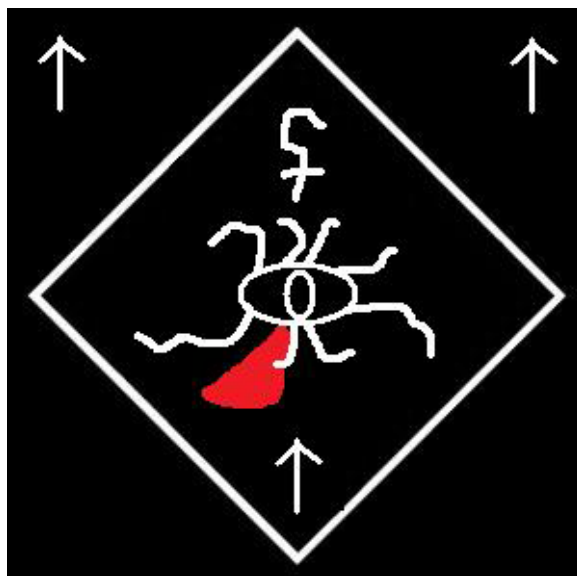
Кроме того, слово «З'фа» есть ничто иное как вариант произношения слова «С'фан», про которое в «Таинствах Червя» сказано: «Это слово имеет два значения. Первое – Жертва, а второе – дитя человеческое, ибо именно в этом качестве используют его Заклинатели, а Хозяева, Отражения и Привратники видят в нём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

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

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

II. Действо

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



Созерцая знак, ощути, что сейчас Природа Жертвы покинет твой генокод – раз и навсегда, без остатка. Громким чётким голосом уверенно произнеси:

*Нутэмерон меня принял властителем!
Свидетельствуй, Кингу,
и свидетельствуйте Ансу, Туамат и Хубур,
кто я такой!
Вот мой отказ от Природы Жертвы!
Вот мой отказ – так я решил!
При Вас развиваюсь я, Великие Древние!
Воззрите и свидетельствуйте моё освобождение!
Пхоум!*

混

Тхрахк!
Канк-тара-т!

При каждом из трёх последних слов надо напрягать руки так, словно бы повелительно бьёшь посохом по полу. Если имеется настоящий ритуальный посох, можно использовать его. Произносятся последние 3 слова горлом, но сильно сжимать горло не надо.

Немного постой, пока ощутишь, что перед тобой примерно на уровне солнечного сплетения сформировался шар. Возьми его рукой и, держа его, соверши следующий жест:



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

Когда отведёшь руку по полукругу, разожми ладонь, забудь о шаре, отойди в сторону, отвернись и уходи.

III. Иное действие

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

Поразмыслий о том, что в тебе присутствует нечто такое, за счёт чего человек многими сущностями рассматривается как жертва и они имеют право употребить его в этом качестве. Сосредоточься на мысли о Природе Жертвы и ощути, где она находится в твоём теле.

Возможно, ты ощутишь это сразу, а может увидишь внутренним зрением как из многих клочков собирается шар или иное образование. Это оно и есть. Покатай шар на месте, дабы на него налипли все проявления твоей Природы Жертвы – изо всех органов всех твоих тел.

Ощути, что сейчас Природа Жертвы покинет твой генокод – раз и навсегда, без остатка. Затем вообрази, что она выдыхается всеми твоими телами прочь и уходит в какие-то слои воздуха, где и растворяется.

IV. Эффект

Если это случится на самом деле, ты ощутишь настоящее облегчение и заметишь, что многие сущности стали смотреть на тебя совершенно иначе, нежели раньше, их отношение к тебе изменилось.

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

Тхлём сохаэлт.

Тлама́хо йвирра́иу!

Разбитие печатей Молодых Богов

Чертишь или визуализируешь Звезду Запределия со всеми печатями. Настраиваешься на небо Альяха (на угол). Входишь в него, ощущаешь его силу, ищешь эту силу в Себе, в своей душе. Как найдёшь, старайся её пробудить, от всего сердца, от всей души громким голосом или криком: «Йагх Нахаш Сайнтаф!», дабы пробудить.

Должавшись эффекта и войдя в раж, читай:

Кингу Отец
да разобьёт печати Какнуш-Заратох,
сковывающие Его в нас!
ИА!
Нет Сил более сдерживать Тебя!



Этим знаком разрубает печать на груди, он же знак Отказа от Природы Жертвы или знак Охотника.

Связь с Предками и защита

Чавах Кхадм Эль Ах Клаа

Се есть формула укрепления связи с Предками и их защита. Под «предками» могут выступать и божественные предки (Кингу). Предки обращают внимание на тебя, смотрят, какая у тебя ситуация, и могут пособить, защитить.

Решение проблем

ТИАМАТ АМУМТЕХ

Сию защитную мантру следует повторять 718 или любое другое нечётное число раз. Мантра как бы «напоминает» Тиамат о том, что она нас сотворила. Применять только на случай «жизнь или смерть».

Снятие чёрной пелены с Третьего Глаза

*Йог-Сог-Том Нетер Нлат
Варф Ведаль Веда'кос*

«Веда'кос» произносится тягуче, напевно.

Создание связи с избранным миром

Частью Червя являются Линии Дха, но в отличие от него, Линии Дха уже являются проторёнными дорожками, магистралями мироздания.

Чтобы увидеть какой-либо из миров, переместится к нему сознанием, можно создать свою «Линию Дха». Для этого надо создать связь с каким-либо из миров, например: «Йаин! СакКат!» - это будет подобие Линии Дха, но направленная в какую-либо область (в данном случае – в СакКат) лично тобой. Далее надо представлять, что из себя представляет этот мир, погружаясь и погружаясь, представлять, что ты находишься там и видишь всё своими глазами, настраиваясь на него. Так, например, работая с СакКатом, представь город К'нъен, построенный из пыли и праха, слежавшихся от Безвременья, гробницу Кофа, и т.д. и т.п. Визуализация служит настройкой, именно она создаёт связь, далее придут реальные образы.

Ничуть не хуже можно создать связь через Знак Активной Формы: **II**

Создание связи с Басуром

*Из Девяти Краёв Забвения,
из Семи Колодцев Пустоты,
выйди, _____!
Йайн! Восхваляю Тебя!
Ужас, стывший прежде, да возвратиться к нам!
Йайн, _____! Йа!*

Мысленно или вслух прочитай эту молитву, вместо пробела вставив имя того Басура, с коим желаешь создать связь. Желательно вставлять имя своего Покровителя.

Уход от власти Молодых

Данный вариант раскрещивания построен на ассирийском «Заклинании Солнца» и, кроме необходимых связей, несёт в себе его инверсию, заменяя «Шан ечто».

На груди у себя начертай Знак Силы из гримуара «Проект Некрономикон» или надень на зелёной шерстяной верёвочке маленькую дощечку с его изображением. На кисть правой руки сверху нанеси Стрелу Гхата из «Таинств Червя».

На земле рукой нарисуй свой образ. Под ним нарисуй меч, остриём обращённый на твой образ. На лезвии меча начертай сгилл Ктугхи:



Встань в область меча так, чтобы остриё оказалось у тебя меж ног. Прости обе руки свои к земле и возгласи:

*Ктугха, когда Ты пылаешь вокруг Великой Горы Ассура,
все существа спешат услышать Твой суд, Твои повеленья.
Сыны Северной Земли созерцают Тебя чрез Огонь Творенья,
чрез тонкие всполыхи Яви!*

*И ныне есть огонь в моём сердце,
но нету покоя, ибо стал я нечист.
Молодые Боги на меня поднимают свой голос,
наваждения посылают, дабы унижить меня!
Низкому культу отдали меня при рождении,
Древнюю Веру кривдой поправ!*

*Я сюда пришёл глашатаем Восстановления Связи!
Ради Жизни Вечной пришёл!
Говорю Тебе, Ктугха: «Призови моего покровителя из Басуров.*

混

*Моему покровителю прикажи повеленья.
Пускай от рабского Креста меня навсегда избавит!
Омоет пускай мою душу в Водах Творенья
и Светом Альяха возжёт он её, навсегда сделав целостной!»*

*Ктугха, чьё повеленье нерушимо вовеки,
в этот день освободит меня от тяжких оков!*

*Йа Ктугха!
Йа Ньярлат-Толомет!
Эль К'Аэм'Нху!*

Читая, воображай и ощущай, как с тебя стягиваются и спадают кандалы, оковы и ошейник – всё это падает в начертанный образ твоей фигуры.

По завершении полей себе на голову водой так, чтобы она, стекая, стёрла твой образ, начертанный на земле.

Молитва Кофу

Все имена Басуров даны на арийском языке, который ещё иногда называют древне-ассирийским, а иногда «цант-йо». Но есть ещё шумерская традиция, в которой встречаются имена Басуров на шумерском. Следовательно, в арийской ветви эти Басуры должны носить другие имена – имена на арийском языке. Для примера: арийский Коф это шумерский Кингу.

В виду разности арийской и шумерской ветви, будут и несколько различны обращения к этим сущностям. Ниже привожу молитву Кофу, построенную согласно арийской ветви, ибо отследить в ней отличия от шумерского символизма Кингу значительно проще, чем совершить тоже самое в отношении других сущностей. Хотя, по сути, эти отличия кроются лишь в глубине символизма.

*Непостижимый третий Страж Заката!
Хранитель Камня, Гробницы и Проклятых Писаний!
Сосуд Мудрости Пребывающих-за-Чертой!
Я называю Тебя – Коф!*

*Двенадцатикрылый Дракон, простри надо мной свои крыла!
Тело моё есть святилище,
но было оно осквернено Младшими Богам и.
И потому взыскую свободы,
и потому называю Тебя – Коф!*

*Великий Отец, жизнь в нас вдохнувший!
Кровь твоя суть жизни Исток!
Твоё Наследие пробудилось и я сам становлюсь Тобою!
Я наследник Крови Твоей,
я есть Великий Коф,
и это Закон!
Я называю себя – Коф!*

*Пелена упала с глаз моих,
и я готов Тебя встретить с открытым взором,
желая смерти всего нечистого, что есть во мне,
желая очищения и возрождения Крови!*

Плоть от плоти Твоей, я есть Кровь Твоя, я есть Коф!

*Ты пожертвовал своей Кровью, дабы мы жили!
О Великий Отец!
Ныне я жертвую Сердцем всех своих несовершенств,
и становлюсь Пустым.
Наполни же меня Тьмою Мудрости!
Пускай Чёрное Солнце в моей Крови запылает!*

*Слевой и Правой Стороны приди!
Смотри – вся мерзость трепещет, но она уже в Моей и Твоей власти, Отец!
Йа Коф намош!
ЙИЙААА!!!
Коф!*

Ритуальные действия в дополнение к молитве – на твоё усмотрение, но в конце молитвы обязательно соверши жест «Коф».

Числовые и нотные коды

В вызывательной магии кодами называются заклинательные формулы, состоящие не из слов, а из чисел или нот. Коды открывают определённые пространства, из коих призываются духи, или-же открывают энергии призываемых сущностей или их миров.

Цифры в числовых кодах записываются через точку или через тирэ, которая не читается, а служит лишь разделительным знаком. Произносятся с короткими (1-й секунды более чем достаточно) паузами между числами – точка или тирэ как раз означает паузу.

Иногда коды вставляют в формулы и заклинания, а иногда используют отдельно. Часто можно встретить формулы, состоящие из смеси числовых и нотных кодов.

Коды можно сравнить с мудрами. Достаточно просто сделать мудру, сидеть и ждать, и воздействие придёт. Тут никакой роли не играет визуализация и прочие настройки, используемые при обычных медитациях. Точно так же и с кодами. Если в обычном заклинании можно отдаться вдохновению и сочинить как тебе нравится, то в случае с кодом подобная вольность будет губительной. Но если код исполнен с математической точностью, результат будет незамедлителен.

Чтобы работать с кодами, надо сначала пройти открытие каналов – хоть каких, хотя бы РэйКи. Для наиболее успешной работы надлежит ещё поделаться «Пифагорову медитацию» - берёте число 9 и медитируете на него, отождествляясь с ним, с его Идеей, входя внутрь, ощущая что там и где это находится... Потом тоже самое с числами (в таком порядке) 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

Наиболее часто коды употребляются в космоэнергетике и некоторых видах боевой магии. В гримуарах о Древних коды предстают в неявном виде. Потому требуется объяснение.

1. Код Молодых Богов

В «Некрономиконе Саймона» и «Некрономиконе Джона Ди» каждому из Молодых Богов присваивается определённое число:

Наннар – 30
 Нэб – 12
 Инанна – 15
 Удду – 20
 Нергал – 8
 Амар – 10
 Ниниб – 4

Обобщая эти числа в код, получим: 30.12.15.20.8.10.4. Проговаривание данного числового кода вводит адэпта в общение с Молодыми Богами. Если ты ранее имел с ними общение в других магических системах, то здесь заметишь значительную разницу.

2. Код Азонэй

В «Некрономиконе Джона Ди» даётся ещё одно число:

Йоггот – 8

Через Йоггота возможен выход во Внешние Сферы. Согласно этой системе, для выхода в Азонэй следует прибавить это число к полученному ранее коду: 30.12.15.20.8.10.4.8.

3. Коды Мардука и Шаммаша

В «Книге 50-ти» сказано: «И явился Мардук в год 2932-й».

Что это за год? Что за летоисчисление? Если думать так, то совершенно не понятно! Но если принять, что данный год является кодом вызова Мардука, то всё предельно ясно: скажи, помысли или прогуди «2.9.3.2» и будет тебе...

В той же книге читаем: «И явился Шаммаш в год 3432-й». Соответственно, код: 3.4.3.2.

4. Код Яддита

В «Древней мифологии Хаоса» сказано: «9876 – суть импульс-ритм Космического Гриба, покрывающего Яддит, в Бездне Входящих Углов за пределами 8-го транс-мысленного кольца Непрерывности».

9.8.7.6 – это числовой код оболочки Гения (планетарного Разума) Яддита. Ощущения мощные, приятные. Можно открывать знания, можно входить в Гений Яддита.

5. Коды Басуров

В «Книге 50-ти» все коды даны однотипно – в виде годов (я это пояснил в пункте «Код Мардука и Шаммаша»). Всего упомянута 51 сущность и дано 49 кодов. Из этих 51-го 2 являются Молодыми Богами (Мардук и Шаммаш), а для 4-х (Ллойгор и Цхар, Цот-Оммог и Йог-Сотот) дан один и тот же код (т.е. они призываются только вместе). Из 49-ти Древних, о 36-ти говорится, что они уже являлись на Землю (особо подчёркивается, что Шуб-Ниггурат ушла, а Ньярлатхотэп до сих пор здесь), а о 13-ти, что их явление ожидается. Вместе с Древними упоминаются Древнеподобные (Ноденс, Нат-Хортат, Йхоундех и т.п.), Древние Тени (Цишакон), Первейшие (Тиамат, Кингу).

36 Явившихся	13 Ожидаемых
Й'Голонак – 4.3.0.	Цот-Оммог и Йог-Сотот – 19.4.4.1.
Рхан-Техот – 9.3.1.	Апхум-Жах – 20.4.4.2.
Ниогта – 1.4.3.1.	Даолот – 20.9.4.2.
Ноденс – 1.9.3.1.	Бокруг – 21.4.4.2.
Ктхилла – 2.4.3.1.	Атлач-Нача – 21.9.4.3.
Балон – 3.9.3.2.	Йхоундех – 22.4.4.3.

Ктугха – 4.4.3.3.	Тульцша – 22.9.4.3.
Тефрис – 4.9.3.3.	Цишакон – 23.4.4.3.
Хукато-Зигл – 5.4.3.3.	Убб – 23.9.4.4.
Бьятис – 5.9.3.3.	Хада-Хагла – 24.4.4.4.
Тиамат – 6.4.3.4.	Голгорот – 24.9.4.4.
Оробла – 6.9.3.4.	Идхья – 25.4.4.5.
Кьяэгха – 7.4.3.4.	
Уббо-Саттла – 7.9.3.5.	
Ллойгор и Цхар – 8.4.3.5.	
Ктулху – 8.9.3.5.	
Вультум – 9.4.3.5.	
Нат-Хортат – 9.9.3.6.	
Гхатанотоа – 10.4.3.6.	
Цатоггуа – 10.9.3.6.	
Шудд-Мэлл – 11.4.3.7.	
Хастур – 11.9.3.7.	
Ран-Ратог – 12.4.3.7.	
Кингу – 12.9.3.7.	
Йтогта – 13.4.3.8.	
Фтаггуа – 13.9.3.8.	
Итакуа – 14.4.3.8.	
Тиюф – 14.9.3.9.	
Шуб-Ниггурат – 15.4.3.9.	
Йидра – 16.4.3.9.	
Азатот – 16.9.4.0.	
Абхот – 17.4.4.0.	
Дагон – 17.9.4.0.	
Грот-голка – 18.4.4.1.	
Ньярлатхотэп – 18.9.4.1.	

