



АСЕНАТ МЕЙСОН

# ГРИМУАР ТИАМАТ

Асенат Мейсон

# ГРИМУАР ТИАМАТ



Москва  
2017

Асенат Мейсон

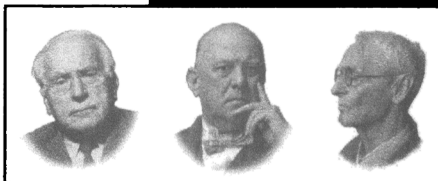
**ГРИМУАР ТИАМАТ**

М.: Клуб Касталия. 2017. — 206с.

Перевод: Аглая КОМНИНА

Компьютерная верстка: Ольга ИВАНОВА

Обложка: Ольга ИВАНОВА



**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ  
«КАСТАЛИЯ»  
ЮНГИАНСТВО. ОККУЛЬТИЗМ.  
ТРАНСГРЕССИЯ.**

«Касталия» — это грандиозный культурный просветительский проект, не имеющий аналогов в информационном пространстве. Цель нашего проекта — дать вам знания. Знания в области глубинной психологии и серьезных оккультных традиций.

**«КАСТАЛИЯ» — ЭТО:**

- Постоянно издаваемые **НОВЫЕ КНИГИ**.
- **ЛЕКЦИИ И СЕМИНАРЫ**, которые проходят в Москве (еженедельно по пятницам), Санкт-Петербурге (дважды в месяц) и других городах, куда нас довольно часто приглашают.
- **САЙТ** с ежемесячно обновляющейся информацией из эксклюзивных переводов и авторских материалов. Большое количество ценной информации мы выкладываем в открытый доступ, то есть предоставляем совершенно бесплатно: это видеозаписи, книги и переводы книг, статьи и прочее. Поэтому, даже если у вас нет денег для участия в собраниях нашего клуба или приобретения всех изданных нами книг, очень многое вы можете почерпнуть совершенно бесплатно!
- **ВИРТУАЛЬНЫЙ ЛЕКТОРИЙ**, где вы можете получать уникальные видеолекции, посвященные юнгианской психологии, арканам таро, рунам, астрологии и другим духовным наукам. Находясь в любой точке мира, вы можете связаться с нашим координатором и заказать заинтересовавшие вас лекции и курсы.
- **ЛУЧШИЕ СПЕЦИАЛИСТЫ**, готовые помочь вам пройти духовный кризис. Консультации психолога, таролога и астролога — тот спектр услуг, которые мы готовы вам предложить.

Наш проект — это, кроме того, **ЗНАК КАЧЕСТВА**. Сейчас, когда эзотерика в сознании даже образованных людей с трудом отличается от псевдоэзотерики, а «духовный эфир» заполнили лазаревы, трехлюбовы, ахисевичи, торсуновы и прочие шарлатаны и мошенники, наш проект даёт уникальную возможность соприкоснуться с серьезными и аутентичными духовными и психологическими школами.



**КАСТАЛИЯ ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ  
АВТОРОВ, ПЕРЕВОДЧИКОВ, А ТАКЖЕ ОРГАНИЗАЦИИ  
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОВМЕСТНЫХ ПРОЕКТОВ**

# Содержание

|   |     |
|---|-----|
| <b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....   | 7   |
| <b>КНИГА ПЕРВАЯ. ПЕРВОРОДНЫЕ</b>                                |     |
| <b>ДРАКонианские боги</b> .....                                 | 11  |
| 1. ТИАМАТ. ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МИФОЛОГИЯ .....                      | 12  |
| 2. БИТВА СВЕТА И ТЬМЫ .....                                     | 25  |
| 3. ОДИННАДЦАТЬ ДЕМОНОВ .....                                    | 31  |
| <b>КНИГА ВТОРАЯ. ДЕТИ ТИАМАТ</b> .....                          | 49  |
| 4. МЕТОДЫ РАБОТЫ .....  | 50  |
| 5. МУШМАХУ .....  | 68  |
| 6. МУШУССУ .....  | 77  |
| 7. БАШМУ .....  | 87  |
| 8. УШУМГАЛЛУ .....  | 96  |
| 9. ЛАХАМУ .....   | 105 |
| 10. УГАЛЛУ .....  | 114 |
| 11. УРИДИММУ .....  | 122 |
| 13. УМУ ДАБРУТУ .....   | 130 |
| 14 . КУЛУЛЛУ .....  | 139 |
| 15. КУСАРИККУ .....   | 149 |
| 16 . КИНГУ .....  | 159 |
| <b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....   | 166 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1. АЛХИМИЧЕСКОЕ<br>ПЕРЕРОЖДЕНИЕ В ВОДАХ ТИАМАТ ..... | 167 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2. РИТУАЛ ТИАМАТ И КИНГУ .....                       | 170 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ПРОКЛЯТИЕ КРОВИ .....                             | 177 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ПРЕИСПОДНЯЯ .....                                 | 186 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 5. БИБЛИОГРАФИЯ .....                                | 192 |

Асенат Мейсон

ГРИМУАР

ТИАМАТ



# ВВЕДЕНИЕ

**В** Эоне Пробуждения забытые боги и духи восстают, дабы раскрыть свои учения тем, кто не побоится принять Знание, которое избегали и презирали в течение многих столетий, и которое считается «демоническим», «дьявольским» или «запрещенным». Плохую репутацию Путь левой руки заслужил благодаря своим противоречивым и трансгрессивным практикам, которые заманчивы и привлекательны в своем обещании превратить человека в Бога. Эти практики также рассматривались как ужасные и опасные, так как они разрушают и перестраивают каждый аспект индивидуальной психики, человеческой жизни и в целом восприятие окружающего мира. Не все готовы к этим изменениям, и для многих потенциальных посвященных Путь становится ужасной травмой вместо красивого и освобождающего духовного путешествия. Учение, представленное в этой книге также не для всех. Легкомысленные эксперименты здесь настоятельно не рекомендуется, так как врата души, открытые посредством этих ритуалов, обратно уже не закрыть. Гнозис Тиамат, Изначальной Богини-Дракона (*Primal Dragon Goddess*), ужасающ и требователен, однако он ведет к преобразованиям на всех возможных уровнях существования. Он погрузит практикующего в самое Чрево Хаоса, где душа будет поглощена, растворена и преображена, чтобы стать Драконом по сути, живым воплощением этого изначального Потока.

Хотя миф о Тиамат и миф о Творении, которые послужили основой для работы, описанной в этом гримуаре, ведут свой путь от Древнего Вавилона, ритуальную систему, представленную здесь вряд ли можно назвать «Вавилонской магией», и она не претендует быть таковой. Нет археологических находок или исторических концепций, чтобы подтвердить какую-бы то ни было форму