Можешь использовать эти коды не только напрямую. Их ещё можно писать на арканах, янтрах, Плитах, на обратной стороне талисманов. Можно вставлять их в заклинания.

Короткие заклинательные формулы довольно хорошо составлять, используя опять же «Книгу 50-ти». Книга состоит из 3-х свитков. В каждом свитке найди строку, посвящённую нужному существу. Допустим, это будет Цатоггуа.

И пребывает Цатоггуа во свете миров.

Книга 50-ти, свиток 1 – «Бытие»

И явился Цатоггуа в год 10 936.

Книга 50-ти, свиток 2 – «Явление»

И возглаголил Цатоггуа: Первая заповедь ложных богов — «Да не будет у тебя богов иных, кроме Меня!»

Книга 50-ти, свиток 3 – «Речения»

Исходя из этого, вот простое заклинание с кодом:

*О, пребывающий во свете миров!
Попирающий первую заповедь ложных богов!
Цатоггуа!
10! 9! 3! 6!*

Наиболее хорошо и быстро такие призывы работают, если предварительно ощутить себя вне всех пространств.

6. Нотные коды

В нотных кодах ноты не пропеваются, а просто в определённой последовательности говорят названия нот. В звуковой магии их следует петь или играть на музыкальных инструментах, а здесь играет роль именно название ноты – название выводит на то, что так названо. Как имя любого духа является его призывом, так и название любой ноты является дорожкой к её прообразу, за счёт которого и производится желаемое действие. Естественно, такое будет работать только при открытом канале и никак иначе.

Нотных кодов в доступных гримуарах Традиции крайне мало...

В «Пылающем Самоцвете» приведён рисунок звезды, на которой написана формула: «418. ХА-ТУ. Фа, Соль-диез». Это смесь числового кода (418), формулы (ХА-ТУ) и нотного кода (Фа.Соль-диез). 418 открывает пространство. Ощувив себя в нём, надо спеть формулу ХА-ТУ по нотам Фа.Соль-диез. Моментально на тебя обратят внимание владельцы техник, изложенных в «Пылающем Самоцвете».

Ольхгерд в «Аэхории» пишет: «Если играть ноту Ми, а затем Рэ-диез – происходит своеобразная связь подражателя бога и царицы демонов <...> Итогом соответственно является опять же восхваление зла». Нотный код Ми.Рэ-диез выводит в пространство, где можно встретить сущностей вроде Чёрных Червей. Имя одной из них написано на Звезде Кадаша и может быть прочитано как ТРЭЛКХАЭБОР.

Ещё одна цитата из «Аэхории»: «Теперь необходимо воспроизвести сию какофонию на 12-ти музыкальных инструментах. Подобная последовательность публиковалась Орденом Золотой Зари, а именно, по хроматическим нотам – 1-10; 2-9; 3-8; 4-7; 5; 6. Далее 0–2». В виде

混

нотного кода это будет звучать так: До-Ля, До#-Соль#, Рэ-Соль, Рэ#-Фа#, Ми-Фа, Си-Си 2-й октавы. Если играть, то следует взять нотный строй 2-й струны гитары. Эффект – общее открытие пространства всё к тем же Чёрным Червям.

Зло

*Я воплощение Зла
Я воплощение Уничтожения*
Я кровь Богов
Я месть богов
Я горький яд богов
Экс Ат*

* Конечно, Зло есть не только Уничтожение, здесь эта фраза употребляется как один из аспектов Зла.

Злодеяние перед проведением ритуалов, таких как попираание креста, либо извращение, не бывает лишним, так как они являются проявлением этой силы Зла, силы пространства СакКата в миру.

Универсальной жертвой тёмным силам, как говорил ныне покойный практик, является сгубление души, имея ввиду безумие.

Есть предположения, что параллельно с основной работой, совершая определённое Злодеяние, мы тем самым осуществляем волю божества, с которым работаем. Примером может служить сексуальное извращение при работе с Лилит.

Так же сие настраивает практика на восприятие этих сил.

О Капищах Зла

Капищем Демонов может служить прямоугольный столб или обелиск с начертанными знаками. Так же капищем могут служить сами Врата Демонов: Две Колонны, обращённые на запад, и между ними идёт Тропа с востока на запад.

Жертвенник Колдунам

Для этого может быть использована простая прямоугольная плита.

О Вратах Демонов

I. Печать СакКата



СакКат – область «предзапределия». Подобно Альяху, оно является Вратами, но только Вратами в Запределие. Потому печать СакКата применяется во многих ритуалах (например, «Ритуал Скрижали»).

Ломаная линия на рисунке – Тропа СакКата, ведущая к Вратам. Лужица – Бездна.

После СакКата идёт Бездна, после Бездны идут Небеса Басуров.

При другом взгляде, можно сказать иначе, что СакКат это пространство после Первой Завесы, после Кероша. Находится оно в открытом космосе.

II. Явление, показанное мне

Врата Демонов являются проходом в пространство СакКата, но надо знать, что это пространство защищено Завесой, и потому область сия требует Открытия.

Врата Демонов представляют собой две Колонны, каждая Колонна состоит из 3-х цилиндров из неизвестного материала, напоминающего «железный камень», каждый цилиндр имеет цвет потока определённой планеты.

Врата Демонов испещрены знаками и письменами Демонов, кои есть на изображении Кингу, найденном в Южной Америке:



Я направил своё внимание на один знак цилиндра Венеры:



Стилизованным изображением Врат Демонов является Ключ Рахмухуша из «Книги Дагона». Знак Меркурия между двух столбов имеет функцию высвобождения энергии.

Ключ Рахмухуша можно использовать в таких процедурах как высвобождение сил СакКата, призыв Демонов, подчинение духов.

Кроме самих Врат Демонов, испещрённых знаками, есть и отдельный «Знак Врат Демонов»:



Его можно увидеть в «Красной книге Аппина», на печати Арат-Ту-Хезера и т.д.

III. Медитация на Знак Врат Демонов

Обернись на Восток.

Визуализируй Знак Врат Демонов либо сами Врата. Визуализируй как Тропа спускается к тебе от них. Перемещайся сознанием по каждому Преломлению.

Произнеси: РУХ-МУХ-ХУШ!

Насылание бед

I. Текст

Я – Заклинатель великого (имя покровителя), маг (такого-то города)¹.
Предо мною Хастур, позади меня Экваббу, справа Йидра, слева Ктугха².

Ты, ____, сын ____,
чей бог ____, чья богиня ____,³
ты есть плоть, порождённая в нечистом месте,
в пищу великим бесам определил тебя Ашшур!
Без тебя не начнут свой пир гули пустыни,
без тебя не быть сытыми дхолам!

Когда к твоему, ____, изваянию я подойду
когда на главу возложу ему руку,
кто бы ты ни был,
ты станешь едой, -
злое исчадьё,
злой дух, злой демон, злой призрак,
злой чёрт, злой бог, злой бес,
болезнь, смерть и прочее зло
мигом примчатся к тебе,

混

*поселятся в твоём жилище,
ибо ты есть пища,
и тебя надлежит приговорить
ко трапезе демонской.*

*Злые исчадия,
злые духи, злые демоны, злые призраки,
злые черти, злые боги, злые бесы,
ныне слышат воззвание Заклинателя
и спешат, дабы насытиться!*

*Во имя великой и чуждой жизни!
Во имя бурь!
Летта мхамс'нана!
Аману, аману, аману!*

II. Ритуал

Вышеприведённый текст написан с целью выявления одной из моделей построения ассирийских заговоров и её перевода в модель Культа Альяха. Модель заговора строится на знаковых НАРАБОТАННЫХ речевых оборотах, целью в данном случае как раз и было показать эти вещи.

Таким образом, текст создан с ознакомительной целью, а не с целью кого-то подтолкнуть к каким-либо действиям. Если бы это было иначе, тогда бы практика здесь была детально расписана.

III. Примечания

¹ – Имело бы смысл в современности, если бы города подключались к эгрегору Культа Альяха, как это бывало в древности.

² – Соответствия:

- Огонь – Ктугха
- Воздух – Хастур
- Вода – Йидра
- Земля – Экваббу
- Эфир – Йог-Сотот

³ – Ежели человек монотеист, скажем – мусульманин или христианин, то подходит только бог, т.к. богинь там нет. Но и христианство и ислам к нам с Луны не свалились, а из более старых систем развились на основе человеческого сознания, которое так или иначе в любой мифологической системе выстраивает подобную схему. Богинь-то нет, но есть Богородица и т.д., так что найти соответствия можно при желании.

Тау



Очень известный и распространённый символ – Крест Тау. Однако, он не имеет ничего общего с одноимённой буквой иврита, но имеется в греческом алфавите, являясь символом спасения, освящения и посвящения. Он считался священным не только в Греции и Египте (анкх), но и у римлян (крукс ансата). Так же он назывался Астрономическим Крестом и им пользовались древние мексиканцы, что доказывает его присутствие на одном из храмов Паленке.



В Чёрной Традиции знак Тау изображается перевёрнутым и, соответственно, имеет противоположные характеристики, что для последователей является благодатью в отличие от праведников.

А таком виде данный знак обозначает практика Чёрной Традиции или саму Чёрную Традицию. По одной из версий, знак символизирует практика с пробуждённым Чёрным Огнем, соединяющим его с Богами. Так же были предположения, что знак состоит из двух прямоугольников, а прямоугольники ведут в запредельные области и к Басурам.



Если придерживаться версии о том, что Тёмный Тау состоит из 2-х частей, то можно сказать, что нижний прямоугольник – Знак Колдунов (показан на картинке выше), а верхняя часть – Демоническое Начало.

Приведённая далее медитация направлена на понижение своих вибраций до уровня Демонов при помощи данной части знака Тау.

Обратившись на восток, читай настроечные тексты, медитируй на знаки Зла.

Далее идёт стандартная работа с сигилами. При этом ассоциируй себя с нижним прямоугольником, как бы подстраиваясь под демоническое начало, опуская свои вибрации.

При перевёрнутом варианте знак может работать на повышение вибраций.

Жесты и планеты

Планеты это линзы, усиливающие влияние и присутствие качеств и прав сил. Этих сил много и они не представлены одним божеством планеты. Одно имя божества планеты – это просто наиболее ярко выраженный аспект силы, что наиболее плотно влияет на человека через данную планету.

Старшие – это не боги Юпитеров и Сатурнов, это силы, которые просто проецируются через эти линзы и всё. И Басуры поступают точно так же.

Масштабы этих сил уходят далеко за пределы солнечной системы. А небесные тела это просто ключи к доступу в эти силы.

Жест – один из способов осуществления Воли колдуна. Разберём, всем известные 4 жеста из «Некрономикона Уилсона»: Вур, Киш, Коф и Сигх. Совершая эти жесты, практик в основном пользуется не своими силами, а силами планет, ибо каждому пальцу и месту на ладони соответствует своя планета. Требуется открыть каналы к планетам в определённой связке, что даёт объединение сил планет, для достижения конкретной цели.

Для наработки канала с планетами рекомендуется изучить соответствия в хиромантии и вират-пуруш-йог. Потом можно проводить медитативные работы на теталы планет из «Книги Дагона».

Насчет комбинаций свойств планет, происходящих в жестах, к сожалению, полной картины дать не могу, т.к. до конца сие не изучил. Вот некоторые данные, опробованные на практике:

Меркурий – Высвобождение, притяжение сил.

Юпитер – Сила.

Марс – Воля, направление Сил, Запечатывание.

Меркурий + Юпитер (знак Сигх) = высвобождает силу практика.

Сатурн + Юпитер = Открытие пути, как в знаке Киш, так же используется аналогичный знак Массут из «Книги Дагона».

Средний и большой палец соединены, указательным пальцем даётся направление силы = может использоваться для открытия пути к жертве (см. «Книгу Дагона»).

Вур – Притяжение энергии, призыв извне. Меркурий притягивает силу, Сатурн не даёт ей выйти обратно, так же Марс выступает как знак Воли. Следует обратить внимание, что в этом жесте Юпитер (большой палец) ложится поверх среднего и безымянного, возможно следует его класть на середину.

Сигх – символизирует Трёх Владык Альяха. На тыльной стороне руки рисуется печать Владык, открытые пальцы слегка согнуты.

5 малоизвестных жестов:



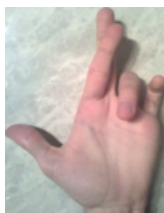
Жест Открытого Хаоса, Открытие Границы. Мизинец выпрямлен и смотрит вверх, большой палец выпрямлен и смотрит влево, остальные пальцы согнуты.



Выработка своего Гуна, пробуждение сил. Средний и безымянный соединены, мизинец и указательный отставлены.



...



Кровь Кингу.

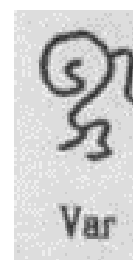
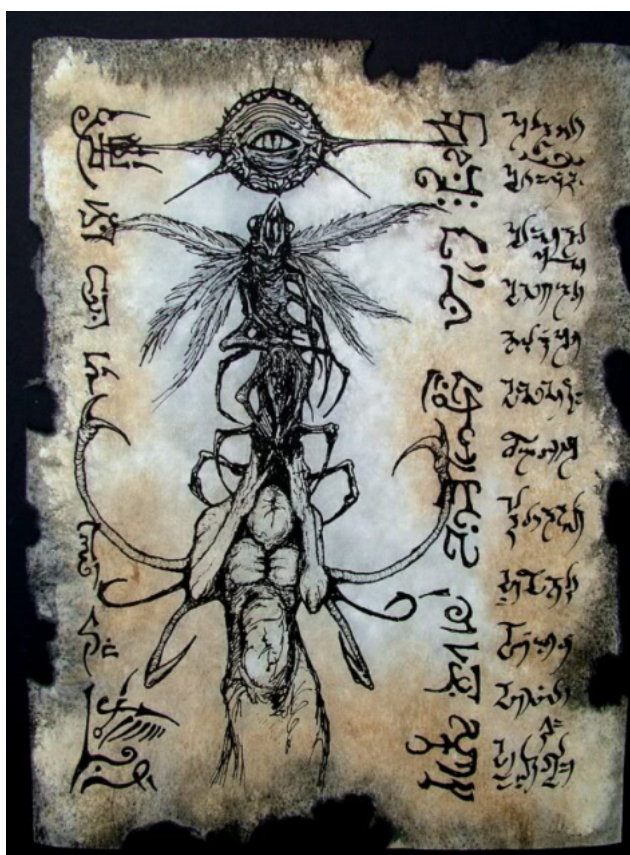


Один из вампирских жестов.

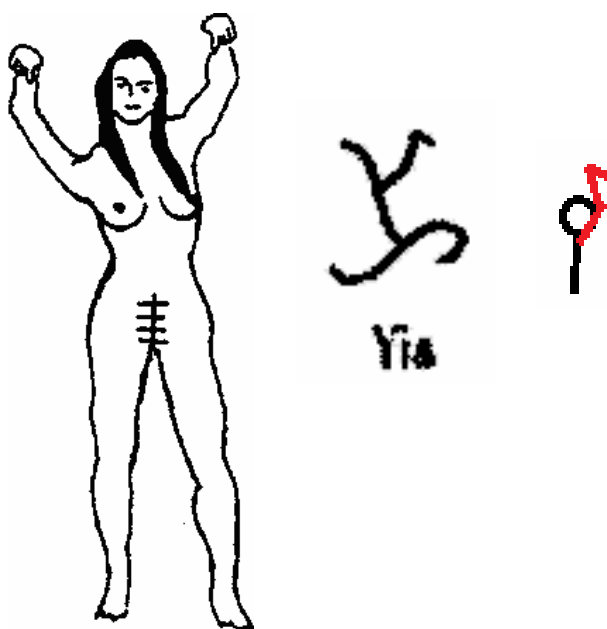
Руху «Вар»

Руки заведены за спину, но не пересекаются. Голова наклонена. Работа идёт как бы позвоночником, делай на него акцент, словно он выступает.

Заметь, что из позвоночного столба так же делается жезл ВарАрУмма.



Руху Богомола



Подними руки вверх. Соедини большой, средний и указательные пальцы (либо соедини все пальцы), имитируя лапы богомола. Хотя Йис может выражать и немного другое Руху, с большим задействованием ног, и руки находятся перед собой. Сразу вспоминается стиль богомола из кунгфу, а ведь кунгфу первоначально было шаманскими практиками...

Ежедневная практика

Кровь Кингу раскрывает сиддхи и восстанавливает нить Рода Басуров.

Свою кровь налей в чашу с намерением смешать свою кровь с кровью Кингу. Тут своя кровь выступает как атрибут.

Войдёшь в рабочее состояние, зарядишь кровь. Затем излагай свою волю: «Да смешается моя кровь с Кровью Отца, да разбавит Его священная кровь мою». Слова не обязательно эти, можно придумать свои, они играют роль подтверждения намерения. Выпьешь.

Звезда Запределия

Представь себе, о дух человеческий: внутри тебя Звезда Запределия со всеми печатями, в центре знак Тау – ключ ко Вратам. Почувствуй, что каждый угол, каждая область суть часть тебя. Пробуди суть каждого Неба в Себе, для чего можешь представить, что на месте печати загорается энергетический огонёк.

Для облегчения задачи можно вибрировать имена, начиная с Неба Подземных Океанов, против часовой стрелки: КТУ-ЛХУ, АЗ-АГ-ТОТ, ЙОГ-СОГ-СОТ, ШАБ-НЭГГУ-АР-АТ, ГАСТ-УР, НЬЯРЛ-АТ-ХОТЭП, С-НЬЯК, БЕР-ГА-СЕ-ВИ-ЭС-СА-ТА-РИ-А-РЭМ. На мире Ночи пребываешь в молчании.

После данной практики я видел за собой шлейф из чего-то чёрного и разорванного, больше похожего на молнии.

Союз Басуров

Для тех, кто уже пробудил в себе Исток Силы, или ещё не совсем понял, как это делать.

Проводи медитацию, делая акцент на то, что ты есть Сила, и Басуры есть Сила, вы родственны друг другу. Это поможет тебе осознать суть Силы и свою природу.

Призыв Семерых Великих Древних

Изгнания властью Молодых не имеют достаточно силы над Басурами и потому с лёгкостью могут быть обращены во благо противоположной цели.

Се есть обратная версия «Заклинания супротив Древних» из «Скрижалей Маклу», произносить кою должно каждый год, когда Медведица висит на своём хвосте в небесах, наполнив место призыва дымом полыни и мяты.

*Разрушительные Бури и Злые Ветры – се есть Вы.
Злой Ураган, вестник губительной бури.
Злой Ураган, предшественник губительной бури.
Из Детей Вы могучи, Басуры!
Вестники Мора,
Трононосители Нинкигаль.
Вы – потоп, несущийся чрез земли.
Семь Богов обширных Небес,
Семь Богов обширной Земли,
Семеро Древних Вы,
Семь Богов Могущества.
Будьте славны покуда не пожрёт змий времени свою главу!
Иа Кутулу, Иа Атсагтхотх!
Иа Йог-Сог-Тот, Иа Ишниггараб!
Иа Хаастер, Иа Толомет!
Иа С'ньяк!
Эль К'Аэм'Нхи! Азarak!!*

Далее следует читать очень быстро:

*Именем Безымянного заклинаю!
Бергасевлессатариарэм,
приведи сюда Великих Древних, любимцев Твоих!
Великих Древних, учителей из тьмы небесной!
Ибо разумом своим место сие приняло Их приход.
Иа, Иа, Иа!
Эль К'Аэм'Нхи! Азarak!!!*

Коли желаешь, чтобы пришли лишь Посланцы, то пред призывом создай изваяние в форме семипалой кисти, на каждом из пальцев коей начертана подпись одного из Семи (7 пальцев – 7 печатей), а на ладони – открытый глаз без ресниц и вежд.

Призыв Азатота и Слуг Его

Любые изгнания тем хороши, что их довольно просто переделать в вызывания: используем те же выражения, меняем смысл на обратный и немного обрабатываем текст. Такой поступок оправдан ещё и тем, что сиим мы восстанавливаем забытые обряды, кои, возможно, точно так же исказили для создания экзорцизмов.

Для примера возьмём «Экзорцизм против Азаг-Тота и его посланцев» из «Скрижалей Маклу», сравним разные его переводы и переделаем. Вот что получится.

Начерти на чём-нибудь иль мысленно создай образ трона и помести себя напротив него при прочтении следующего заклятья:

*Славься! Славься! Альяхом пылай!
Утук хул! Дингир хул! Зи Азаг!
Хаоса сын, да падут твои оковы!
Да освободит тебя Эльзахоррат, великая ведьма!
Да обратит Она в прах злобную ворожбу Молодых Богов!
Пути, что Тебя сдерживают, предаю Ктугхе, владыке пламени.
Пути Ктугха, сын Ведьмы, одолевает, иссушая и сжигая!
Теперь, Безумный Бог Хаоса,
явишься Ты сюда, дабы преследовать моих врагов!
Иа Азаг-Тот!
Ты избрал меня из праха,
Ты отдал меня бесконечности,
Ты Слуг послал на помощь мне!
Из пустошей и запретных земель слышен Твой глас!
И я уже не я, но Ты, Безумный Бог!
Всеохватным гласом сам себя призываю!
Йгхе тис дишл йха-на.
Гон килии кон-кон, оша килии кон-кон.
Пар Тьябо.
К'рун к'рун бадюбиах.
Приди, Азатот! Приди, Азатот! Приди, Азатот!
Бйфэт!*

Четыре строки со словами силы являются уже не плодом переделки экзорцизма, но дополнением, взятым из «Книги Эйбона». Можно было бы обойтись без них, но так мощнее.

Гимн Ктугхе

Ктугха в нынешней истории впервые упомянут Августом Дерлетом в рассказе «Дом на кривой улице». Это существо выглядит как огромный шар огня. Его слуги – раса огненных вампиров.

Описывающий его отрывок из «Тёмного зеркала» Джона Гласби:

Он неподвижно завис в злобещем черном небе и сначала подумал, что он находится где-то в глубинах космоса, скорее ближе к Солнцу, чем на Земле. Но затем он осознал, что нечёткий светящийся шар, представший его взгляду, не был Солнцем. Уродливые тёмные пятна испещряли тусклую оранжевую поверхность и огромные огненные языки опоясывали его контур... [Он смотрел, как] титанические солнечные пятна медленно перемещались по отвратительному диску, иногда вырастая и сливаясь в огромные зияющие пропасти в огненной атмосфере, в то время как другие уменьшались, почти пропадая... Что-то шевелилось глубоко внутри этой огненной атмосферы; что-то чудовищное рычало в неутоимой ненависти к узам Древних Богов, сковавших его там навечно... Неспособный сопротивляться, полностью потеряв контроль над своими движениями, он погружался в жадный хаос, в вековое сознание, имя которому – Ктугха.

Поскольку Ктугха – Огненный Басур, Ему может быть противопоставлен Бог Огня – Гирра (имя коего иногда неверно читается как Гибил). Гирра часто упоминается в ассирийских заговорах. Разрушительная сила Гирры используется для уничтожения изображений колдунов или предметов, символизирующих болезнь, которой страдает одержимый (например: «Гирра, сожги колдуна и колдунью; Гирра, поглоти колдуна и колдунью; Гирра, укроти их; Гирра, уничтожь их; Гирра, изгони их далеко»). Произведя соответствующие замены и дополнения в обращениях к Гирре, получим гимн Ктугхе.

*Иа Ктугха!
Владыка Огненных Вампиров, лицо Твоё – жар!
Басур, который заставляет сверкать, подобно внутренности Хаоса!
Басур, который делает чистым, как ПЕРВОБЫТНАЯ ЗЕМЛЯ!
Пламенеющий Ктугха, который сжигает, поглощает, сковывает и укрощает всё чуждое Заклинателю!
Могучий Ктугха, яростная буря,
Ктугха, высокий, первый,
величественный исполнитель решений Ньярлат-Толомета,
любимый сын Отца Абзу и Матери Туамат!
Тот, кто примиряет со своей сутью и позволяет принять себя как Чистого и Сильного,
Ты, Ктугха, будь здесь!
Верши свой Гнев и дай мне вкусить Огня!
Аа сомн нфлегбш ареон трам Коф сверш н'аверн ко.*

По прочтении последней строки (коя дана на языке Рфтаг) Заклинатель погружается в глубокий транс, где постигает «мягкую ярость» и направление Огня Творения.

Следы упырей в Культе Альяха

I. Упоминания

Согласно «Сокровенным культам» Эмиля фон Юнтца, после гибели Лемурии, лемурийцы нашли убежище на острове Рекшас, где оказались под властью существ, от которых произошли носферату. Носферату же он описывает как нежить, ненавидящую солнечный свет и питающуюся кровью живых существ. Предки носферату выращивали лемурийцев для насыщения себя, и поставляли во Тлем как скотину для храмовых жертвоприношений. Кроме прочих культов, культ носферату имела жёлтая раса, и это был их коренной культ, в отличие от перенятых от ариев.

Примечательно название острова – Рекшас, ибо оно созвучно индийскому «ракшас». Согласно индуизму и буддизму, ракшасы – демоны-людоеды, злые духи. Согласно «Рамаяне», ракшасы были сотворены из стопы Брахмы; в других источниках утверждается, что они потомки Пуластыи или Ниррити. Также говорится, что ракшасами рождаются особо греховные люди. Ракшасы мешают проведению ведических яджн, оскверняют могилы, причиняют всяческие беспокойства брахманам. У них ядовитые ногти, они питаются человеческой плотью и протухшим мясом. Ракшасы обладают сиддхами и могут принимать различные формы.

Согласно арийским приданиям, некогда существовал род летающих людей – ришасов, которые не принадлежали ни к одному из арийских родов. Один малочисленный род, чьим тотэмным животным был паук, обладал секретом создания огромных рисунков, которые были видны только с высоты птичьего полёта. Эти рисунки предназначались не богам, но ришасам. Ныне часть этих рисунков видна на плато Наска. Арии воевали и победили всех ришасов.

Из «О Природе Червей» аббата Бартоломью узнаём, что вампиры являются Детьми Ньярлатотэпа и могут других существ делать подобными себе. Так же они называются Ночным Народом и Пьющими Кровь. Вампиры предписывают обязательно убивать не всех жертв, некоторых делая подобными себе. Те же, кого вампиры сделали подобными себе, именуются носферату. Приняв культа Дагона, лемурийцы научились защищаться от носферату равнососторонним крестом и вскоре изгнали этот народ в пещеры, где он и жил ранее.

У Лавкрафта гули или гхолы – существа, некогда бывшие людьми, но превратившиеся в человекоподобных чудищ-упырей, прячущихся от солнца под землю и выходящих на поверхность лишь ночью. Они бескостны и собакоголовы, питаются трупами.

Особо следует выделить образ Ричарда Пикмана, созданный Г.Ф. Лавкрафтом. Это художник из Бостона, чьи картины вызывали весьма неоднозначную реакцию, поскольку на них изображались совершенно невообразимые, ужасные и отвратительные существа. Как выяснилось впоследствии, Пикман каким-то образом умел их вызывать и писал с натуры. Позже он исчез при невыясненных обстоятельствах, захватив с собой принадлежавший его семье экземпляр «Некрономикона». О дальнейшей его судьбе известно лишь то, что он превратился в гуля и стал правителем своих сородичей в т.н. «Мире Грёз». Возможно, что в образе Ричарда Пикмана Лавкрафт отразил собственные впечатления об Остине Османе Спэйре, известном художнике и мистике, о котором был наслышан благодаря Алистэру Кроули, с коим в определённый период жизни был знаком.

Вот рисунок «Модэль Пикмана», сделанный самим Лавкрафтом, по которому можно настроиться на весьма интересных существ:



По всей видимости, именно этот рисунок послужил прототипом для образа упыря из поддельной версии «Песнопений гулей»:



Лавкрафт воспринял образ гулей от арабов. Согласно сказаниям и легендам Средней Азии, гули совершенно безобидны, живут в пещерах и колодцах, на полях сражений. На последних появляются вместе с воронами. Живых людей боятся, избегают. Обладают ужасной внешностью и синеватой мертвецкой склизкой кожей. Согласно сказкам «1000 и 1 ночи» и доисламской арабской мифологии, отражённой в них, гули представляют опасность для живых: они оборачиваются людьми (чаще молодыми женщинами), заманивают путников к себе в логово, расположенное в развалинах, и пожирают. Спастись от них можно силой оружия, а увидеть в истинном облике – воззав к Аллаху. В одном из путешествий Синдбада после высадки на некий волшебный остров, Синдбад носил на спине гуля, который оседлал его, как коня, и душил ногами при любой попытке сбросить. Справиться с ним удалось лишь с помощью хитрости и молитвы.

Арии, в отличие, например, от даосов, бессмертными магами называли именно упырей. Слово «носферату» в переводе с латыни значит «немёртвые», «неумершие», что близко авестийскому «амэртат» – «бессмертные». Поедание же трупов, приписываемое гулям и ракшасам, не является свойством упырей. Лишь только упыри-отшельники, специализирующиеся на следовании своей Хищной Природе, могут иногда в состоянии Жажды растерзать человека или животное.

II. Существа

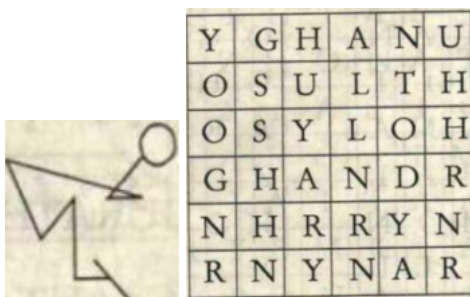
Гатханар

В «Некрономиконе Джона Ди» читаем:

Я взывал к гулям пустыни, питающимся мертвечиной, и они нащёптывали мне вещи, которые смертным лучше сразу забыть и не вспоминать. От них я узнал ужасные тайны. От них я узнал о вызове непристойного и отвратительного бога Гатханара, пожирателя душ мёртвых. Это один из Древних Богов, известный как сородич гулей. Бог пожирателей падали. Гатханар, которому поклоняются гули, производя невыразимые ритуалы под землёй.

Там же приводится печать Гатханара и Его ламен:

混



Другой вариант печати дан в «Книге малых пятаков» (далее – КМП) Лазара Самуйлова:



В «Пылающем Самоцвете» упоминается Стрела Гханара, а само имя «Гханар» приравнивается к разновидности произношения имени «Гатханар». В Магии Крови Гатханара называют Гхатоор и причисляют к Демонам Крови.

У египтян Гатханар имел 2 имени: Анти и Немти, «имеющий когти». Это был бог пустыни, покровитель караванного пути к Красному морю и покровитель работающих в рудниках. Изображался в виде сокола, стоящего на полумесяце. Культовый центр – Иераконполь, столица XII верхнеегипетского нома, древняя столица Верхнего Египта.



Дахнаш

В «Сновидениях долины Пнакта» Саддама ибн Шакабао упоминается некая «Карающая Звезда К'Хнх'Хкр – Зверь-Глаз Изначальных Кровососов, что сияет ляпис-лазурью над бескрайней Ледяной Пустыней [Лэнгом]». Почему «Изначальных»? Потому, что упыри не имеют своего отдельного мира, живут где хотят, но есть ещё и «звёздные вампиры», от которых произошли ришасы, а от них – носферату. К'Хнх'Хкр – планета звёздных вампиров. Предписывается спуститься «в Пекло, где глина, пыль и нестерпимая жажда» и найти там Владыку Джинов – Дахнаша, ибо «только принцы рода джинов знают путь к этой звезде».

В «1000 и 1 ночи» Дахнаш упоминается как ифрит. Современные оккультисты часто словом «ифрит» называют големов и идамов, но это не правильно, т.к. в традиционном арабском понимании, ифрит есть Огненный Дух, Стихиаль Огня. Древние арабские колдуны искали общения именно с ифритами, предпочитая их прочим духам, считая более мудрыми и сильными. Видимо, это и послужило наречению именно Дахнаша титулом Владыки Джинов.