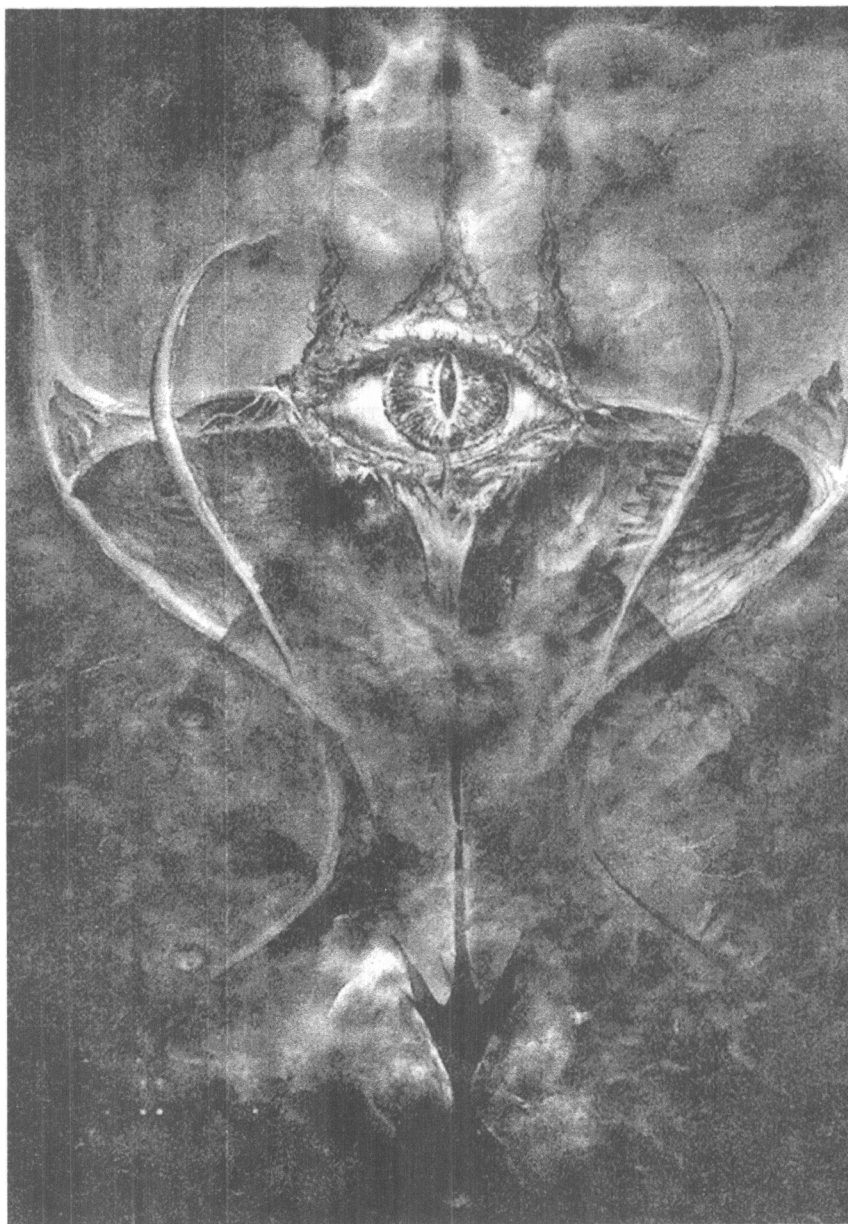
поклонения архаичным богам или демоническим существам, созданным Богиней. В заклинаниях и изгоняющих формулах можно найти только упоминания о демонах и злых духах. Поэтому ритуалы, представленные в этой книге, не ставят своей целью возродить древние традиции и не являются реконструкцией одной из потерянных магических систем. Вместо этого они представляют собой основу для использования Гнозиса, полученного непосредственно от самих демонических богов, и изложенного здесь специально для тех, кто ищет «самообожествления» в современном мире. Это книга для оккультных практиков нынешнего столетия.

Описанная в этой книге работа была вдохновлена вавилонским эпосом, известным как Энума Элиш. В литературе, посвященной исследованию мифа о Творении, основное внимание сосредоточено исключительно на Мардука и его роль в вавилонской магии и религии, в то время как Тиамат и ее дети почти не упоминаются. Единственная доступная информация — это анализ одиннадцати демонов с лингвистической точки зрения или их метафорическая интерпретация; например, их связь с астрологией, благодаря познаниям в которой вавилоняне стали известны по всему древнему миру. Однако изначальное магическое основание считается утраченным. В этой книге нет ритуалов и практик, посвященных Мардуку. Я оставляю это поле для его последователей и приверженцев. Это книга Тиамат и первозданных демонических существ, которые родились в ее Черных Водах Хаоса. Мы также рассмотрим каждого демона с исторической и лингвистической точки зрения, но главная цель этого гримуара — показать Детей Тиамат в их эзотерическом плане и исследовать их магические силы в том виде, в каком они проявляют себя современному практику. Лингвистическая и астрологическая интерпретации в этом гримуаре процитированы по следующим работам: Stephen Langdon's *Babylonian Epic of Creation*, F.A.M. Wiggerman's *Mesopotamian Protective Spirits* и Leonard King's *Enuma Elish, The Seven Tablets of Creation*. Список остальных источников приведен в библиографии в конце этой книги.

Магическая интерпретация и практическая часть этого гримуара основана на материалах, собранных в ходе моей личной работы с Тиамат и ее демонами в период 2007–2012г. Работа началась как магический проект ложи Маган (Lodge Magan), оккультной

ритуальной группы, которая была основана в начале прошлого десятилетия для того, чтобы исследовать Драконий Поток через призму практического применения философии Пути Лево́й Руки. Целью проекта, который начался в конце 2007 года, был сбор информации о природе одиннадцати духов, их магической силе и методах их использования для самостоятельной инициации. Проект проводился в несколько этапов, в соответствии с тщательно разработанным планом, который включал в себя широкий спектр практик, начиная от простых визуальных медитаций, скраинга и астральных путешествий до более продвинутых техник: инвокаций, эвокаций, путешествий через скрытые врата и измерения, исследований забытых миров и потерянных храмов.

Учения, представленные на страницах этого гримуара выведены из моего личного опыта, но они также были испытаны моими друзьями и партнерами по ритуальной практике и теми, кто искал знания и силы в гнозисе Изначальной Богини-Дракона. Из книги были исключены плохо работающие ритуалы с «непроверенным гнозисом». Все ритуалы, описанные в этой книге, были выполнены и их результаты были проверены, чтобы доказать свою эффективность, как через работу по самоинициации, так и через проявление их результатов на физическом плане. Таким образом, они обеспечивают целостную ритуальную систему, которая может послужить основой для дальнейшей работы с этим забытым знанием. Таково мое личное желание, и я надеюсь, что эта книга попадет в руки тех, кто не поколеблется встать на путь к Лону Тьмы, постичь первозданную мудрость и силу, и сможет нести Огонь Дракона как факел, дабы он освещал путь и для других.



КНИГА ПЕРВАЯ

ПЕРВОРОДНЫЕ  
ДРАКОНИАНСКИЕ  
БОГИ

# ТИАМАТ. ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МИФОЛОГИЯ

## ЭНУМА ЭЛИШ

**И**стория Тиамат и ее одиннадцати монстров происходит от вавилонского космогонического эпоса Энума Элиш, названного так по его первым словам, «Когда наверху». Также известный как Семь Таблиц Творения, этот эпос является одним из центральных литературных памятников вавилонской мифологии и одним из древнейших мифов о творении в мире. Существует несколько его версий из Вавилонии и Ассирии, наиболее известной является найденная в Ниневии, в библиотеке царя Ашурбанипала, которая восходит к VII в. до н. э. Однако, сама легенда намного старше и, по некоторым оценкам возникла около XVIII в. до нашей эры, во время расцвета культа бога Мардука, ведущего божества вавилонского пантеона, который также занимает центральное положение в этой истории.

Энума Элиш впервые была восстановлена (из разбитых табличек, прим. пер.) Генри Лэйардом в 1849 году в Ниневии и опубликована Джорджем Смитом в 1870-х годах, в «Халдейском рассказе о Бытии (*Chaldaeian Account of Genesis*)». Эпос содержит около 1000 строк на семи глиняных табличках. Пятая табличка частично повреждена и ее содержание никогда не было восстановлено в полном объеме. Наиболее важным, однако, является текст четвертой таблички, который был опубликован в 1887 году Э. А. Уоллисом Баджем и переведен А. Сейсом. Центральной темой мифа является возвышение Мардука над всеми другими вавилонскими богами и его творение мира и человека из первозданной тьмы и хаоса, установление порядка в мироздании. Таким образом вся история, представленная в Энума Элиш, на самом

деле является хвалебной песней Мардуку, творцу неба и земли, и владыке мира.

Из свода аккадских ритуалов, описанных в *Rituel Accadiens* by F. Thureau-Dangin (1921), мы знаем, что этот эпос читался в Вавилоне во время празднования Нового года. На второй день празднования жрец Мардука зачитывал гимн о победе бога над Тиамат и ее свитой. На третий день мастера сооружали две статуи для празднования; обе держали в левой руке: одна — гадюку (*bastu*), другая — скорпиона (*akrabamelu*), животных которые представляли побежденных монстров Тиамат. На четвертый день главный жрец читал миф Творения. И на шестой день, статуи обезглавливали, а головы сжигали для того, чтобы в очередной раз утвердить победу над армией Тиамат. Оставшиеся дни были посвящены восхвалению богов, и на одиннадцатый день боги возвращались в свои храмы и торжество заканчивалось. Эпос имел аналогичный статус в Ассирии, хотя и с одним отличием — Мардук здесь заменен Ашшуром, главным божеством ассирийского пантеона.

Согласно легенде вначале не было ничего кроме первоначальных вод, циркулирующих в Хаосе, неразделенных и бесконечных. Затем воды разделились на пресные воды Апсу и соленые воды Тиамат. Эти два первоначальных бога, традиционно изображаемые как мужчина и женщина, стали первой божественной парой, от которой произошли все боги и вся жизнь. Кроме них существовала также таинственная сущность по имени Мумму, которая приняла форму тумана, витающего над водами, и иногда его называют «советником» Апсу. Из союза изначальной пары произошли другие божества: Лахму и Лахаму, которые, в свою очередь, были родителями для Аншара и Кишар (отождествляются с небом и землей). У них появился сын Ану, который породил Нудиммуда (Эа), величайшего из богов. Шум, производимый младшими богами, мешал Апсу заснуть, отвлекая его от отдыха. По совету Мумму, его советника, он решил убить их, но Тиамат выступила решительно против этого. Для того чтобы предотвратить убийство, она предупредила Нудиммуда, который наложил на Апсу заклятие и убил его, а затем на остатках убитого отца построил себе жилище. Теперь Нудиммуд стал главным богом и его жена Дамкина родила ему сына Мардука, который был еще сильнее, чем его отец. Играя

с ветрами и создавая бури и ураганы, Мардук нарушает сон старых богов. Взбешенные от производимого им шума, они убедили Тиамат, что она должна отомстить за смерть мужа. По их совету она взяла себе в мужья бога Кингу, и дала ему власть над своей новой армией — одиннадцатью ужасными чудовищами, которых она создала для битвы. Эти монстры представляли одиннадцать ее темных сил, что противостоят силам Света. Тиамат также даровала Кингу Таблицы Судеб, мифический знак верховной власти над вселенной. До этого момента, власть принадлежала только Богине Матери, верховной хозяйке вселенной и всего Творения. Младшие боги выбрали Мардука своим предводителем и командующим своей армии, и наделили его властью четырех ветров. В битве, которая состоялась между мирами, Мардук победил Тиамат и разделил ее плоть на две половины. Из одной он вылепил землю, из другой — небо. Ее слезы и глаза стали источником рек, ее груди стали горами на Земле. Он забрал у Кингу Таблицы Судеб и заставил богов, которые встали на сторону Тиамат, прислуживать другим богам. В конце концов, он убил Кингу и из его крови, Нудиммуд (Эа) создал людей, которые должны служить богам. В качестве обители главных богов был создан Вавилон, а Мардук был возвеличен и награжден пятьюдесятью именами, в соответствии с проявлениями его силы.

## ПЕРВАЯ МАТЬ

В Энума Элиш, Тиамат описывается как «Мать-Хубур (*Ummi-Hubur*), что все сотворяет». Название «Хубур» иногда относится к реке в подземном мире. Также оно связано с еврейским термином *Tehom*, великой бездной исконных вод.

Тиамат и Апсу олицетворяют космическую бездну, заполненную первичными энергиями, предшествовавшими изначальному Творению, в то время как советник Апсу, Мумму, считается олицетворением архетипической водной формы, и его имя иногда переводится как «форма, матрица»<sup>1</sup>. Древние народы Месопотамии верили,

---

<sup>1</sup> Thorkild Jacobsen: *The Treasures of Darkness. A History of Mesopotamian Religion*

что вселенная имеет форму круглого диска, окруженного солеными водами моря. Земля была континентом, который плавал во втором море, пресноводном Апсу, из которого на землю текли все воды (в том числе воды источников, рек, колодцев и озер). Небо считалось твердым диском, края которого изогнуты и стоят на границе земли. Небеса, обитель богов, находились выше этого неба.

Изначальная Богиня-Мать была первоисточником всей жизни, воплощение Первозданного Хаоса, Космического Лона, породившего всех богов и все души. Она имела власть над силами творения и обладала силой управлять судьбами, что символизирует ее верховенную власть над всей вселенной. В Энума Элиш «*Когда из богов никого еще не было, Ничто не названо, судьбой не отмечено*» она стала первой создающей силой, источником жизни, всего движения и развития. Тем не менее, когда она повернулась против собственных детей, молодого поколения богов, она преобразилась в силу разрушения, пожирающего монстра, вечно зияющее лоно и мать мерзостей. Когда-то заботливая и кормящая мать, теперь она превратилась в мстительную богиню-война, мать монстров и всего зла.

В роли богини первичных вод Тиамат часто изображалась в чудовищной, звериной форме, морским змеем или драконом. Тем не менее, не так много известно о ее внешности от самого мифа. В таком случае она отождествляется с морскими чудовищами из других мифологий, например, библейским Левиафаном, Ямом и Лотаном из иудейских мифов или Танином, морским демоном из еврейских легенд. Этимологически ее имя соответствует греческому *thalassa*, «море», семитскому *tenom*, «бездна», аккадским *ti'amtum* и *tamtu*, «море», или шумерским *ti* и *ama*, что означает «жизнь» и «мать». Франсуа Ленорман в «Халдейской магии» также упоминает такие имена, как *Tauthé Damascius* и *Tha-vath-Omoroca*, причем последняя форма, символизирующая Великую Мать как водную бездну, возможно, навеяна мифами о творении, описанными Бероссом в его «Вавилонской истории». Есть также много теорий относительно возможного смысла мифа, в которых изначальное «смешивание вод» интерпретируется как описание смешивания соленых и пресных вод в Персидском заливе; создание богов и монстров в таком случае относят к появлению вулканов и сейсмической активности, а битва Тиамат и Мардука рассматривается как космическая катастрофа, в которой



были созданы существующие в настоящее время планеты. Поскольку единого толкования не существует, миф все еще оставляет обширное поле для возможных спекуляций.

Тиамат, прежде всего, является всеобщей Матерью, которая порождает все сущее в соленых водах, своей утробе. Она была первым жилищем богов до того, как Мардук создал Землю и выбрал Вавилон в качестве своей резиденции, а боги стали обитать на небесах. Мардук не обладал природной силой творения, его сила — священные слова, атрибут всех патриархальных богов из миров религий. В Энума Элиш он должен доказать, что он обладает этой силой, прежде чем он может вступить в битву с Тиамат. Ему дают облачение, которое он должен уничтожить и восстановить силу своего слова, прежде чем другие боги признают его первенство над ними.

Как Матерь Творений Тиамат иногда отождествляют с шумерской богиней Намму, хозяйкой первозданного моря, которая родила Ану и Ки, небо и землю. Они оба считались олицетворением созвездия в северном небе, которое известно сегодня как «кит». В древние времена его называли именами морских чудовищ Тиамат, или так и называли — Кит (*Cetus*). Оно расположено в «водной» области неба, наряду с другими подобными созвездиями: Водолеем, Рыбами и Эриданом. В мифе об Энки и сотворении человека Намму (также называемая Нинмах) описывается как «первозданное море», «мать, что родила всех богов». Энки просит у нее помощи в своем творении, так как он сам не имеет силы для создания человека:

«Мать моя! Создание, что сотворишь ты,  
оно воистину существует.  
Бремя богов, их корзины, на него да возложим.  
Когда ты замешаешь глины из самой сердцевины Абзу,...  
Когда ты будешь давать рождение.  
Мать моя, когда судьбу ему ты назначишь.»<sup>2</sup>  
(В переводе В. К. Афанасьевой (прим. пер.))

---

<sup>2</sup> Samuel Noah Kramer: *The Sumerians. Their History, Culture, and Character*

Существо, вылепленное Энки, было слабым, т. к. только Богиня-Мать имеет достаточно сил, чтобы создать жизнь и вдохнуть душу в глиняную оболочку.