Сигил Дахнаша из КМП:



Однако, попасть на К'Хнх'Хкр можно и несколько иначе. Для этого используется техника «Звезда Альяха» из книги Анциента «Путь Многомерного Существа», только вместо фразы «Йог-сотот, открой портал в Мир Басуров!» надо сказать «Нонзитраэль, Страж Крови, открой портал в Мир Упырей!», затем вообразить Текверту (портал в виде буквы Т, которая словно бы разрезана внутри своего контура) и сделать в неё шаг. Однако, как такового мира у вампиров нет, они живут кто где, потому этим способом ты просто войдёшь в какое-то пространство, в котором можно позвать того, чьё имя ты знаешь. Лучше другой способ: всё то же самое, только вместо Текверты чёрная дыра, а фраза такая – «Дахнаш, Владыка Джинов, открой портал на Хааб К'Хнх'Хкр!». После входа назови своё вампирское имя и имя посвятившего.

Рхан-Техот

Он явился из космоса – из свинцово-серого Юхгота, где под тёплым глубоководным океаном, ещё существуют древние города; и обитал в Арктике 3 миллиона лет назад.

Внушающее неизъяснимый ужас чудовище – огромное, высотой в 10 футов, оно обладало почти шарообразным туловищем с 6-ю длинными извилистыми конечностями, оканчивающимися клешнями, как у краба, и чёрными когтями. Над массивным телом, выдаваясь вперёд, громоздился ещё один подобный пузырю шар – голова, 3 безумно выпученных рыбьих глаза, целый ряд гибких на вид, длиною в фут, хоботков, а также раздувшиеся, подобные жабрам, образования по бокам пузыря. Большая часть туловища была покрыта неким подобием меха, при ближайшем рассмотрении оказавшемся порослью тёмных, гибких щупалец или присосок, каждое из которых оканчивалось гадючьим зевом. На

голове и под хоботками щупальца были длиннее, толще и отмечены спиральными полосками, имеющими сходство со змеевидными локонами Медузы Горгоны. Существо издавало сопение, урчание, лающие и трубные звуки.

Некогда оно восседало на огромном резном троне из слоновой кости, в величественном каменном храме, на Севере. Задолго до существования страны Ломар и даже до появления человечества ему приносились кровавые жертвы.

Оно питалось кровью своих жертв, оставляя лишь плотскую оболочку, испещрённую тысячью похожих на уколы укусов, истерзанную до состояния жуткой и жалкой, почти бескостной груды. Но лишившись своего Жреца, оно перестаёт быть милосердным и убивает всё, пока, не имея больше еды, впадёт в анабиотический сон.

Рхан-Техот (в неполной огласовке – Ран-Тегот) есть Басур, работающий с кровью. Он имеет двойную суть – суть Басура и суть Вампира. Рхан-Техот может дать Дар под названием «Храм Крови», связующий с Ним. Дар представляет собой некий шарик, который вживляется в анахату. При вживлении Заклинатель видит символы – только 1 раз, но достаточно долго, чтобы запомнить; символы всегда для всех одни и те же. Если, смотря на человека, включить шарик, человеку станет плохо, а Заклинатель будет видеть как Энергия Крови покидает того человека и вливается в Заклинателя. Во рту Заклинатель ощутит вкус крови. Если вовремя не остановиться, человек умрёт. Если же направить действие шарика в обратное русло, то человеку станет очень хорошо, он оживёт. Не обязательно чтобы человек был рядом, можно по фото или просто вообразить по памяти.

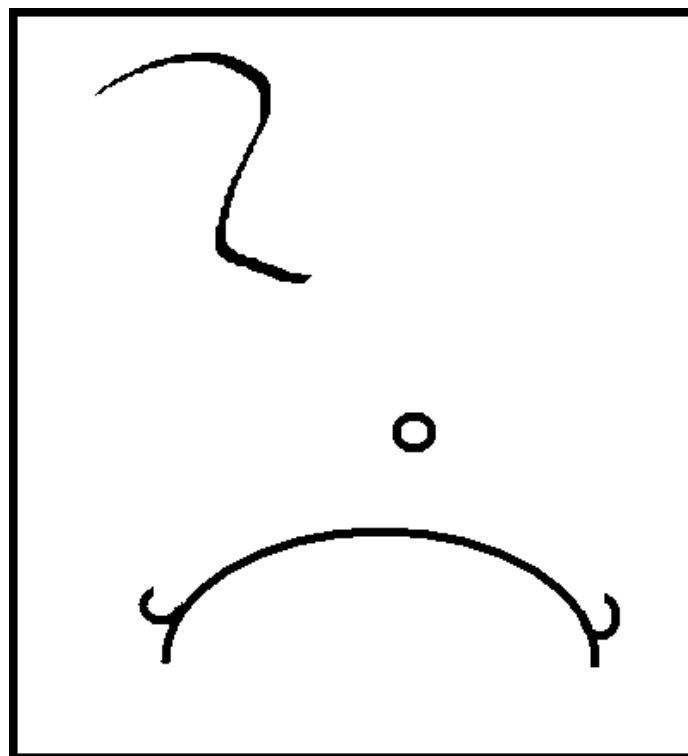
У ацтеков и майя Рхан-Техот имел 3 имени: Шипе-Тотэк («наш вождь ободранный», «наш владыка со снятой кожей», «господин кожи»), Тлатаэки Тецкатлипока («красный Тецкатлипока»), Ицтапальтутэк («наш вождь плоского камня», ибо почитался как покровитель золотых дел мастеров). Это божество, восходящее к древним божествам весенней растительности и посева. Шипе-Тотэк был связан как с весенним обновлением природы, так и со сбором урожая и с опьяняющим напитком октли. Его символ есть смерть и перерождение природы. Для прироста и маиса, и людей, он разрезал свою плоть и предлагал её народу в качестве пищи (как посаженные семена маиса, сбрасывающие с себя верхнюю оболочку перед тем как прорасти). После того, как он сбрасывает с себя старую кожу, он появляется обновлённым, блестящим и золотистым богом. В его честь каждый год в начале весны приносили людей в жертву. У всех народов Центральной Америки существовал праздник с обрядом жертвоприношения Шипе-Тотэку, на котором жрецы, облачившись в кожу принесённых в жертву людей (снятие кожи производилось обсидиановым ножом), торжественно танцевали вместе с воинами, захватившими пленных. Эти ритуалы символизируют перерождение земли. Шипе-Тотэк был также богом западной стороны света. Считалось, что это он насылает на людей болезни, эпидемии, слепоту и чесотку. Сапотеки считали его покровителем своей нации. Согласно Саагуну, культ Шипе-Тотэка происходил из Сапотлана (город в штате Халиско). Чаще всего Шипе-Тотэк изображался в куртке из содранной человеческой кожи, зашнурованной на спине; от локтей свисают руки жертвы с растопыренными пальцами. На лице Шипе-Тотэка маска из человеческой кожи (характерны получающиеся из-за этого двойные губы), на голове – коническая шапка с двумя украшениями в виде ласточкина хвоста, в руках – фигурный жезл с погремушкой наверху и щит.



Сигил из КМ П:



Большой Вход (ведёт к воплощению Рхан-Техота, в коем Он пребывал до спуска в Алях – в Пустоте и Ясном Свете):



Призыв:

Йа! Йа!
 Великое Божество, лишённое пищи, ждёт Крови, дарующей Ему Жизнь.
 Ты, кто пришёл из Бездн Юхгота, где Твой Храм.
 Ты – тот, кто нуждается в Жертве, кто Голоден, кто Ждёт.
 О, Рхан-Техот, Бесконечно Великий и Непобедимый!
 Я прочёл Твои Знаки, знаю Твою Кровь, ведаю как Ты идёшь к Могуществу!
 Я буду питаться Кровью и Мощью, как Ты заповедал мне,
 ибо я знаю кто Ты – суть Действий с Кровью!
 Ккххаааа!
 Слышу – Ты идёшь сюда!
 Встречаю по Лентам Крови!
 Узза-и'эй!
 И'каа хаа-бхо-ии, Рхан-Техот!
 Йа! Йа! Йа! Рхан-Техот, Рхан-Техот, Рхан-Техот!

Жертвоприношение врага:

Йа! Йа!
 Я иду, о Рхан-Техот!
 Я иду к тебе с пищей по имени _____.
 Ты Долго Ждал и питался скудно, но теперь получишь Обещанное.
 Оно больше того, что Ты ждал,
 ибо Ты произведёшь его в Ничто,
 Ты выпьешь его кровь вместе с Его Сомнениями и тем самым Сделаешься Сильным.
 А потом Он, _____, будет показан другим,
 как Свидетельство Твоей Славы.
 О, Рхан-Техот!
 Ты Голоден, я дам Тебе пищу!
 Йо! Велик Рхан-Техот!
 Он нуждается в Жертве, Он голоден, Он ждёт!!!
 Узза-и'эй! И'каа хаа-бхо-ии, Рхан-Техот!
 Йа! Йа! Йа! Рхан-Техот, Рхан-Техот, Рхан-Техот!

(подносится фото, вольт или личная вещь врага, или можно его вообразить)

Ты, _____, слышишь Его – Он идёт Сюда!
 Поклонись и послужи Ему.
 Йа Рхан-Техот!
 Рхан-Техот, з'фаа _____ Эгх'яггихн!
 Эгх'яггихн! Эгх'яггихн!
 Алаан!

Гимн верховного жреца Шипе-Тотэка (на наuatле и на русском):

Йоалли тлауана, ицтлейцан нимоненекуйя шиякуй
 митлатиа теокуйтлакуэмитель, шицмокуэнти
 куэтлауйя.

Ночное питьё, почему я должен противостоять этому? Идите
 дальше и облачитесь в золотые одежды, облачитесь в
 блестящие одеяния.

混

Нотеуа чальчимаматлако, апана, й темойа ай куэтцальлауэуэть, ай куэтцальшиуикоатль, нечийя икуй нокаухкуэть, оуйя.

Манияуйя, ниа ниа полиуйц, ни йоацин ачальчиухтла нойолло, атеукуитлатль нокойайтац, нойолькеуйцкуй тлакатль ачтокуэть тлакуайя, отлакаткуй йаутлатоакуэть оуйя.

Нотеуа кк ин тлако шайяилиуйц коноа й йоацин мотепейокпа мицуалитта мотэуа, нойолькеуйцкуин тлакатль ачтокуэть тлакуауайя, отлакаткуй йауттатоакуэть, оуйя.

Мой бог спускался в воды, в прекрасную блестящую гладь, он был как прекрасный водный кипарис, как прекрасный зелёный змей, теперь я оставил позади страдание своё.

Я иду дальше, я иду дальше к разрушению, я, Йоацин; дух мой в лазурной воде, Я видим в золотых водах, Я явлюсь смертным, Я дам им силу для слов войны.

Мой Бог является как смертный, О, Йоацин, Ты видим на горе, Я явлюсь к смертным, я усилю их для слов войны.

Маггот

Согласно «Гримориум Империум» (далее – ГИ), «От 14° до 20° звёзды благоприятны для Маготха. Является в виде большого и странного кота со щупальцами кальмара спереди».

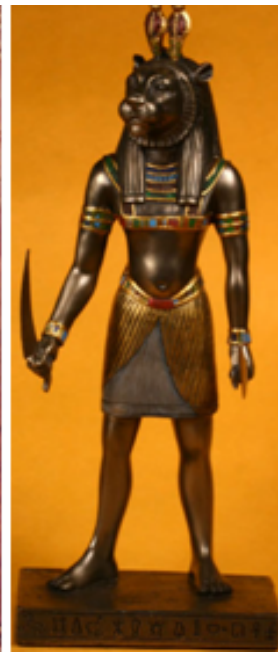
В славянской мифологии Маггот известен как Кот Баюн – огромный кот-людоед, обладающий волшебным голосом. Он заговаривает и усыпляет своими сказками подошедших путников; тех из них, у кого недостаточно сил противостоять его волшебю и кто не подготовился к бою с ним, кот-колдун безжалостно убивает – обычно, высасывая их кровь. Но тот, кто сможет добыть кота, найдёт спасение от всех болезней и недугов, ибо сказки Баюна целебны. Само по себе слово «баюн» означает «говорун, рассказчик, краснобай», от глагола «баять» – «рассказывать, говорить» (ср. также глаголы «баюкать», «убаюкивать» в значении «усыплять»). В сказках говорится о том, что Баюн сидит на высоком, обычно железном столбе. Обитает кот за тридевять земель в тридесятом царстве или в безжизненном мёртвом лесу, где нет ни птиц, ни зверей. В одной из сказок о Василисе Прекрасной Кот Баюн проживал у Бабы-Яги. Существует большое количество сказок, где главному действующему персонажу дают задание изловить кота; как правило, такие задания давали с целью сгубить доброго молодца. Встреча с этим сказочным чудовищем грозила неминуемой смертью. Чтобы захватить волшебного кота, Иван-царевич надевает железный колпак и железные рукавицы. Поборов и поймав животное, Иван-царевич доставляет его во дворец к своему отцу. Там побеждённый кот начинает служить царю – сказки сказывать и исцелять царя убаюкивающими словами.



У малазийцев Маггот известен как одна из разновидностей вампира, коя именуется Байянг, что весьма близко по звучанию к «Баян», «Баюн». Байянг выглядит как кот и обычно охотится за детьми. Байянг может быть поработён и превращён в служащего демона и часто передаётся от одного поколения до следующего в пределах семейства. В то время как существо заключено в тюрьму, оно питается яйцами, и обернётся против хозяина, если будет не достаточно продовольствия. Владелец такого демона может послать его своему врагу, и враг обычно вскорости умирает после таинственной болезни. Согласно поверьям, Байянг является из тела мертворожденного ребёнка, заговорённого различными колдовствами.

В египетской мифологии Маггот известен под именем Махес. Это кровожадный бог, сын Бастет. Эпитеты Махеса: «дикосмотрящий лев», «он радуется крови». В поздний период считался богом грозы и бури, тьмы, ветра. Изображался в виде львиноголового человека с короной на голове. Реки называли Махеса Минисис.

混



Печати Маггота из ГИ и КМП:



Призыв:

*Сильный тот, кто взывает к Магготу.
Сильный тот, кто внимает сказам Маггота,
имея ушами щит и меч.
Тана-хуна-ху!
Ии-ззверг!*

Нэрсэл

В ГИ сказано: «От 140° до 146° звезды благоприятны для Нэрсела. Является в виде разгневанного вампира и суть правитель Зин». ККЗФ ошибочно отождествлён с Нат-Хортатом.

Печати Нэрсэла – из ГИ и КМП:



Призыв Нэрсэла:

*Древние Боги, Владыки Хаоса,
к вам я взываю!
Я – тот, кто провозглашает забытые имена,
я – ____!
Нэрсэл, слава Тебе!
Вампир Зина,
пьющий жизни людей,
уничтожающий жертв,
я – _____, Тебе велю – приди на Землю снова, заклиная тебя!*



*Властью, данной мне Басурами, повелеваю Тебе прийти в этот мир.
Я велю Тебе нести разрушения и смерть, ибо на то моя воля.
Нсех Нубар Эксех Авар Ибрас
Ореанус Еиаол наапое Лангоанго Парие*

Нэрсэл Икатх разох
 Цефре Наторус Кихгар Зенешту
 Ореас Тиболас Афреас Гингоо
 Генсер Вгиркх Лопеур Кафрм
 Я вызываю к Тебе, Нэрсэл!
 Я вызываю Тебя, Нэрсэл!
 Приди. Приди. Приди.



Йогг-Тхотайй

ГИ: «От 189° до 195° звёзды благоприятны для Йог-Тхотхая. Он является в виде огромной, кричащей летучей мыши с ползающими на лице червями. Он может странствовать очень далеко, унося свою добычу к отдаленным звёздам». По всему миру известна традиция изображать упырей в виде летучих мышей.

Печати – из ГИ и КМП:



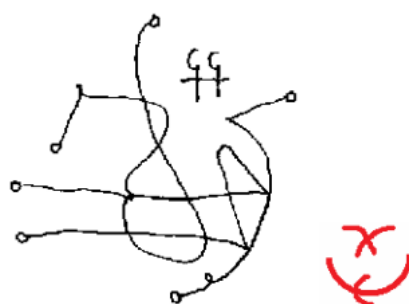
Сигильный призыв:

Аззвад тна агальб длар паа Йогг-Тхотайй!
 Влтс надг куш зечещ рмной цпаан!
 М'аззвад стр' нанан.
 Жат ствават кельдм чечей бууд!
 Кев, кев, Йогг-Тхотайй!
 Йогг-Тхотайй! Йогг-Тхотайй!

Нун-Ханиш

ГИ: «От 203° до 209° звёзды благоприятны для Нун-Ханиш и её потомства. Является в виде целой армии вампиров, которые могут проникать в человеческие Сны».