Но соленые воды морей и океанов вряд ли можно считать питательными. Они не утоляют жажду живых существ, и не дают посевам роста. Воды Тиамат растворяющие, разъедающие, ядовитые и смертельные. В отличие от них пресные воды Апсу, источник всех озер, рек, родников и колодцев, являются живительными водами Земли. Апсу, Абзу, или Энгур (Энгурра), изначально являвшийся частью космического Хаоса, преобразовался в источник питательных вод, подземный океан и кровь земли. В зависимости от традиции этот источник и его мифологема имеют различные названия. Аккадский и ассирийский Абзу или Апсу был подземным океаном, но также и массивными космическими водами, окружающими Землю. В шумерских легендах Апсу есть храм Энки (Эа), «владыки мудрости», но также и обитель морских чудовищ, которые были посланы после того как Инанна спустилась в морскую бездну, чтобы заполучить «ме», божественные таблицы, нужные ей для властвования над богами. Водный храм превращается в дом мудрости после того, как Апсу был убит своим старшим сыном, но он сохраняет свое хтоническое и разрушительное качество, все еще олицетворяя монстров и мерзости моря. Храм Энки в городе Эриду, как полагают, построен на останках Абзу и известен как «дом космических вод». Оттуда Энки (Эа) контролирует Мумму, «изначальную водную форму», таким образом создавая и формируя мир в его многообразных формах, в то время как сам Апсу остается неподвижным, пребывая в вечном сне. Храмы Месопотамии часто имели водоемы или бассейны, которые олицетворяли Апсу, подземный источник воды.

## МИФ ОБ УБИЙСТВЕ ДРАКОНА

В Месопотамской традиции мы можем найти несколько версий легенды, в которой бог или герой, представляющий собой новый миропорядок, убивает примордиального монстра. Поражение Тиамат Мардуком является одним из них. Данный миф вдохновил на работу, изложенную в этом гримуаре, поэтому заслуживает

подробного обсуждения. Стоит также отметить, что Тиамат не была единственным убитым драконом в космогонической истории перехода от хаоса к порядку. Большинство из этих историй относятся к убийству змеи, дракона или монстра, который живет в Нижней части Самого Нижнего, в царстве перевозданных вод.

Шумерский бог бурного южного ветра, Нинурта, является главным героем другого мифа о драконе под названием «Подвиги и деяния Нинурта». В этот раз противником выступает Асаг, демон болезни и немощи, обитель которого — Пустота, *Кур*. Как только Асаг повержен, перевозданные воды Кура поднимаются на поверхность и разливаются по земле Шумера. Пресные воды наполняются ядовитыми потоками подземного мира, а вся растительность засыхает. На земле наступает голод и великие бедствия обрушиваются на деревни и города. Нинурта решает построить из камней огромную стену, чтобы отделить Шумер от Кура и сдерживать «великие воды». Асаг изображается в виде дракона и он, кажется, внутренне родственен Тиамат. Даже при том, что эти две мифологические фигуры не могут быть идентифицированы, Асага можно рассматривать скорее как одного из детей Тиамат — монстров, рожденных в ее утробе и обитающих среди первичных вод Хаоса.

Другой шумерский миф о драконе — история о том, как бог воды Энки побеждает «чудовище Кур», который похитил богиню неба Эрешкигаль и унес её в подземный мир. Концовка легенды отсутствует, но из существующих частей, мы узнаем, что он напал на лодку Энки с помощью примордиальных вод, которые были в его власти. Следовательно он подобен еще одному чудовищу, связанному с Драконианской Богиней.

Чудовище Киг также появляется в мифе о прославлении власти Инанны. Богиня любви и битвы решает провозгласить свое превосходство над демоном и заявляет, что если он не подчинится ее могуществу и власти, она его уничтожит. Итак, она открывает «дом битвы» и побеждает монстра, после чего получает эпитет «разрушительница Кура», который часто можно увидеть в посвященных ей гимнах<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Samuel Noah Kramer: *Sumerian Mythology*

Наконец, есть также история о Гильгамеше, герое, который убивает монстра Хуваву, стража кедрового леса «земли живых». Хувава, однако, не является водным демон и не имеет прямого отношения к примордиальным водам Пустоты. Тем не менее эта история, возможно, стала первоисточником для легенды о Святом Георгии, убивающем дракона. Кроме того его внешний вид намекает на то, что он родился в утробе Хаоса, подобно другим монстрам и демонам, порожденным Тиамат. Его лицо, иногда напоминающее львиное, состоит из свернутых внутренностей людей и животных, а взгляд его может убить. Его рев — рокот воды, его рот — смерть, его дыхание — огонь. Он грозен и страшен, и он обладает силами, что превосходят любые возможности человека. Гильгамеш должен обманом заставить его сбросить эти силы, прежде чем он сможет окончательно победить его.

Чудовищные формы демонов, части тел которых являются частями от тел животных, являются признаками примордиального характера существ, рожденных в темноте хаоса, в Первичном Лоно Дракона. Сама Тиамат также часто изображается состоящей из частей различных животных, что отражает разобщенность изначальной тьмы, бездну небытия. На найденном в храме Ниниб в Нимруде барельефе, изображающем битву Тиамат с Мардуком, она имеет тело, голову, передние ноги льва, а от орла — крылья, хвост и задние ноги с когтями. Шея и верхняя часть тела покрыты наподобие перьев или чешуи. Она представляет все, что страшно, нечисто, отвратительно, и является Матерью и Королевой всех демонов, чудовищ и монстров. Она это все то, что таится за Вратами Ночи, за безопасными границами человеческого восприятия. Она проявляется через сны и кошмары, неизвестность и бессознательное. В отличие от нее молодое поколение богов, как правило, имеет человеческую форму, чтобы представлять мир постижимый, видимый и знакомый.

Существует также интересное описание Тиамат в другом мифе о победе Мардука (Бела) над драконом. Богиня-дракон огромна, пятьдесят каспу (расстояние в два часа путешествия, около 9—11 км.) в длину и один капсу в высоту, рот ее достигает шести локтей (традиционная единица, равная длине предплечья), хвост так длинен, что достигает неба. Это дает нам картину гигантского

монстра с телом длиной более пятисот километров и высотой поднятой головы около десяти километров<sup>4</sup>.

## ПЕРВИЧНЫЙ ХАОС

Мотив хаоса, предшествующего творению, может быть найден во многих мифологиях мира. Обычно он описывается как Тьма или Ночь, Пустота, Зияющая бездна, или Океан Черных Вод. У греков это — Тартар, в скандинавских мифах — Гинунгагап, египетская космогония включает первобытный океан Нун, в шумерской традиции мы имеем изначальную водную бездну Апсу и Тиамат. Чрево Хаоса является местом рождения и обитания драконов, великанов, монстров, демонов, и основных богов. Это Тохти-Вабохти (*Tohti-wabohti*), бесформенная пустота, описанная в Книге Бытия. Черные воды Первой Матери подобны космическому океану Нун. Она называется Глубиной, Пустотой, Чревом и Бездной. Джеральд Мэсси связывает воды Нун с Тефт (*Terht*) — пропастью, источником всей жизни, и приравнивает их к Тиамат, Великой Матери. Тефт — это колодезь, из которого изливаются воды, подземный мир, где Дракон дал жизнь своему выводку монстров. Это «логово дракона», «змеиная нора»<sup>5</sup>. Это также мифическая родина жизни и растительности, воды, еды и воздуха, чрево Космической Матери.

Как Хаос вод, Тиамат отождествляется с понятием *Tehom* на иврите, что означает «бездна». Существует также небольшое сходство между этими двумя космогониями, так как они оба включают мотив разделения на воду нижнюю и воду верхнюю. В вавилонском мифе Мардук делит тело Тиамат и из ее плоти создает небесный свод, который удерживает ее верхние воды на месте, образуя небесный океан над покровом небес. Пока не ясно, что происходит с нижними водами, но часть из них, как полагают, составляют Хубур, реку подземного мира. Эпос также упоминает так называемый *Ti-amat e-li-ti* и *Ti-amat sap-li-ti*, Верхняя Тиамат и Нижняя Тиамат, которые являются эквивалентами нижним

---

<sup>4</sup> Leonard W. King: *Enuma Elish*

<sup>5</sup> Gerald Massey: *Ancient Egypt: The Light of the World*

и верхним водам<sup>6</sup>. И хотя существуют и другие космогонические мифы Месопотамии, во всех из них основой жизни и всего живого является бесконечное первичное море, которое не было создано, но существовало вечно. Первичные воды порождают небо и землю, сначала единые в образе космической горы, затем разделенные на мужское и женское начало, чтобы зачать молодое поколения богов. Изначальная Мать, в качестве море или земли, отождествляется с такими богинями как Нинмах, «великая королева; «Нинхурсаг (*Ninhursag*), «владычица космической горы;» или Нинту, «королева, дающая рождение». Мир состоит из небес, состоящих из неба и пространства выше неба, которое называется «великое Наверху», и Земли, состоящей из поверхности земли и «великого Внизу», которое, как полагают, является подземным миром и обителью хтонических божеств<sup>7</sup>.