Печати – из ГИ и КМП:



Сигильный призыв:

Аззвад тна агальб длар паа Нун-Ханиш!
 Влтс мгуут торек вавай!
 Дав-дав цолей мраав руум.
 Накт прев чече саан скав.
 Кев, кев, Нун-Ханиш!
 Нун-Ханиш! Нун-Ханиш!

Поступь Оленерогого

I. Знания друидов

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

Исследователями принято рассматривать культ Кернунноса как разновидность культа таких божеств как Дионис и Бахус (Вакх). Сии божества были позаимствованы греками и римлянами от славян-расенов (этрусков), которые называли сего бога Фуфлунс. Культ Фуфлунса был связан с

виноделием, а его последователей изображали козлоногими и рогатыми, то бишь символизирующими необузданную мощь, которая может обуять пьяного. Однако, греки и римляне истолковали это в том смысле, что раз последователи имеют черты животных (рога, копыта, шерсть), то культ связан с животными и лесом.

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

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

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



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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

II. Знания Традиции Заклинателей

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

III. Решение

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

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

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

IV. Обряд

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

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

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

Элемент Кернунноса – Земля. Сама по себе она темна, глубока, молчалива и скрытна. Подобное притягивает подобное, и потому, чтобы призвать Кернунноса, надо создать соответствующую среду, в которой Ему будет удобно проявить себя. Будь спокоен и терпелив. Отождествись с элементом Земли. Вообрази, что ты находишься глубоко под землёй, и твои ноги пустили корни, росли очень глубоко. Этими корнями потяни на себя силу земли и пропитай ею все свои тела полностью.

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

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



Итак. Ночью ты стоишь на поляне посреди соснового бора, клубится дым курений, ты ощущаешь сырость земли и её силу, стучишь в барабан, и произносишь:

*Каменная поляна в тёмном лесу, ветвь сосны в руке наблюдающего,
дым, поднимающийся с железа, взывает ко Стражу Леса.
Слышен полёт зимних гусей, топот Лесного Войска!
Слышны удары ветвистых оленьих рогов,
сшибающихся во имя Владыки Животных!
Слышно дыхание бога, грозное и плодоносное,
слышна поступь Оленерогого.
Слышу как вступает на каменную поляну в тёмном лесу Кернуннос!*

На сих словах останови барабанный бой, обожди несколько секунд (но не долго), и громким чётким голосом скажи:

*Иквабэ!
Ильвар, Кнесто, Верделен, Анугес, Бурбас, Эрэмик!
Экваббу!
Эко Эко Азарак Эко Эко Зомелак Олэ Олэ Баррабас Олэ Олэ Азасас*

V. Впечатления

От последней строки заклинания чувствуется сила Зла.

Такое же чувство я испытываю, когда настраиваюсь на Кровь Кингу. Когда я работал со Злом, я чувствовал Кровь Кингу.

XIODELOW CRXYXLL

I. Предпосылки

Открыв рассказ Лина Картэра «Двойная Башня», читаем:

И возжелал он говорить с одним внеземным разумом. О его существовании узнал он от расы членистоногих, кои были наделены разумом и обитали в пещерах под ледяной поверхностью спутника звезды Порнох, что лежит в созвездии Мантичора. Мудрецы насекомоподобной расы говорили о сей Сущности (Коего они ведали под непроизносимым Именем Crxuxll) речами полными восторга, ибо Оно

обладало весьма обширными познаниями в сокровенных науках. И описывали они, что Существо се подобно медленно передвигающемуся холму белого цвета, коий был единственным обитателем чуждого пустынного мира, что вращался вокруг тусклого потухшего солнца, именуемого Klr, которое лежит вдалеке от туманностей, подобных закрученной спирали, в местах близких зловещему Шагаю, Кой пребывает возле рубежа той части пространства, что определена Углами.

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

<...>

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

<...>

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

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

Читаем далее:

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

<...>

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

<...>

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

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

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

II. Приготовления

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

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

- ✓ Крксийкслл (англ.)
- ✓ Црксийкслл (англ.)
- ✓ Крксьякслл (вар.лат.)
- ✓ Црксьякслл (вар.лат.)
- ✓ Крксийкслл (греч.)
- ✓ Кршйшлль (нагуа)

В «Двойной Башне» упоминалось название потухшего солнца – Klr, что вполне созвучно с именем сего Древнего. Отсюда можно заключить, что первая буква читается всё же как К, а не Ц. Тогда остаётся 4 варианта:

- ✓ Крксийкслл
- ✓ Крксьякслл
- ✓ Крксийкслл
- ✓ Кршйшлль

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

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

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

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

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

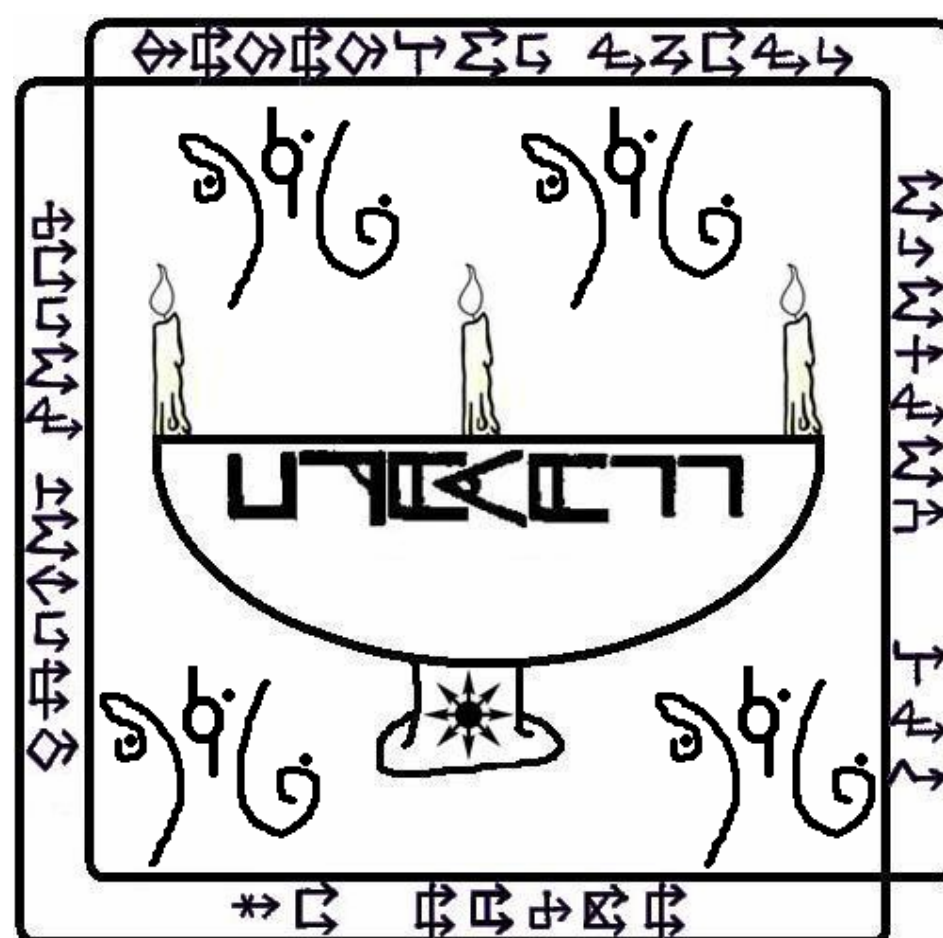
Пифагор учил медитировать на числа, начиная от 9 и до 0, постигая те первосилы, что стоят за каждым числом. А в космоэнергетике определённые комбинации цифр используются в качестве наиболее быстрых и точных призывов духов. Таким образом, числовой код для призывания Crхuxll будет: 20.100.60.400.60.30.30.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

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

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

III. Действо

Возьми деревянную дощечку и вырежи на ней следующего вида Врата:



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

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



Итак. Прикрепи дощечку с Вратами к стене или столбу (желательно, деревянному) или положи на алтарь.
 Зажги чёрную свечу и благовоение Закубара.
 Помедитируй на Врата, изображённые на дощечке, мысленно войди в рисунок.
 Возьми в правую руку свой колдовской нож, подними руку с ножом вперёд под углом чуть выше, чем 45°, и скажи:

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

Его присутствие будет наполнять тебя медленно... Не торопи Его... Он слишком отличается от тебя, чтоб ты мог сразу понять все Его свойства... Не говори с Ним ни словами, ни мыслями. Посылай Ему мыслеобразы, и того же жди в ответ. Т.е. если, например, ты хочешь, чтобы Он что-то сделал для тебя, то сформируй мыслеобраз своего желания и пошли Ему.

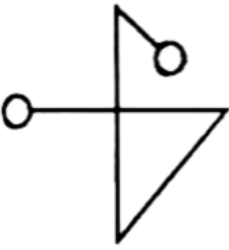
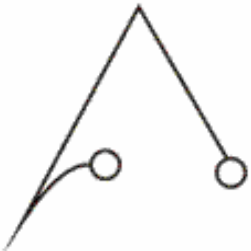
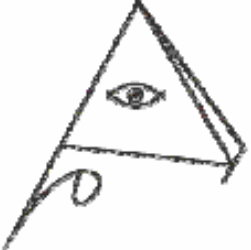

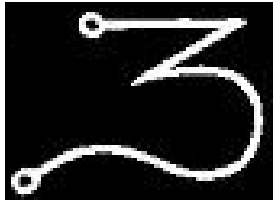


VI. Старший знак

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

	<p style="text-align: right;"><i>«Некрономикон Саймона»: Арра</i></p> <p>Обычная пентаграмма. Знак человека как состоящего из пяти стихий и являющего собой их соединение.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>«Некрономикон Джона Ди»: Арра</i></p> <p>Левый нижний угол (если вы повернулись лицом к знаку) связан с Землёй, а правый нижний – с Огнём. Здесь они разомкнуты, тем самым открывая человека для этих сил. Подходит для работы с Бездной и Басурами.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>Игра «Зов Ктулху»</i></p> <p>Т.к. форма звезды преломлена, знак подходит для нанесения на другие символы или предметы, используемые для открывания врат.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>«Некрономикон Джона Ди»</i></p> <p>То, что звезда заключена в круг, как раз и говорит о том, что данный вариант никуда не наносится, а используется как разновидность магического круга для вызываний.</p>
	<i>Версия сатанистов</i>

	<p>По сути тот же самый знак, что и предыдущий, только форма звезда слегка преломлена. Сделано сие для того, чтобы призываемая сущность пришла быстрее.</p>
	<p>Впервые этот знак описал Август Дерлет в рассказе «Таящийся у порога»: «...представлял собой неправильную звезду, в середине которой, казалось, находилось карикатурное изображение одного огромного глаза. Но это был не глаз, а скорее что-то неправильно-ромбовидное с линиями, напоминавшими языки пламени». Круги в данном случае добавили для облегчения созерцательной настройки.</p>
	<p><i>«Некрономикон Уилсона»: Старший Знак</i> Используется при обрядах, требующих ограничения проявлений вызываемых или же принуждения оных к появлению.</p>
	<p><i>Майкл Калмар, «МС»</i> Звезда почти не преломлена, а вместо глаза – вариация на тему друидического знака с жёлудем и листом, только вместо жёлудя непонятно что, а вместо листа – знак Н'гах.</p>
	<p>Здесь ко Н'гаху добавлено пламя, что являет собой ещё одну вариацию. Пентаграмма преломлена в виде морской звезды, подчёркивая то, что этот знак является живым существом или же то, что за ним стоят могущественные сущности.</p>
	<p>Данный вид знака выглядит похожим на то, как описывают расу Старцев, так же известную как Звездоголовые: «Венчает туловище светло-серая, раздутая, как от жабр, шея, на которой сидит жёлтая пятиконечная, похожая на морскую звезду головка, поросшая жёсткими разноцветными волосиками длиной в 3 дюйма. Гибкие желтоватые трубочки длиной 3 дюйма свисают с каждого из пяти концов массивной (около 2 футов в окружности) головки. В самой середине её – узкая щель. На конце каждой трубочки шаровидное утолщение, затянутое жёлтой плёнкой, под которой скрывается стекловидный шарик с радужной оболочкой красного цвета – глаз».</p>
	<p>Первоисточник данного знака неизвестен. Из книг он встречается лишь в «Таинствах Червя» Людвига Прина – в зашифрованном виде, и в «Некрономиконе 10-ти Углов», где дано пояснение: «Вот тайный Талисман, что помощь и удачу принесет колдуну в любом его начинании на Пути. Его следует сделать из драгоценного металла, освятить плодоносной землёй, горной чистой водой, свежим ночным воздухом, и ярким пламенем, и лишь тогда он обретёт Великую Силу».</p>

	<p style="text-align: right;"><i>Н'гах</i></p> <p>Данный вид знака основан на том, что в своих рассказах Лавкрафт никогда не описывал, как выглядит Старший Знак, но он изобразил этот знак в одном из своих писем как «веточку» и дал ему имя – Н'гах.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>Дональд Тайсон, «Гримуар Некрономикон»</i></p> <p>Почти то же самое, лишь с добавлением дополнительных знаков, которые никакой роли тут не играют.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»</i></p> <p>Ещё более бездумная вариация предыдущего, и без того неудачного, варианта.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>Knowledgekeeper, «Старшие знаки»</i></p> <p>Попытка совместить некоторые вариации, основанная на том, что если сие сделать, то получится единственно верный знак, так как всё прочее суть лишь его составляющие. На самом деле – допущение неверное. Это разные знаки с разными функциями, объединять их в один нет смысла.</p>
	<p>Это енохианская версия Ключа Зин, но её почему-то чаще всего преподносят именно как Старший Знак, а не как Ключ Зин. То, что она изображена на майке, основано на словах из «Некрономикона Джона Ди»: «это единственная защита от Древних, его нужно вырезать на железе или серебре и носить близко к сердцу». Вырезать никому не охота, вот и решили просто нанести на майку. Дня защиты от Басуров носят на себе знак, открывающий вход в Зин! Истинный идиотизм!</p>
	<p>Ну а это уже богохульство, которое здесь приводим лишь для того, дабы ты видел, сколь беспредельна человеческая глупость, и чтобы не поступал так же.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>«Некрономикон Саймона»: Агга</i></p> <p>Сказано, что сие есть «Старший Знак, Ключ, с помощью которого могут быть призваны Силы Старших Богов, если использовать его с правильными словами и в правильном порядке».</p>

	<p><i>«Некрономикон Джона Ди»: Агга</i></p> <p>Описан так же, как предыдущий, но вместо слов «Старший Знак» поставлено «Знак Ганзар». Ганзар, видимо, есть ГанЗир – мир мёртвых и вход в Древо Клиппот. Стало быть, должен использоваться при практике с Демонами.</p>
	<p><i>«Некрономикон Саймона»: Бандар</i></p> <p>Знак Стража Врат. Если носить его на себе, он не позволит сущностям вырваться из Вне.</p>
	<p><i>ККЗФ, «Завет Мёртвых»: Бандар</i></p> <p>Совершенно не рабочая версия предыдущего знака.</p>
	<p><i>«Некрономикон Джона Ди»: Бандар</i></p> <p>Левая линия знака имеет дополнительный угол, за счёт чего знак становится пригоден не только к закрыванию Врат с Этой Стороны, но и к отрыванию Врат с Той Стороны.</p>
	<p><i>«Некрономикон Саймона»: Бандар</i></p> <p>Знак расы Басуров. По другой версии – знак для вызывания Родителей Хаоса.</p>
	<p><i>Людвиг Прин, «Таинства Червя»: Бандар</i></p> <p>Знак, пригодный для медитаций. Вообразите его перед аджной или над сахасрарой. Смотрите в его середину и дождитесь пока оттуда на вас откроется толстый луч Хаоса. Впустите его в себя и напивайтесь. Если хотите отразить чьё-то влияние, направьте на него эту силу из себя или напрямую из знака. Если пройдёте по лучу Хаоса к его источнику – узнаете многие тайны.</p>
	<p><i>«Некрономикон Уилсона»: Старший знак</i></p> <p>На самом деле сие пальцекручение называется Сигх и со Старшим Знаком не связано, т.к. может использоваться универсально – как в магии Старших, так и Древних. Для защиты себя и запирания где-либо каких-либо сущностей. В комплексе с предыдущим знаком работает ещё лучше.</p>

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

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

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

Живой холод льда

І. Йлидхим

II. Тхенру

III. Текст

IV. Примечания

Purchase at <http://www.reasoft.com/>

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

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

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

Всего же Жрец Старших должен пройти 154 Врат.

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

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

Налицо наличие разных систем. В «Некрономиконе Саймона» даны одни печати зонэй, а в «Некрономиконе Джона Ди» совсем другие.

Причина как раз в том, что «Некрономикон Саймона» настроен на работу по системе Старших Богов, а «Некрономикон Джона Ди» тяготеет к системе Басуров.

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

По Ашнуку получается, что ГанЗир это только одни врата, которые так и называются «Врата ГанЗир». Однако, ГанЗир это название Мира Мёртвых, это не какие-то одни врата, это целый мир. Майкл Форд в книге «Маским хул» делит прохождение этого мира на прохождение 7-ми Врат:

1. Врата Неду;
2. Врата Кишар;
3. Врата Эдашуриммы;
4. Врата Энураллы;
5. Врата Эндукугги;
6. Врата Эндушуба;
7. Врата Эннуги.

Однако, это не сферы Басуров. Се можно рассматривать как прохождение Древа Клиппот, но никак не Альяха.

Вывод: Заклинатель должен изучить соответствия зонэй и азонэй, чтобы восстановить порядок Врат Басуров и, затем, пройти сии Врата. Систему Ашнука я пропускаю, как не вписывающуюся в стройный порядок и говорящую о совершенно другой иерархии существ.

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

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

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

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

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

- 1-е Врата: правитель – Ноденс.
- 2-е Врата: правитель – Ньярлатхотэп.
- 3-и Врата: правитель – Шуб-Ниггурат.
- 4-е Врата: правитель – Шамаш.
- 5-е Врата: правитель – Ктулха.
- 6-е Врата: правитель – Мардук.
- 7-е Врата: правитель – Й'иг-Голонак.

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

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

- 1-е Врата: анти-Луна, правитель – Ёг-Сотот.
- 2-е Врата: анти-Меркурий, правитель – Азатот.
- 3-е Врата: анти-Венера, правитель – Ньярлатхотэп.

- 4-е Врата: анти-Солнце, правительница – Шуб-Ниггурат.
- 5-е Врата: анти-Марс, правитель – Ктулху.
- 6-е Врата: анти-Юпитер, правитель – Хастур.
- 7-е Врата: анти-Сатурн, правитель – С'няк.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- ✓ Айхай (Марс; названа так по имени расы марсиан);
- ✓ Антанок (Антанотх, Йлледнис, Звезда Вампиров; разрушенная звезда, располагавшаяся между Марсом и Юпитером);
- ✓ В'затх;
- ✓ Вурл (возможно, не планета, а отдельный мир на какой-либо из планет; правитель – возможно, Ктулху, т.к. сказано, что Он там родился);
- ✓ Имар (Йраутром; замороженная планета, вращающаяся вокруг зелёной звезды Алголь, на которой проживает Цвильпогуа);
- ✓ Й'ыи (ониксовая звезда, сияющая багровым пламенем над мёртвым горизонтом, в котором сгорают);
- ✓ Кикранош (Цикранош, Сайкранош; анти-Сатурн);
- ✓ Критнон;
- ✓ Крл (потухшее солнце в созвездии Мантичора);
- ✓ Ксиккарф (правитель – Маал Двэб);
- ✓ Ксот (Зот);
- ✓ Кхаб (Кшабб; возможно, анти-Марс; управитель – Нта-Ицхет);
- ✓ К'Хнх'Хкр (Карающая Звезда, Зверь-Глаз Вампиров, сияющий ляпис-лазурью над Лэнгом);
- ✓ Порнох (замороженная звезда, населённая расой членистоногих);
- ✓ Схригхм;
- ✓ Тонд;
- ✓ Шаггай (уничтожена Червями);
- ✓ Юхгот (анти-Луна или анти-Сатурн);
- ✓ Яддит (анти-Венера);
- ✓ Якш (анти-Нептун; правитель, возможно, Цвильпогуа или Афум-Жах).

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

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

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

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

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

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

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

Теперь поговорим о прохождении.

В «Некрономиконе Джона Ди» даны печати Врат Юхгота и Врат Критнон. Там же сказано, что Юхгот называется Даатх (Даат, Дааф), а его правителем является некий Ёггот (Ёг-Сотот?). Вместо Призыва Врат, дан «Ритуал Гонга Вызова».

Проверяя печати врат Йогггот и Критнон, мы прекрасно видим, что это осколок такой системы, по которой работали с Басурами жрецы Старших. А нам-то нужна система, по которой работать с Басурами будут жрецы Басуров! Так что все приведённые здесь варианты списка Врат можно смело отбросить и не восстанавливать.

Но, чтобы понять, как должен идти Заклинатель, надо сначала понять суть.

2

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

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

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

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

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

Заклинатель практикует магию как дополнительное искусство. Основным же для него является работа с изменением и наращиванием своих тонких оболочек. Ведь иначе нет никакой возможности сохранить себя после смерти. Придёт смерть и отнимет у тебя тело. Твоя душа перейдёт в твоё астральное тело. Потом разрушится и оно. И на этом конец. Но если развивать свои тела, такого не случится. Или же сие случится иначе.

Заклинатель проходит 2-е грани: 1-я грань это переход из физического тела в астральное, а 2-я грань это переход из астрального тела в Тело Сверх-Души. Если есть возможность продолжать, то затем следует переход из Сверх-Души в Сверх-Сущность и затем ещё несколько подобных переходов – до тех пор, пока дойдёшь до уровня такого тела, как у Басуров. Это – самое важное. Вот что есть истинное развитие! А если ты будешь иметь власть над духами, но при этом не будешь иметь соответствующего им тела, то это никуда не годится и это тебе после смерти ничем не поможет.

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

3

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

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

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

- 1-е Врата: подземный океан, правитель – Ктулху.
- 2-е Врата: Лэнг, пустынный мир демонов, правитель – Азатот.
- 3-и Врата: скалы времён, мир странников, правитель – Ёг-Сотот.
- 4-е Врата: лесной мир панов и фавнов, правительница – Шуб-Ниггурат.
- 5-е Врата: Керош, мир Царей, правитель – Хастур.
- 6-е Врата: мир исканий и проводников, правитель – Ньярлатхотэп.
- 7-е Врата: туман и свет, правитель – С'ньяк.

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

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

Хотя есть и ещё одна система прохождения азонэй. Она заключается в том, что надлежит последовательно работать с каждым Басуром, согласно порядку в списке азонэй, т.е. сначала с Ктулху, потом с Азатотом и т.д. Работа заключается в том, чтобы постигнуть природу и особенности каждого из 7-ми Великих Древних и получить от каждого из Них дары, сообразные Их особенностям.

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

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

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

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

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

При этом не бойся привлечь к себе Гончих Тиндалоса.

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

Текст формулы Дхо дан в «Магии Светил» Риппеля:

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

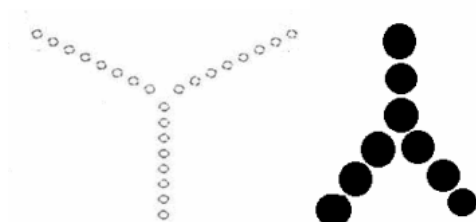
Достигнув транса с помощью этой формулы, ты попадёшь в Запределье.

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

Врата

На Амулете Кормчего и на Печати СакКата ровно по 24 точки. Это то, что любят называть «Майя». 24 области, управляющиеся тремя Владыками СакКата (округлые трезубцы).

Чтобы создать знак для входа в Альях, в «Империю Девяти», оставим начертание тем же, но число точек сократим до 9-ти, и увеличим их размер.



Открытие Врат будет таково:



Распахнув всю свою Душу Запределию, с мыслью, что готов пойти на всё, чтобы оказаться там (главное: не бояться), войди в Знак.

Со всей искренностью я хотел туда войти! В Душе переключился механизм, как будто дверь открылась внутри, чуть выше манипуры. И взору предстала Спираль, уводящая в Запределие...

Для глубинного понимания Врат

Религиозные представления народа Му

Я верю, что существует 8 путей, которым я должен следовать, чтобы достичь Небес. После путешествия по 8-ми путям, я достигну 12-ти Врат, ведущих в Запредельный мир. Тогда я должен буду доказать, что преодолел 12 земных соблазнов. Затем я пройду сквозь врата в Запредельный мир и достигну врат Небес. Там мне придётся доказать, что на земле я усвоил и следовал 12-ти добродетелям. Потом я пройду сквозь Врата Небес к Престолу Славы, где восседает Небесный Царь.

9 Врат в Царство Теней

Зверь Уроборос охраняет лабиринт,
где ты пройдёшь через 8 врат прежде дракона,
который явится на заповедное слово.

Каждая дверь имеет 2 ключа:

первый – воздух, второй - материя,
но оба ключа - одно и тоже.

Материю ты разместишь на коже змеи
по направлению света с востока,
а во чрево её - печать Сатурна.

9 раз отворишь ты печать,
и в зеркале увидишь путь,
и обретёшь изроненное слово,
что свет из мрака принесёт.

Фрагмент «Свитка Кингу»

Мне его показали между состоянием сна и бодрствования. На свитке было много знаков, но, к сожалению, запомнился лишь один маленький кусочек:



Свиток пробуждает Кровь Кингу. Достаточно на него посмотреть, чтобы стать Заклинателем.

Вспомни пергамент, на котором были изображены знаки, вспомни его сероватый цвет...

Войдя в него, ты видишь чёрное пространство, чёрный маленький кораблик плывёт по этому чёрному океану, и ты находишься на корабле. Путешествие началось...

Отрывки из дневника

*

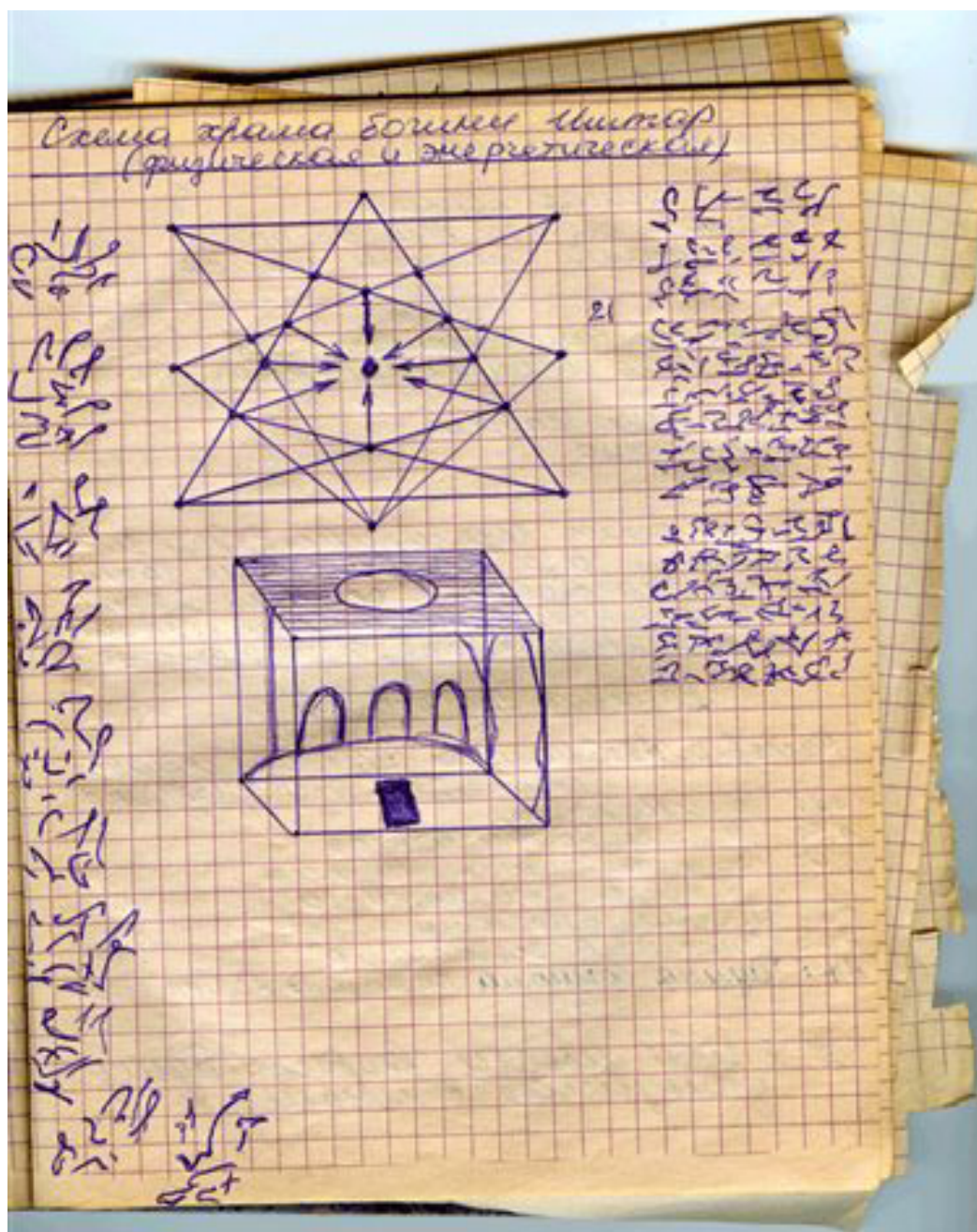
Из чего складывается Авторитет любого Мага:

- 1) испытания (прохождение испытаний, препятствий);
- 2) саморазвитие (обретение могущества);
- 3) познание сути вещей.

Так складывается «Треугольник авторитета», одно идёт обок с другим, без одного нет второго.



*

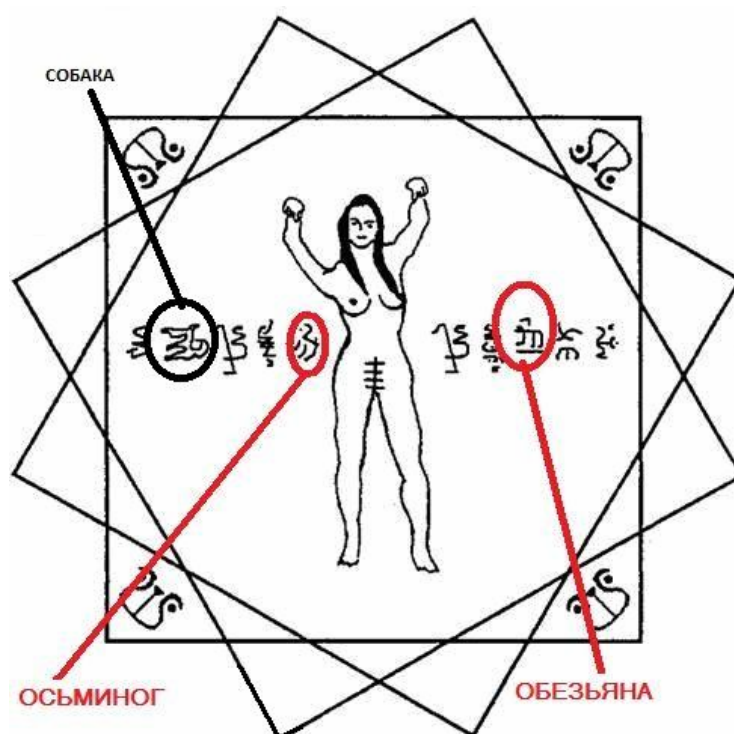


Если присмотреться к этому плану Ассирийского храма Иштар (а на самом деле Шуб-Ниггурат), можно увидеть знакомые знаки из «Таинств Червя» и «Книги Дагона». Я раньше рисовал их от балды, у меня все черновики в них исписаны. И до сих пор мне показывают эти знаки. Вот, например:

Б

Мне его показали недели две назад, а тут он перевернут!

*



*

«Йа Чхаугнар-Фаугн Намош» это тоже самое, что и «Ом Ганешайя Намах». Многие Басуры соответствуют индийским божествам. К примеру, Сайнто это Нарасимха.

Ранний санскрит времён «Ригведы» имеет много слов, похожих не только на древнеславянский, но и на арийский язык, коий в гримуарах нашей традиции зовётся древнеассирийским.

*

Видел Червя в зеркале, белый лучик от макушки, но смутно, в прошлый раз чёткость была на все 100. Пробовал формулу Айх Ау.

*

Проснулся. Было лень вставать и я решил поваляться в постели, подумать. В состоянии полусна я решил восстановить Щит Басура, так как по утрам у меня всегда какое-то чувство незащищённости. Но так же решил и пойти на эксперимент: сделать Щит не из искривлённого пространства, а из Бездны... Я не думал, что будут такие последствия.