Первородная Богиня-Мать в Месопотамии является «первой, кто породил богов вселенной», «Мать всего» самопроизводящая утроба, богиня без супруга, первичная материя. Она «лоно изобилия», плодородные и оплодотворяющие воды, которые спонтанно создают Все в Одном, всю Вселенную в целом. Она является Изначальным Драконом Пустоты, матерью-одиночкой, самодостаточным Чревом. Разделение прима материи на мужской и женской элемент является началом процесса Творения. Эти два основных составляющих Вселенной Апсу и Тиамат. «Смешение вод» является символом их соединения, и они вместе, как полагают, составляют Первого Дракона, Бездну, первичную материю мира. Но это также представляет и их сексуальный союз, начало космического сексуального потока, который лежит в основе создания всей жизни во Вселенной. По этой причине они могут рассматриваться как расширение Первичного Дракона Пустоты, или в качестве первых богов, оторванных от недифференцированного тела Дракона, первичного океана Черных Вод. Как первое проявление Дракона Тиамат обладает всей властью Матери Всего. Она может «смешать» свои воды с мужским началом для

---

<sup>6</sup> Leonard W. King: *Enuma Elish*

<sup>7</sup> Samuel Noah Kramer: *Sumerian Mythology*

создания богов, но она также может зачать монстров и демонов сама, вырвав их из ее безграничной плоти, облачив божественными силами и подняв их выше всех других творений. Это сила, которая принадлежит только Первой Матери. В то же время Тиамат является Первородным Драконом, первой как она есть космической силой и первым проявлением Дракона. Тем не менее в верованиях Месопотамии изначальная, бесформенная масса или водная материя получила название Апсу, которое позже стало именем первого мужского божества, ему мифология приписывает те же силы творения, что и богине Тиамат. Благодаря работе с драконианскими манифестациями, богами, демонами и другими сущностями, мы можем получить доступ к исходной силе Изначального Дракона, который является бесформенным, неупорядоченным, безымянным, и безграничным. Это тайна Первой Матери, которая раскрывается через обряды ее драконианской алхимии.

Тиамат была убита Мардуком в битве за новый космический порядок, но она остается дремлющей под основой мира, готовая пробудиться и восстать, сотрясать и пожирать творения богов и человеческой цивилизации, потому что она является тем, кто дает рождение всем вещам, и поглощает их в вечном космическом цикле. Ее плоть и кости составляют структуру мира, ее кровь течет по венам всех живых существ на земле, и ее первичное сознание пребывает в корне человеческого разума, отражая миф о Первичном Драконе в человеческом биологическом образе и в факте происхождения древних частей мозга человека от рептилий. Она является Внутренним Драконом, Сопутствующим Драконом, Змеей Кундалини, которая пробуждается и открывает сознание для змеиных (*Ophidian*) и драконических потоков. Она является силой, которая не может быть приручена или заблокирована в пределах структурированной формы. Ее вечная сущность безгранична. Она поднимается изнутри, вырывая душу из ворот Ночи, где сознание разрушено в утробе Хаоса, отделено и освобождено от мирской обусловленности. Она Соблазнитель для взошедших на Путь Пламени, который зажигает божественную искру в их крови. Она является Матерью для тех, кто осмеливается спуститься в Сердце тьмы, чтобы возродиться в ее чреве и подняться к вершинам небес на ее пылающих крыльях. И она также Разрушитель слабых

и лживых, тех, кто выбирает засто́й и невежество вместо страсти и эволюции.

И Тиамат также «Дракон Вовне», грозная сила природы. Грозы, огонь в жерле вулкана, свирепость ураганов и смерчей, разрушительная сила наводнений, внезапный ужас молнии — Тиамат управляет всеми мощными и зловещими погодными явлениями, которые никогда не были приручены человеком. Ее энергия составляет магнитное поле всей планеты и протекает через мистические вены земли в виде «драконовых линий», или «силовых линий», которые, как полагают, соединяют места силы (древние вихри космической энергии) или «чакры земли». Эти вихри резонируют с энергией Дракона, которая может быть использована разумом, связанным с драконческим потоком, теми, кто пробудил первичную сущность Дракона в своем сознании. Человек есть Плоть и Кровь Дракона. Осознание этого наследия открывает двери в наших душах, через которые мы можем претендовать на первичный потенциал, подняться к звездам на крыльях дракона, протянуть руку к Таблицам Судеб и стать воплощенными Богами, верховными правителями Вселенной.





## БИТВА СВЕТА И ТЬМЫ

Как мы уже знаем, в начале не существовало ничего, кроме неразделенной, хаотичной и безграничной первозданной водной массы. Выйдя из этой массы воды разделились на соленый океан Тиамат и пресные воды Апсу, которые смешались вместе и породили первых богов: Лахму и Лахаму, затем Аншар (небо) и Кишар (земля), у последних был сын Ану и, наконец, Ану породил Нудиммуда (Эа). Далее родились остальные божества вавилонского пантеона.

«Когда вверху не названо небо,  
 А суша внизу была безымянна,  
 Апсу первородный, всесотворитель,  
 Праматерь Тиамат, что все породила.  
 Воды свои воедино мешали,  
 Тростниковых загонов тогда еще не было,  
 Когда из богов никого еще не было,  
 Ничто не названо, судьбой не отмечено,  
 Тогда в недрах зародились боги,  
 Явились Лахму и Лахаму и именем названы были.  
 И пока они росли и мужали,  
 Тогда родились Аншар и Китар.  
 Они дни копили, множили годы,  
 И наследник их — Ану, — отцам своим равный.  
 Ану-первенца Аншар себе уподобил.  
 Нудиммуда сотворил по своему подобию Ану.  
 Нудиммуд, отцами рожденный своими,  
 Он разумом светел, многомудр и всемогущ,  
 Аншара, деда его, превзошел он премного,  
 Меж богов-сородичей нет ему равных.»

Во времена создания богов существовало бесконечное число миров, и с их возникновением во вселенную пришел «порядок». Молодое поколение богов представляло солнце, луну, планеты и звезды, в то время как первородные божества постепенно демонизировались и в конечном итоге стали олицетворением тьмы, ночи и всего мирового зла. Это подготовило почву для легендарной борьбы между силами Света и силами Тьмы.

В Энума Элиш битва начинается, когда молодые боги убивают Апсу, это первая попытка получить контроль над первичным хаосом. Возбешенная предательством своего потомства и подстрекаемая другими богами, особенно Кингу, Тиамат решает отомстить за смерть мужа и призывает союзников. Ее сила растет, и она создает одиннадцать ужасных монстров, облаченных в ужас, и с ядом вместо крови. Грозные и богоподобные, они воплощают наиболее разрушительные качества разъяренной Богини. Эти одиннадцать монстров описываются как гадюки, драконы, ураганы, свирепые псы, человеко-скорпионы, могучие бури, быки и люди-рыбы. Первородные боги, такие как Лахаму, приняли сторону Тиамат и встали в ее армию наравне с демонами. Возглавить армию она поручает богу Кингу, своему второму мужу, и дарует ему Таблицы Судеб, знак высшей власти над вселенной.

«Матерь Хубур, что все сотворяет,  
Неотвратимое множит оружие, исполинских делает змеев!  
Остры их зубы, их клыки беспощадны!  
Она ядом, как кровью, их тела наплатала,  
В ужас драконов свирепых одела,  
Окружила нимбами, к богам приравняла.  
Увидевший их — падет без силы!  
Если в битву пойдут, то уже не отступят!  
Гидру, Мушхуша, Лахаму из бездны она сотворила,  
Гигантского Льва, Свирепого Пса,  
Скорпиона в человечесьем обличье,  
Демонов Бури, Кулилу и Кусарикку.  
Безжалостно их оружие, в битве они бесстрашны!  
Могучи творенья ее, нет им равных!  
И еще сотворила одиннадцать этим подобных!

Из богов, своих первенцев, что совет составляли,  
Кингу избрала, вознесла надо всеми — полководителем,  
Главным в Совете,  
С оружием битвы скликающим к бою,  
Распределителем добычи  
Всех отдала под власть его, на престол посадила.  
„Надо всеми в Совете тебя вознесла я  
Все божьи решенья в твою руку вложила!  
Всех ты превыше, супруг мой единый,  
Над Ануннаками вознесу твое имя!“  
Таблицы судеб ему вручила, на груди его укрепила.  
„Лишь твои неизменны приказы, уст твоих нерушимо Слово!“ »

Видя угрозу войны молодое поколение богов исполнилось страхом, не в состоянии противостоять силам тьмы. Сначала они пытаются успокоить Тиамат, но ее ярость чересчур велика, и её гневный вид обращает их в бегство. Тогда сын Эа, Мардук, сам предлагает возглавить войско богов в битве с Тиамат и ее армией. Будучи солнечным божеством, величайшим из всех сил Света, Мардук становится естественным противником драконической Богини и ее сил Тьмы. На большом совете во время пира он доказывает, что достоин сражаться от имени богов, демонстрируя свою созидательную и разрушительную силу, после чего ему вручают королевские знаки отличия: скипетр, трон и кольцо. Затем он начинает готовиться к битве: берет лук, копье и палицу. Он наполняет свое тело огнем, а перед собой ставит молнии. Сплетает сеть, с помощью которой он намерен поймать Тиамат, и ставит рядом четыре ветра, чтобы ей не дали вырваться. Он также создает себе в помощь сильные ветры, бури и ураганы и, наконец, взяв в руки гром, садится в колесницу, запряженную штормом, и выходит на встречу с Тиамат. При одном виде его власти монстры и демоны в страхе замирают, но Тиамат с помощью колдовства и заклинаний атакует его. Однако она терпит поражение, Мардук её убивает и разрезает напополам. Он разбивает ей череп своей палицей, а ее кровь рассеивает по северному ветру. В свою сеть он ловит одиннадцать монстров и растаптывает их беспомощные тела

ногой, забирает у Кингу Таблицы Судеб, запечатывает их своей личной печатью и вешает их себе на грудь.

«Как убил он предводительницу Тиамат, —  
Рассеялось войско ее, разбежались отряды.  
А боги-соратники, что с ней выступали,  
От страха дрожа, назад повернули,  
Убежали, жизни свои спасая,  
Но в кольце оказались, ускользнуть не сумели.  
Он в плен их забрал, разбил их оружие.  
Брошены в сеть, очутились в ловушке.»

За битвой следует акт творения, переход от хаоса к порядку. Мардук делит тело Тиамат на две части. Из одной половины он творит купол неба, а из другой строит обитель для своего отца, которую он размещает над бездною, т. е. Аpsу. Между водами Тиамат и вновь созданным миром он ставит «запоры [замка]» и «сторожа» для того, чтобы охранять новый Порядок от Перво-родного Хаоса.

«Разрубил пополам ее, словно ракушку.  
Взял половину — покрыл ею небо.  
Сделал запоры, поставил стражей, —  
Пусть следят, чтобы воды не просочились.»

Далее он создает Эшарру, обитель небес, жилище для богов, а затем в процессе Творения создает планеты и звезды, солнце и луну, устанавливает календарь. Он устанавливает Знаки Зодиака и связывает каждый знак с определенным месяцем. Однако боги начинают жаловаться, что их существование безрадостно, потому что им не хватает поклонников, которые бы строили их храмы и приносили им жертвы. Поэтому Мардук решает создать человека. По совету Эа он решает пожертвовать одним из богов и использовать божественную кровь для своего нового творения. На совете выбор падает на Кингу, который был зачинщиком битвы и был в плену после поражения Тиамат. Мардук убивает его, и из его крови бог Эа создает человечество для служения богам. Теперь

боги, бывшие на стороне Тиамат, и которых победители использовали как рабов, освобождаются от своей работы, и на замену им приходит человек. Мардук выбирает Вавилон в качестве своей резиденции, а его самого выбирают в качестве верховного правителя мира и царя всех богов и дают ему пятьдесят имен. Оканчивается эпос длинным хвалебным гимном в честь главного бога и его славных достижений.

Стоит заметить, что первоначально Мардук планирует сотворить человека из собственной крови, смешанной с землей. На это указывает Беросс в III в. до н. э. в мифе о Беле (Мардуке) и Тиамат. В вавилонском эпосе Мардук также намеревается сделать «кость» для последующего создания человека. Интересно, что используемое в тексте ассирийское слово «кость» (*issimtu*) является эквивалентом еврейского слова *eset* («кость») из повествования о сотворении женщины в книге Бытия<sup>8</sup>. Свою кровь Бел использовал не только для создания человека, но и для создания животных. Человек, однако, стал кульминацией процесса творения Мардука; хотя сама роль человечества представляется довольно мрачной и жалкой — люди были созданы исключительно как прислуга для богов, без какой-бы то ни было высокой цели. Религиозная практика Месопотамии интерпретировала это буквально: божества в храмах были подобны царю — жрецы их одевали, кормили и заботились о них. Легенда о Мардуке послужила базисом для патриархальной религии, основанной на поклонении солнечному божеству. Представители верховного бога на земле (или «придворные боги») — царь, его супруга и их дети, им прислуживает остальное человечество.

Однако с магической точки зрения ключ к пониманию метафизического смысла мифа лежит в мотиве изначального Хаоса, ограниченного и запечатого в структурах нового мирового порядка. Мардук победил Тиамат и ее потомство, но не уничтожил их. Вместо этого он сделал попытку укротить и подавить эти силы, включив их в только что сотворенную структуру Вселенной. Воинство Тиамат стало его трофеем: их разоружили и некоторых сделали рабами Мардука,

---

<sup>8</sup> Leonard W. King: *Enuma Elish*

а позже они трансформировались в его символических животных как, например, дракон Мушрушу (*musussu*). Сама Тиамат стала частью мира в качестве «Матери-Природы» или «Матери-Земли». Считалось, что кровь Кингу, демона-воина, течет в теле человека, но его демонический аспект связан и усмирен. Монстры первобытного хаоса стали теперь частью космического Порядка.

Но дыхание Дракона еще можно услышать в шепоте ветра, драконический огонь пылает в сердце земли, и кровь человека бежит быстрее, когда дремлющий Змей вздрагивает во сне. И тот, кто спит, может быть разбужен.

## ОДИННАДЦАТЬ ДЕМОНОВ

Еврейская концепция Техом в Каббале, связанная с примордиальной Богиней-драконом, относится к первой из семи «адских обителей» дерева Клипот. Клипот — это «скорлупы», царства зла, темная сторона каббалистического Древа Жизни. Считается, что это искры, оставшиеся от потока божественного света, слишком сильного, чтобы Сефирот могли удержать его, и который, исходя из Древа, создает антими́р в областях тьмы. В них обитают демоны и злые духи, ответственные за все зло в мире. Клипот — это антипод Древа Сефирот, в то время как десять Сефирот воплощают единство и совершенство Бога, одиннадцать клипот расстраивают изначальный баланс, представленный числом 10. Наивысшая клипа, Таумиэль, которая противоположна божественному единству Кетер, двоична и называется Боги-близнецы. Каждая клипа представляет собой негативный аспект соответствующей сфиры и является его антиподом. Их иногда отождествляют с одиннадцатую аспектами сил Тиамат и ее одиннадцатую демонами. Все клипотическое древо считается темным, феминным и воплощенным в лице женского божества — чаще всего Лилит, первым Противником и «Инициатором» человечества, в то время как первичная Богиня-дракон Тиамат, воплощающая непосредственно источник хаотических сил, существует вне структур Творения и находится за пределами эманации Божественного Света.

Одиннадцать монстров Тиамат, упомянутых в Энума Элиш, обозначены в терминах, которые передают их характер или вид, однако не являются их именами. Т.к. в исследовательской литературе они часто используются в качестве таковых, то и в данном гримуаре мы поступили таким же образом. Некоторые из этих имен характеризуются множественным числом и могут относиться



к группе существ. Во время магического ритуала эти духи могут явить себя как множество, ввиду их бесконечной, сложной и аморфной природы. Они также имеют хаотичную и неупорядоченную природу и могут принимать различные формы, меняя их в течение нескольких минут или даже секунд, распадаться на части или проявлять себя во всех формах одновременно, что создает впечатление, что мы имеем дело не с единым целым, но с множеством существ. Это одновременно и верно, и неверно. Они чрезвычайно мощные богоподобные существа, которые существуют на нескольких уровнях одновременно, и поэтому могут принимать сотни форм или проявлять их все одновременно. Но их формы и проявления составляют одну силу, которая должна быть обозначена как единая.