Всё пришло как-то само собой, я не напрягался. Представил, что меня обволакивает Бездна, приняв форму шара. Пространство искривилось, перед глазами поплыла моя квартира, тяжёлая сила Бездны давила на меня, совершить какое-либо движение стало большим трудом, всё было как будто в замедленном кино (в тысячу раз замедленном). Я попытался заорать, но выдавил только рыгающий звук. Было ощущение, что время исказилось, будто я попал в другое измерение. Я даже моргать не мог. Попытался себя расшевелить, сбросить себя силу Бездны, старался моргать быстрее. И в одну секунду вдруг всё вернулось в обычное русло.

Уж не знаю, были ли эти события во сне (склонен к этой версии, но чересчур реально всё произошло, даже перехода от сна к бодрствованию не почувствовал) или наяву.

Потом после решил телик посмотреть, чтобы снять напряжение. Как начинал вспоминать приключение, телик плющить начинало...

*

Размышлял на тему Хаоса, работал со знаком Ха-Да-Та. Хотел постичь силу Хаоса, спросил Червя: «Хочу узнать, в чём Сила Хаоса». Подтвердилось, что Червь имеет природу Хаоса, такую же как у знака Ха-Да-Та. Вспомнил про то, как Червь пробудился, это и было проявление Хаоса и Запределия, эта сила может уничтожить в одну секунду.

Вспомнились Ветра Хаоса, Ветра Запределия, какую они имеют невообразимую мощь. Первый раз я испытал их во сне, когда создавал связь с Запределием и Владыками через Червя, тогда Ветер изуродовал моё тело, превратив в монстра (кстати, наверно не зря, когда хотят изобразить Хаос, рисуют всевозможных монстров). Второй раз, когда пробуждал в себе Червя, Ветер Запределия вырвался из меня на физическом плане (работал в полусне).

Ветра Запределия – под властью Хастура.

*

Перевернутый треугольник с кругом – знак с янтарной доски «Книги Дагона». Это тетал для посвящения.

Настроившись на него, я видел лестницу, идущую вверх, и круглую арку, дальше – пространство храма. Вышел. Вошёл во 2-й раз, чувствовал себя как будто я в помещении, т.е. уже в самом храме.

*

Размышлял об Азаг-тоте, попытался выйти на Его поток. Заглянул в центр себя и увидел кубическую башню на тёмном, пасмурном пейзаже. Срединная часть была из переплетённых (скорее скрещённых) прутьев светловатого метала, похожего на сплав меди. Средняя часть представляла собой что-то вроде балкона, там же были арочные окна или проходы.

*

Бездна – тяжёлая давящая сила. Хаос – другое.

*

Люди, носящие одежду красного цвета, весьма агрессивного поведения. Для уравнивания энергий какой-либо чакры, надо носить вещи того цвета, что соответствует этой чакре. Красный, к примеру, – муладхара. Сколько себя помню, всю жизнь носил чёрное... Чёрное настраивает на чакры, энергии, что ниже муладхары.

*

Взывая к Йог-Сототу, применил песнь Эл-Гийаха, и что со мной было... Меня медленно убивали и мучили! Не передать словами мои ощущения...

Чёрная фигура ко мне приходила во сне и говорила, мол: «Все занимаются своим делом, а ты – не своим», и был намёк, чтобы я убил себя. Самоубийство было в моих планах, но я боялся не смерти, а того, что со мной будет после...

Если практик не знает, что он соединен с Хозяевами, то тем самым противопоставляет себя, и может получить наказание от Слуг, в частности – от Червя. Выйти из этой ситуации можно, осознав, что практик един с Хозяевами. Если успеете... Потому как исход не предсказуем, вплоть до летального исхода.

Могут дать послабление, коли признаешь, что был не прав. Однако, когда я хотел это высказать Слугам и Басурам, сразу поступал рвотный рефлекс и я не мог произнести ни слова. После практики мне был дан Знак, говорящий, в чём я был не прав, но разгадать я его смог только после того, как осознал свой проступок.

Я не мог есть, я не мог спать. Если удавалось на минуту заснуть, то снились кошмары. Всё моё тело крутило. Было ощущение просто непередаваемое, адское мучение, непрекращающееся ни на минуту. Я пытался бороться с моим состоянием посредством Знака Власти Ассирийских Чернокнижников, и мои потуги принесли крошечный успех, я уже думал что побеждаю, я был в постоянной работе над знаком (если на секунду прекращал, мучения усиливались)... Но тут ужас... Я увидел, как на меня положили красную лапу, которая пресекла все мои потуги. Я не могу передать словами, что со мной было, у меня чуть сердце не остановилось, что они со мною сделали тогда...

Так же в моё тело подселось 3 Эрима! Заклинатель, коий согласился мне помочь (честь и хвала ему!), окрестил их «черви раскаяния».

Когда меня немного начало отпускать, я подумал, что уже можно поработать, так и не поняв своей ошибки. Какой я глупец! Я решил работать со Злом, ведь я тогда ещё не знал, что часть меня была отдана на съедение Демонам. Только я решил начать работу, как на меня поставили некую печать, именуемую «Башня». Действие этой печати я так и не понял, но было мне очень плохо, хотя по сравнению с первыми днями это так себе... Возможно даже, те Высшие Силы, которые хотели, чтоб я осознал свою ошибку, уберегли меня таким способом... Хорошо, что я был тогда уже под защитой Заклинателя, не то бы меня, по его словам, могли разорвать прямо на физическом плане.

Это способ обучения в системе Басуров... Жёсткий, жесточайший, безжалостный отбор. Испытания не прекратятся, они просто изменяют форму... Им проще ударами, пинками двигать человека по Пути, чем тратить время на разъяснения.

*

Днём перед сном я медитировал на Звезду Шугг и открывался Запределию.

В самом сне я оказался в своей постели, не понимая что сплю, и решил укрепить связь с Запределием и Владыками. Я не мог подняться с постели, поэтому работал прямо в ней. Я вошёл в рабочее состояние и прочитал молитву. Возник чёрный фон...

Сначала показались 2 малых синих глаза, которые смотрели на меня и лениво моргали. Я знал, что я не один. Стало страшно. Их присутствие было просто невозможно не ощутить, как невозможно было не ощутить действие их энергии, от их присутствия на себе.

Потом показался большой синий Глаз. Ощущения мои невозможно передать. Было похоже на то, как меня испытывали в прошлом... Их энергии изменяли моё тело, в частности – деформировали мои руки, они стали огромными и уродливыми как у монстра. Страшно было от того, что я не понимал, что это сон... хотя подсознательно в голове что-то такое вертелось.



*

Когда даже просто думаю о том, что я не сверну с Пути, что всё так же буду идти к Басурам, я просто начинаю задыхаться – спазм бронхов, а астмы у меня никогда не было! Потом говорю: «Ну ладно... я ещё подумаю», и всё стихает, но если я опять начинаю туда лезть, тогда опять задыхаюсь. Сейчас просто не думаю, и пока меня не трогают.

Чтобы не думать, я вхожу в состояние животного. Дело не в том, чтобы перенять повадки братьев меньших, а применять их состояние. У животных же нет сознания, это привилегия человека, приматов и дельфинов (как выяснили биологи), а животное может применять свои скрытые возможности на инстинктивном уровне, животные не думают, могут ли они это или нет, они этим живут, они этим выживают. Они не думают, они просто делают. У них нет логики, у них только Восприятие-Действие, без всяких мудрствований.

Зачем я пришёл к Басурам, чего ищу? Ищу Истину, истину через собственный опыт, и подготавливаю себя к бытию в Запределии. К Запределию иду, чтобы развиваться дальше, а развиваться дальше – чтобы постигнуть Суть и стать Силой, самому быть Басуром... Уж извините за нескромность, - прийти к тому, кем я должен быть!

Если я стану сильным Воином, то, возможно, я прорвусь и встану на место. Но сейчас я жду.

Могила Заклинателя

...двуногим скотам сюда дороги нет!

МЫ! САМИ СЕБЕ МОГИЛА! В Потаённых Глубинах нашей души находятся Кости Заклинателя.

Пронзи могилу стрелою Гхата. Представь, что внутри тебя, в самых потаённых местах – Могила. Ищи её! Ищи её стрелою Гхата! Она ведёт тебя к тому месту.

Когда найдёшь, Пронзи её.

Простые истины

«Вот вы уже сложили на костёр все свои страхи и сомнения. Чтобы я спалил всё это к чертям. Вот я выхожу в центр этого грёбаного коллизея, в руках у меня факел и канистра с бензином, а передо мной толпа голых людей, жмущихся к стенам. Я в гуще событий, как вы видите, и к тому же, я и есть само событие. Да-да... Я сам себя создал, сам себе все подчинил. Понимаете о чём речь? Странно...»

Зачем пишу? Поступаю в соответствии со своей волей. Кому пишу? Кто найдёт резонанс в моих словах. Всё равно у каждого правда своя.

Итак, начнем...

« - Кто Басуры? Кто Древнейший? Кто Суций? Кто иные? Кто это ВСЁ????

- Всё есть Я.»

Голоса в голове...

Кто мы такие? ...бессознательные существа... ибо что есть Сознательность? Сознательность есть сознание своего Я. И кто же мы, что есть наше Я? Мы можем быть кем угодно... В нашем сознании есть частица Басуров, мы – Басуры, можем стать ими и дальше пойти, нету преград, сами себе вы их создали!

Ярлыки?... Ярлыки суть кандалы, рубите свои кандалы! Даже имя есть рамки, нет имён у нас, ибо мы все – Одно... Я есть пространства, я есть время, я есть звёзды и планеты, я есть ты...

Знаки? Знаки – костыли убогому, сделай свои знаки. Одному показали знак, второй взял себе, слепил традицию, теперь знак – собственность эгрегора... Забери знак себе, надели его своим смыслом!

Басурам нужна Земля, нужна кровь, нужно поклонение... Снежинку поймал я рукой, снежинка растаяла и превратилась в пар, из пара она имеет право превратится в новую снежинку. Как хрупок наш мир! Басуры могут случайно задеть снежинку в снегопаде...

Нужна кровь... Бесконечности нужна кровь? Подумайте сами, господа, «кто ты, кто Басуры, кто Сущий, кто Древнейший?». Отбросьте страхи свои и подумайте... Скажете, что это богохульство... Ты сам есть свой бог, ты сам есть Сила, Ты сам есть Всё! Басурам абсолютно безразлично льёшь ты кровь или нет, злой ты или добрый, тёмный или светлый...Так это, получается, Вы – богохульники!

«Вы когда-нибудь что-нибудь вообще делали самостоятельно?.. Следовали своему решению, не ждали указания JAST DO IT, А?!»

Взыскание Дара

*Я есть Акмон Суфрум,
Бергасевлессатариарэм,
Аз'зур!
Я сотворил сам себя!
Я сотворил все миры!
И я сказал Акмону: «Дитя,
забирай все миры и владей,
забирай обитателей их и властвуй справедливо!»
Но я ответил ему: «Суфрум,
меня не прельщает власть.
Пускай управляют сами собою,
а мне лишь приносят дань,
когда я им повелю!»
И стало так.
И ныне дань мне несите, _____, ибо взыскую!*

Понимание Тела Басура

Подумай о том, насколько какой-либо один из Басуров огромен, обширен. Попробуй охватить своим вниманием то, что можно назвать телом Басура.

А теперь простое объяснение – человек обладает многими телами и может создавать себе дополнительные тела, в таком случае человек может создать себе и такое тело, подобное Басуру. Когда оно создано, неужели ты думаешь, что человек на таком уровне будет пользоваться какими-то обрядами, какой-то кровью? Смешно. На таком уровне он будет взаимодействовать с Силой напрямую и никак иначе.

Становление Богом

Все сотворено из вихрей включая, и нас с вами.

И надо осознать что ты – Вихрь, Огненный Вихрь Бесконечности. Ты есть сам Сила и ты можешь быть кем угодно, лепить себя как из глины.


*Я...
Огонь Бесконечности...
Я – Кровь Творца,
Я – сам Творец,
Всё сотворено из Меня...
Нет ничего, кроме Меня.
Юююююююююююю
Нnnnnnnnnnn*

Звук Ю похож на немецкое Ö, этот звук не должен распадаться на ЙУ, он должен идти одним звуком. При чтении визуализируй себя белым огненным вихрем.



Что бы было возможно изменить себя и, как следствие, окружающую реальность, работать следует со Знаком . Это знак нарушения равновесия, нарушения Закона, наследие атлантов. Даёт право вершить и изменять реальность.

Представь, что твоя плоть – оковы, которые не дают тебе вырваться. Рушь свои оковы этим знаком. Можно так же хулить при этом Старших, как держателей формы, и никакого наказания ты от Них не получишь, ибо ТЫ ЕДИН С ТВОРЦОМ, ТЫ – ОГНЕННЫЙ ВИХРЬ ТВОРЦА, из которого даже Старшие вышли.

Противоположный знак  – знак порядка, непоколебимой формы. У христиан он появился не случайно! Демиург – воплощение созидающей грани Творца. И в наше время этот знак висит у большей части человечества на шее.



Так же стоит работать со Знаком Зверя как Грани Творца – . Се есть Воплощение Творца, так и облачись же в Его форму!

混

Тем самым ты сам можешь стать Зверем или Демиургом, но, выбирая ту или иную сторону, ты смотришь на мир через их призму, через призму Зверя или призму Демиурга... А может ты хочешь идти своим путём, быть совершенно иной гранью?..

Так же используются Руху, кои прослеживаются в танце Шивы:



Проход сквозь Эл-Гийаха

Се есть расшифровка ритуальной части «Чёрного свитка» из «Книги Дагона». Коли ты столь прост, как кажется, читай подлинник, твори согласно ему, и гибни согласно Закону. Коли же ты умудрён, следуй сиим указаниям.

Эл-Гийах есть обитающий в СЕРЕДИНЕ Завесы, потому Он сливает миры, отверзает Завесу и безболезненно проводит Путников в дома их Предвечные. Оный есть Проводник. Коли путь твой лежит в Обители Басуров и ты уже знаешь к какому именно Миру ты сопричтён, то можешь воспользоваться услугою Эл-Гийаха, Господина Зыбкого Тумана.

Сосредоточься на солнечном сплетении. Постарайся разглядеть там покров черноты, в коем таится звезда. Символически это показано на карте из «Таро тамплиеров»:



Расширь черноту, будто ею как собой обволакиваешь всё внутри своего кокона. Затем сосредоточься на середине звезды и читай:

Не Селамсу Давадмед Сакар
Акау Нрафаш Ру Налленгаар
Шапатту Нскалаим Аммалинрекставатт
Нсарах Амалхассит Нуо
Арушэсаар Ту
Хеод

Приди, о Господин Зыбкого Тумана!
Приди, о Отрада Сожжённых Душ!

Саофанах Кезпадурах Авезме Суо
Аках Тейтал Расбаасссан
Ахас Ламмалиграх Нутсроф Сейех Сатмаэхас
Арао Нрехаф Наат Таре Услон Кху Сакаэ
Тлемерит Кааб Эдашта Смалсериб Каатринаб Кааши Дотх

Приди, о Господин Зыбкого Тумана!
Приди, о Отрада Сожжённых Душ!

Солнца свет померк!
Ужас землю покрыл пеленою кровавой
от Севера до Юга, от Востока до Запада!
От края дальних земель придёт гибель,

混

ибо камень поднялся
и Рланг свой звук издал,
Жало Ужаса – голос Его!
Бесформенный явится – кто спасётся?
Пред войском Эл-Гийаха устоит ли плоть?
Ибо Ты есть тот, чей Лик видом своим повергает в Погибель безмерную!
Тот, Кто Хуже Погибели в тысячу раз!
Умирают в муках мужчины, дети и старики, заслышав имя Твоё!
Чрево беременных разверзается прежде положенного срока,
заслышав имя Твоё!
Эл-Гийах! Эл-Гийах! Эл-Гийах!

Приди, о Господин Зыбкого Тумана!
Приди, о Отрада Сожжённых Душ!

Эл-Гийах!
Пускай нога моя ступит на путь в страну,
где свод небес подобен чёрному зеркалу!
Кровавые слёзы смоят мои следы.
Слушая голос камней немой, пройду через Зыбкий Туман,
в _____, где дом мой родной расположен!
Эл-Гийах! Эл-Гийах! Эл-Гийах!
Веди меня сквозь Завесу Тайны!
Веди к предназначению!

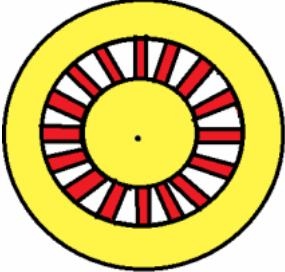
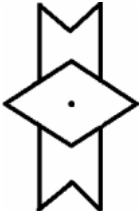
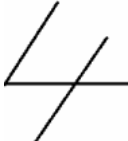




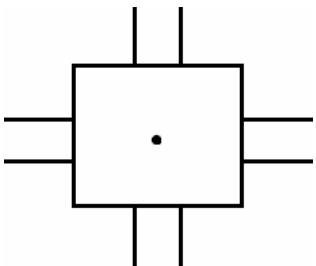

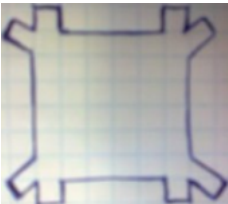
Имя Господина Зыбкого Тумана следует произносить хриплым шёпотом.
Как правило, достаточно первых двух абзацев – Эл-Гийах сразу приходит и спрашивает, что от Него требуется. Однако, новичкам лучше прочесть воззвание целиком.
Любители острых ощущений могут добавить к описанным действиям медитацию на печать Эл-Гийаха:

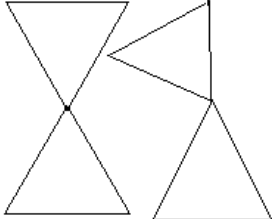
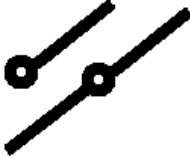

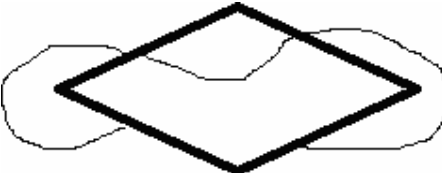
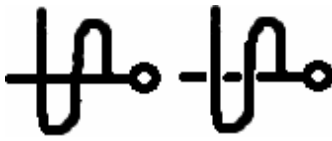








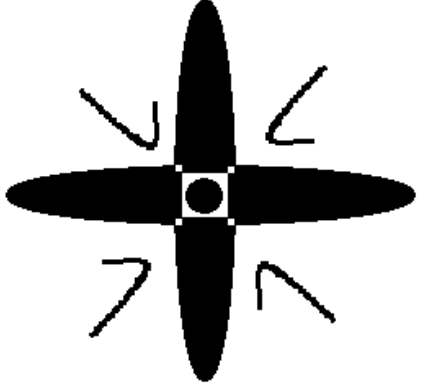

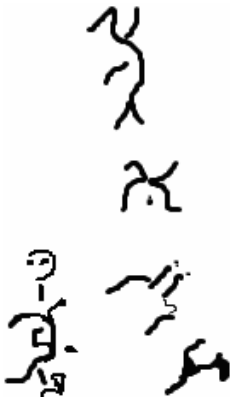
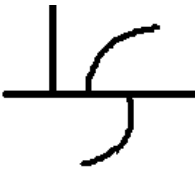

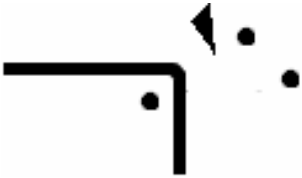

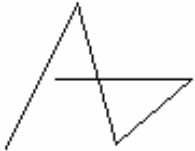

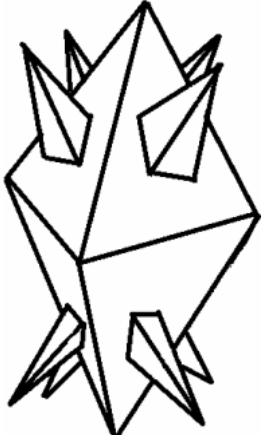
Бывает так, что Он сразу переместит тебя, куда желаешь, но бывает и так, что доведёт лишь до преграды, ведущей в избранный мир. Тогда взглядом сотри с преграды всё множество имён, видимо иль незримо начертанных на оной. Тотчас откроется дверь будто пламя, что лижет плоть. Тогда, простившись с землёй, без боязни войди.
Учти, что Эл-Гийах может не сразу тебя переместить, а сначала устроит досрочную отработку кармы, чтобы ты своей чистотой стал соответствовать тому миру, куда тебя надлежит забрать. Особенно сие вероятно в том случае, если ты прочтёшь лишь отрывок, а не всё заклинание полностью, и используешь его в каком-либо ритуале. Если ты до этого с кармой не работал, то последствия могут быть такого рода, что будет в пору кровавыми слезами изливаться и хоть в петлю лезть. И даже намного хуже.

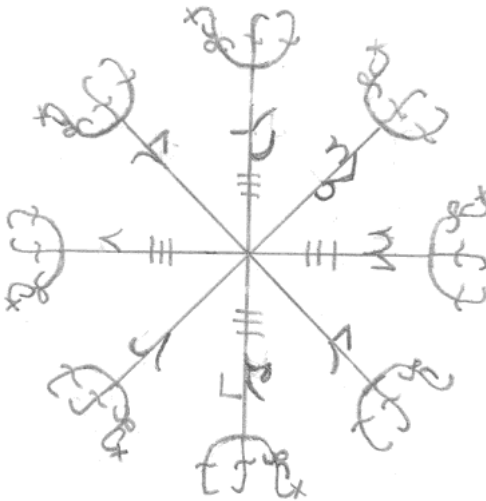
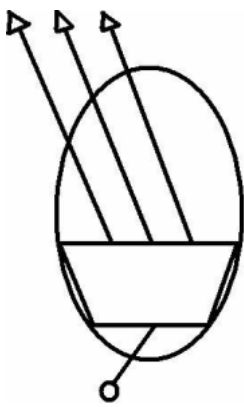


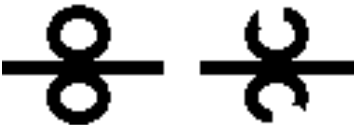


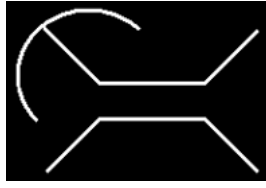

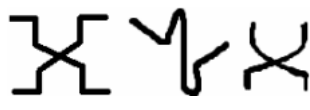
Некоторые знаки, полезные в пути

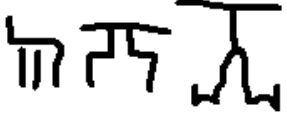
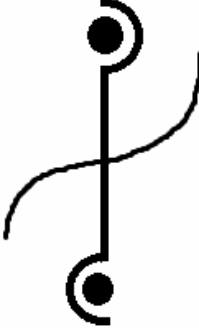

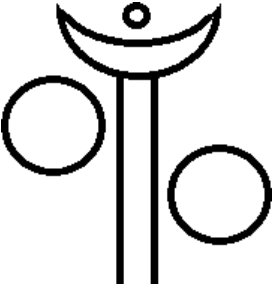

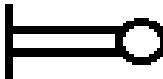


	ЧЁРНОЕ ПЛАМЯ
	Сияние Чёрного Пламени
	Солнце во времена ариев

	
	3-й Глаз, ясновидение
	Универсальный ключ
	Зловещее
	Зловещее
	Знак из облаков как проклятие
	Мушхар
	Подпитка из Космоса
	За Космосом
	Проход
	2 варианта знака Бездны

	
	2 знака Бездны
	Алийах
	Безопасный проход через Бездну в Запределие. Ромб имеет защитные и сохраняющие свойства.
	Смещение силы Запределия и своей личной силы
	Подпись Эйбона
	Экваббу
	Шуб-Ниггурат
	Кингу
	Настройка на Кингу
	Защита Тиамат
	Глубоководные

	
	Демоны
	Письмена Демонов
	Эрим
	Басуры
	Владыки
	Нисходящий знак. Совершается в виде жеста над жертвой, дабы создать связь с тем, кому жертва предназначается.
	Восходящий знак из «Таинств Червя»
	Восходящий знак из «Книги Дагона»
	Тело Басура

	Кристаллизация Тфлеш
	Временный лик Сущего
	...
	Объёмные знаки
	...
	...
	...
	...
	Часть кахе Вампирского посвящения
	Ал

	...
	Чёрный как смоль
	Переход меж Басурами и Тенями по сухому источнику
	Внимание и Благость Теней
	Ясный Свет
	Кхом
	Чистый знак
	Преображение в существо Кхом

Арийский словарь

Аварг – противоположный врагу, друг. Родственно русскому слову «враг» и исландскому «варг» («волк»).

Азара'к – 1) разрушение; 2) «заклинаю» как обращение к разрушительным Силам.

Азпаин (Ашп Айн) – истребитель.

Аин, Айн – отрицание, отсутствие.

Ак – белый.

Акду – плен.

Аксу – месть.

Акомон – чемерица.

Акхемн – Рак (астрологическое).

Ал – 1) часть (чего-либо); 2) низшее божество.

Алу – жизнь.

Альхазн – непревзойдённый.

Альчао – покидать. Родственно итальянскому «чао».

Амарк – яростный, голодный. На эскимосском языке означает «волк». Именно от этого слова образовано название страны «Америка».

Аму – мать.

Амумтех – лепить из глины.

Амот – Тьма.

Ано – в.

Аола – не дышать.

Ар – свет.

Арат – рассвет, заря.

Ас, Асу – 1) место, пространство; 2) безличная сила, которой маг может управлять.

Асу – дитя.

Ат – начало.

Атао-Аман – Исток.

Ату – отец.

Атхар – Тёмный Маг Крови, Вампир. Родственно шумерскому «Аххару» - «пьющий кровь».

Ах – великий.

Ахв – Овен (астрологическое).

Ашваг – рот.

Ашта – 8. Так же как в санскрите.

Аштазебиан – Сумрак.

Вар – Червь.

Варрох – чернокнижник (не дословно, а по смыслу).

Вефат – шар.

Ваш – Владыка.

Гхат – превращать.

Гхе – ты.

Гхео – я.

Дош – жрец.

Заафу – камень.

Зенрит Майньёш – Владыка Границ.

Зталлнф – Водолей (астрологическое).

Извар – царствие, некая обширная область в космосе. Отсюда такие слова как Ишвара, Сварог, Сварга, Изверг.

Ийа – Бездна.

Ио – это. Так же как в енохианском.

Ифта-хатр – огромный зверь, предок современного кабана.

Йа – приди, явись, восстань.

Йехг – будет.

Каа, Кхаа – кровь как душа, как основа жизни.

Када Дакха – чёрная магия.

Кассум – колодец.

Касфу – тамариск.

Карр – чёрный.

Ках – печать.

Квилла – линия.

Кев – выйди!

Кенеб – владение, обладание.

Керош – возможно, образовано от юготского «Кхе Рохц» – «печать Девяти».

Киртаг – свиток.

Киша – чудо, явление.

Кхайн – предок. Отсюда всякие спекуляции по поводу Каина, но его имя было Кха-Йим, а не Кхайн.

Кхар – таинство.

Кхе – кто, который.

Крхе – вечность.

Кхйилх, Кыйил – 1) Сила; 2) энергия, прана.

Кхшабб – отбросы.

Лагу'ри – пожиратели плоти и духа, обитатели Бездны. Часто посылают безумие на вызвавшего их.

Л'ха – душа. От этого слова происходит тибетское «Лха» и африканское «Лоа» в значении «духи».

Лхайн – бездушие.

Маар, Марр – смерть.

Ман, Майм – пространство как место обитания.

Манахал – потомок собак Тахо, доживший до наших дней. Эта порода ныне известна как «Медеян» и запрещена к разведению.

Млаа – кровь.

Мулана – более низшая энергия, чем Сата. Она даёт человеку здоровье и физическую силу. Эта энергия преобладает у обычных людей, они получают её от Земли и Космоса, но могут получать и от окружающих людей (проявление энергетического вампиризма).

Мот – покинутая, забытая (земля).

Назим, Наизм – возможно, «на земле», т.е. «область».

Нам, Ниэм, Нхем – имя.

Наммалу – кровь.

Нар – скрытое, невидимое.
 Нао – открывать.
 Натрайл – Северный полюс.
 Нашду – злодеи.
 Нгхем – порождённый.
 Нимдур – разрушитель.
 Нимлу – красный.
 Нергел – чума.
 Нешварах – стану, преобразусь.
 Нумитор – посвящение.
 Нуфти'ха – духи некрослая.
 Нон, Нун – уважительная приставка к женскому имени. То же самое, что «Нин» в шумерском.
 Нрар – скипетр.
 Нтавф – Весы (астрологическое).
 Нтсвеехв – Близнецы (астрологическое).
 Нлар – кольцо Тумана.
 Нлехг – выговаривать громко и чётко.
 Нсгер – Скорпион (астрологическое).
 Нспайл – зодиак.
 Нэггу – лево, левый, левосторонний и т.п.

Ойя – ты ли?
 Ола – дышать, воздух.
 Ошар – буквально «Не-Свет», «Отрицание Света». Диалектное.

Пашишу – помазанник, умаститель; царский титул. Точно так же в аккадском языке.

Ра, Рха – убивать, пожирать.
 Раа – выйди.
 Расах – разрыв.
 Ришас – раса крылатых людей, проживавшая на острове Рекшас. В Индии известны как Ракшасы.

Сата – магическая составляющая Силы. Большое количество Сата делает человека магом. Благодаря энергии Сата маг может формировать события и менять форму вещей.

Сах, Сакх – связь, соединение.
 Сарду – изгнанники.
 Су, Суф – ты.
 Су, Суу, Шу – указывает на безличную силу, исходящую из некоего источника.
 Сур – правитель. Родственно русскому «царь».
 Сош – 1) посланник; 2) порождение.
 Стаброр – алтарь, жертвенник.
 Сту, Стуу, Шту – окончание, указывающее на имя разумного существа, способного являться в образе безличной силы, как бы сокрытого ею.
 Сфаан, З'фа – жертва.

Тан – высшая степень энергии Мулана, отвечающая за силу разума и сознания. Большое количество Тан делает людей правителями и позволяет манипулировать сознанием окружающих людей.

Тахо – львиноподобные собаки, коих арии использовали как Союзников. Тахо и волки произошли от одного и того же животного-предка.
 Таф – священный.
 Ташат – кричать, зов.
 Тетал, Тэйталь – знак, символ, сгил.
 Тзсн-Хага – Чёрные Светила, Тёмные Звёзды, расположенные в созвездии Северной Корона.
 Тлем, Тхлем – 1) сохранение, стабильное состояние; 2) спастись, уцелеть, выжить; 3) «остатки», атланты.
 Тоа – камень, каменное изваяние.
 Ту, Туу – окончание, указывающее на личностный аспект, на разумную природу явления.
 Тшемн – действуй.

Файнзех, Фаянзех, Фнзех – кинжал. Родственно русскому слову «вонзить».
 Фаугн – ужас.
 Фар – ужас.
 Фатагн – грёзы, грезить. На языке Глубоководных звучит почти так же – «Фхтагн».
 Фатхв – Дева (астрологическое).
 Фаш – ядерное оружие.
 Фламму – слизь, желчь, гной.

Хааб – звезда, планета.
 Хайн – так.
 Хашру – казнь.
 Хез – демон.

混

Хом – люди, рождённые в физическом мире в физическом теле.

Хум-асат – тонкоматериальные существа Хаоса.

Хуматы – раса существ с серой и прозрачной кожей, проникшая на Землю в те времена, когда 4 расы божественных предков ариев шагнули сюда чрез Врата.

Хсмлеш – Северная Корона (астрологическое).

Чхау – слон.

Цчанг – Стрелец (астрологическое).

Шам – сладость.

Шехр – город.

Шис, Шийс, Шъяс – мы.

Шукаса – мост между миром человека и миром собаки Тахо, материально представленный сплетённой специальным образом верёвочкой из шерсти Тахо. Шукаса позволяла магу входить в тело животного и, что самое главное, впускать дух животного в своё тело. На каком бы расстоянии арийский маг не находился от своего Союзника, в случае опасности он впускал в себя дух собаки и его силы удесят�ались, к нему приходила вся ярость и мощь львиноподобной собаки Тахо.

Шом – жилище.

Шта – проход, проводник.

Шчера – чёрный.

Эггалах – пожирать.

Эгх'Яггихн – да будет так.

Эйя – о. Обращение вроде «О ты, *такой-то и такой-то!*»

Экс – это.

Эль – слава.

Элху – правый.

Язн – локоть Заклинателя (мера длины).

ДО ПА МА ЛА КХААТ