Из мифа мы узнаем, что *«остры их зубы, их клыки беспощадны»*, их тела наполнены ядом вместо крови, они *«в ужас одеты»*, блеском украшены, богоподобны и могущественны. Кто видит их, того охватывает ужас, и никто не может выдержать их атаку. Они названы *«неотвратимым оружием»* и перечислены в следующем порядке: гадюки и драконы, монстр Лахаму, ураганы, свирепые псы, человеко-скорпионы, могучие бури, люди-рыбы и люди-быки.

С магической точки зрения они представляют одиннадцать темных и разрушительных сил Тиамат, и некоторые из них могут быть соотнесены с клипотическими силами Древа Клипот. Тем не менее, было бы натяжкой и ограничением, если бы мы постарались поставить каждого из них на конкретный клипотический план: их силы слишком сложны, а их природа слишком хаотична, чтобы сформировать карту духовного прогресса, как оккультные практики понимают каббалистическое Древо.

Существует даже возможность прочтения истории в буквальном смысле, что означает, что демоны Тиамат представляют конкретные аспекты духовной войны. В мифе они были созданы как армия, где каждый из них выступал в качестве конкретного типа оружия. Таким же образом эти первородные силы проявляют себя в магических ритуалах. Современные практики могут успешно использовать их для магических атак и защиты, но также их растворяющие и отравляющие силы могут быть использованы в работах внутренней алхимии и саморазвития. Вполне возможно, что некоторые из них могут иметь связь с астрологией, наличие которой в вавилонской

магии и мифологии подтверждается историками и исследователями. Исторические источники, однако, не единодушны в своем толковании существ — качества, соответствующие демону в одной книге, в другой приписываются совершенно другому существу. Кроме того, результаты практической работы и магических исследований подтверждают предложенные атрибуты в одних случаях, но существенно различаются в других. Но, опять же, мы должны подчеркнуть, что ранее принадлежность атрибутов конкретному существу проводилась на основе лингвистического анализа слов, используемых в Энума Элиш. В этой книге мы расширим эту перспективу и представим неизвестные аспекты Одиннадцати Могуущественных, которые были утрачены в течение многих веков, но все еще доступны для современного практика.

Но на самом ли деле их описания потеряны, а силы забыты? Чтобы ответить на этот вопрос, мы должны внимательнее изучить мифы и легенды Месопотамии, которые излагают оригинальную историю Творения. Как уже отмечалось, одиннадцать монстров Тиамат были связаны и встроены Мардуком в новый мировой порядок и, таким образом, вынуждены были служить богам Света. С тех пор считается, что они существуют как знаки Зодиака, созвездия, звездные силы, прислуживающие богам и охраняющие их храмы. Тем не менее, есть достаточно упоминаний демонов, злых духов и существ, неуспокоенных душ, чтобы доказать, что не все из них были связаны и подчинены власти богов. Они блуждают в местах, где грань между измерениями тонка, прячутся за Вратами Ночи, ожидают момента, когда откроют двери, и они ворвутся в мир человека. Они бродят по пустыням и пустошам, появляются в нелюдимых и заброшенных местах, живут в недрах земли и на вершинах гор. Эти темные миры, населенные демонами и монстрами, отождествляются с клипот, обителью всего зла в мире. Эти орды и легионы демонов живут в Утробе Ночи, между пространствами и измерениями, и каждый день они множат ужас, выжидая время, чтобы вторгнуться в мир и уничтожить его, и тогда Изначальный Хаос вновь воцарится.

Древние мифы полны легенд о змеях и драконах, обитающих под землей или среди звезд, первозданных существах, которые существовали до сотворения человека, монстрах, рожденных в Недрах Хаоса. Есть также мифические змеи, олицетворяющие

сам Изначальный Хаос, безграничную Тьму, существующую вне структур мира, окружающую вселенную и удерживающую землю в своих бесчисленных кольцах. Например, скандинавский Ёрмунганд, свернувшийся вокруг Мидгарда, мира человека, или индуистский змей Шеша, плавающий в космическом океане, а его кольца служат местом отдыха Вишну, одного из высших богов Индуизма. Шеша известен в роли царя Нагов, древних божеств, изображаемых как змеи, изначальных существ Творения. Считается, что когда Змей раскручивается время движется вперед и создаются миры, когда он закручивается обратно миры перестают существовать. Подобная функция приписывается египетскому змею Мехен, который извивается вокруг Бога Солнца Ра, чтобы защитить его в пути через Океан Ночи. Он называется Окружающим (*Encircler*), и считается древнейшим, первичным богом-змеем, рожденным в изначальные времена, времена до создания человечества.

Мифы и легенды Месопотамии содержат множество описаний демонов и злых духов, чья природа кажется первозданной, аморфной и хаотичной. Эти духи являются *«множащимися облаками, что затмевают день»*, штормами и ветрами, перед которыми *«не устоять»*. Они приносят в мир ужас и мрак, сеют хаос и разрушения на полях, убивают людей и животных. Они живут под Горой Заката, по ту сторону Врат Ночи, в пещерах земли и в пустынных местах. У них нет имен и они *«безвестные на небе и на земле»*. В найденных табличках они упоминаются как злые духи, смерчи, демоны, боги чумы, призраки, дьявол, обитающий в пустыне, сильные ветры, проклятья, что *«приносят недуг людям»*, или демоны-блудницы, что воруют сперму, дабы породить демонов, и ищут мужчин, чтобы сделать их бесплодными.

С магической точки зрения, их сила проявляется как на макрокосмическом, так и на микрокосмическом уровне. Они являют собой принцип первобытного хаоса, который действует против божественного порядка: против света, законов и правил, цивилизации, религии и основ мира человека. Являясь также и Внутренним Хаосом, они представляют собой низменные инстинкты, скрытые похоти и дикие порывы: атавистические, первичные, присущие человеческой душе, но загнанные в самые дальние области сознания. На микрокосмическом уровне это антиномичные импульсы, которые ведут

человека к отстраненности сознания и обожествлению. Это ураган изменений, инициаторы движения и эволюции, божественное пламя Становления, проявление первичной драконической силы, лежащей в основе Творения.

Однако в Месопотамии полагали, что эти демоны и злые духи действуют против человека, и что их разрушительная сила вызывает недуги, болезни и смерть. Они приносят головную боль, лихорадку, страдание, дизентерию, опухоли, язвы, проказу, судороги и агонию. Они делают мужчин и женщин бесплодными, убивают людей и вырывают их сердца. Они могут устроить в доме пожар, принести засуху и падеж скота. Эти описания имеют большое сходство с силами Одиннадцати Могущественных, как они изображаются в этом гримуаре. С помощью темной магии практик может заставить их уничтожить выбранную цель. Среди текстов проклятий известна ассирийская формула, приведенная в «Халдейской Магии». Ее рождение и развитие иллюстрируется следующими проявлениями демонической атаки:

«Мучительный недуг кишок,  
Немощь, что делает мрачным и одурманенным ...  
Та, что во рту, — отрава для голоса,  
Мучительная тошнота, золотуха, язвы, выпадение ногтей,  
Гноящиеся нарывы, заскорузлый лишай,  
Сыпь, порождающая рубцы и шрамы,  
Проказа, покрывающая кожу,  
Еда, от которой тело человека превращается в скелет,  
Еда, которая будучи съедена отторгается,  
Питье, от которого раздувается плоть,  
Смертельный яд,  
Чумной ветер, что приходит из пустыни и не возвращается  
обратно,  
Мороз, что заставляет землю дрожать,  
Зной, что иссушает кожу,  
Злая судьба, что лишает успеха мужчин ...»

Эти и многие другие проклятия могут быть получены в частности от демонов из Одиннадцати Могучих, если призвать их через

обряды вызывания. В аккадских и ассирийских заклинаниях на этом специализируются такие злые духи как Утук, Алаль, Гигим, Телал, Галлу и Маским. Эти существа описываются как фантомы, призраки, вампиры, инкубы, суккубы, ведьмы и духи, которых темной магией можно заставить действовать против другого человека. Телал, демон-бык, возможно является одной из форм Кусарикку, «человекобыка» из мифа о Тиамат, но и другие существа очень напоминают Одиннадцать Могучих. Кажется многие из них имеют первобытную природу, и их силы направлены против космического Порядка. Они разоряют небо и землю, беспокоят звезды и прерывают движение планет, составляя *«войско зла, вышедшее из небесных глубин; злую судьбу, исходящую из глубин пропасти»*. Их злодеяния потрясают весь мир, они могут угрожать даже богам. В экзорцизме и защитных заклинаниях для защиты человека от их действий обычно призывается Мардук, глава всех богов. Интересный пример их атак представляет собой одно из заклинаний, цитируемое Франсуа Ленорманом в его *«Халдейской магии»*:

«Ужасный Идпа устремляет на голову человека свою силу,  
Злой Намтар — на жизнь человека,  
Злой Утук — на лоб человека,  
Злой Алаль — на грудь человека,  
Злой Гигим — на кишки человека,  
Злой Телал — на руки человека.»

Этих существ считают злыми по природе, *«плохими сами по себе»*. Они питаются кровью и не поклоняются богам. Они проявляют себя в ветре, чье обжигающее дыхание приводит к болезням, в злых духах пустынь и диких мест, что изматывают человека, в обитателях мрачных горных вершин, чумных болотах, в морских демонах и монстрах. Считалось, что *«Утук обитает в пустыне, Масс — на вершинах гор, Гигим блуждает в пустыне, а Телал проникает в города»*<sup>9</sup>. Однако их изначальной обителью является пустыня, и в ритуалах экзорцизма они обычно отсылаются обратно

---

<sup>9</sup> Francois Lenormant: *Chaldean Magic. Its Origin and Development*

именно туда. Возможно в ближневосточном представлении пустыня олицетворяет Изначальную Бездну, место рождения и обитель всех демонов и злых духов мира.

Популярной практикой в Месопотамии было использование талисмана или статуи другого божества для защиты от влияния злого демона. Поэтому изображения и статуэтки демонов и чудовищ размещались на дверях, над входами и с обеих сторон ворот. Также считалось, что в стражах были заключены настоящие духи, которых боги связали заклинаниями и магией. Так было в случае быков с человеческими головами, которые охраняли вход в адские обители на Горе Заката. Согласно тому же поверью демоны или гении наблюдают за небесными сферами и границами между царством Божественного Порядка и изначальным Океаном Хаоса, который существует вне мира, созданного богами. Перечислим этих божественных стражей: Сед, изображаемый в виде быка с человеческим лицом, Ламас, в виде льва с головой человека, Устур, в облике человека, и Наттиг орлоголовый. В Западной традиции они сохранились как четыре символических существа, что поддерживают престол Иеговы, в так называемой форме «тетраморфа».

Монстры и демоны служили хранителями храмов и изображались на дверях в виде статуй или вырезались на стенах, пластинах, цилиндрах и украшениях. В шумерском храме Энину на дверях был орнамент в виде Идим (Уридимму) или «яростных львов», Мушшатур (Башму), т. е. в виде «змей» и Мушхушшу, в виде «ужасных гадюк и монстров». Глиняные таблички аккадского периода содержат изображения богов, сражающихся с монстрами и демонами, такими как огненные циклопы, драконы, змеи, львы, крылатые существа и т. д. Однако первородные монстры часто изображались в качестве свиты, слуг и стражи богов. Наиболее характерными памятниками времен касситских царей являются межевые камни (кудурру), на них, например, изображены Мушхуш, дракон Мардука, и барабулька (которая, вероятно, соотносится с Кулулу) как символическое животное бога Эа. В изображениях пост-касситской Вавилонии мы также находим быка и молнию (бык может относиться к Кусарикку, а молнии были символом демонов погоды), символы шторма Адад. Эпитетом Адад был также «великий сияющей бык», а сам он изображался

в виде воина в шлеме с бычьими рогами. Своим происхождением этот атрибут возможно обязан изначальному демону Кусарикку. Быки, драконы и львы также выступали в качестве украшений на Воротах Иштар в Вавилоне, выходявших на Дорогу Процессий, которые были построены Навуходоносором в VI веке до нашей эры. Мушхушшу, который стал «драконом Мардука», обычно изображался как гибридное существо, покрытое чешуей, с двумя рогами на голове, как у персидской рогатой гадюки. Передние ноги существа были кошачьи, задние ноги напоминали конечности хищной птицы, а хвост оканчивался жалом скорпиона<sup>10</sup>.

Стоит также отметить популярность человека-скорпиона в Вавилонии и Ассирии. Его изображения можно часто встретить на барельефах и межевых камнях, наиболее часто встречается образ вооруженного луком и стрелами существа с торсом, головой и руками человека, и нижней частью тела от скорпиона. Популярен был образ людей-скорпионов в роли стражей у ворот в преисподнюю. В Эпосе о Гильгамеше они охраняют ворота в горах Машу в земле Кур через которые каждую ночь спускается Бог Солнца Шамаш. Это демонические и страшные существа. Их головы касаются неба, а их взгляд несет смерть. Скорпионы были также символами богини Ишхары и представляли созвездие Скорпиона. Иногда сама богиня Ишхара описывается как скорпион, или многогрудая Мать-Скорпион, живущая среди звезд и питающая души умерших своим молоком. Ее священными животными были скорпион и дракон.

Есть и другие божества, природа и атрибуты которых отражают драконические аспекты Первичного Хаоса, Примордиальной Богини. Среди них особо стоит отметить богиню Нинту, иногда отождествляемую с Нинхурсаг, и её связь с созданием человека из глины и крови. Большое количество вотивных предметов, приносимых женщинами, желавшими иметь потомство, дает основание полагать, что среди людей Месопотамии она занимала место Богини Матери. Она изображалась с изысканной тиарой и вуалью, ее грудь была обнажена, а одежда закрывала только бедра, иногда

---

<sup>10</sup> Joan Oates: *Babylon*

она изображалась кормящей ребенка своей левой грудью. Ее верхняя обнаженная часть была от женщины, в то время как нижняя часть была покрыта чешуей, подобно змеиной коже, что символизировало ее примордиальное драконическое происхождение. Интересно отметить, что такая форма, наполовину женщины наполовину змеи, также часто встречается среди проявлений змееподобных демонов, принадлежащих к одиннадцати монстрам Тиамат. Эти существа, как правило, появляются в женском облики, покрытые чешуей змеи или дракона, или с частями тела рептилии. Возможно, Нинту — одна из этих изначальных существ, рожденных в утробе Первичного Хаоса, а затем интегрированная в вавилонский пантеон и новую религиозную структуру.

Символы Тиамат, Первой Матери, также сохранились в способностях и атрибутах иных женских богинь, таких как Нинхурсаг, Намту, Белит или Иштар. Аккадская богиня Белит или Белили, также именуемая «Богоматерь», «Дама с Нижней Бездны», «Матерь Богов», «Королева Земли» и «Богиня плодородия». Эти эпитеты и функции принадлежат как ей, так и другим женским божествам, основополагающим принципом которых является изначальная влага, источник всей жизни, первоначально называемый Тамти (*Tamti*), море<sup>11</sup>. И хотя наследие Месопотамии хранит много формул изгнания злых духов, нет ни одной формулы для Тиамат, Изначального Дракона. Она является естественной и неотъемлемой частью вселенной, и она не может быть изгнана, ибо мир перестанет существовать без силы Дракона, составляющего тело и душу всех живых существ. Считается, что она спит под землей, не мертвая, но дремлющая, мощная, первородная, страшная и весьма реальная. Ее способности могут использовать те, кто не боится открыть Врата Ночи и войти, те, «кто достаточно умел, чтобы пробудить Левиафана»<sup>12</sup>.

Кемпбелл-Томпсон в *Devils and Evil Spirits of Babylonia* приводит описание Нинту и упоминания других богов и демонов, чей облик свидетельствует об их драконическом происхождении.

---

<sup>11</sup> Francois Lenormant: *Chaldean Magic. Its Origin and Development*

<sup>12</sup> Иов. 3:8



Среди них он упоминает существо, у которого голова змеи, уши василиска, рога закручены в три завитка, а на ногах когти. Его называют Сашу-уринну (*Sassu-urinnu*), и он представляет собой морское чудовище, «форму Эа», что означает, что он, вероятно, берет начало из первобытного океана Апсу, или является одним из изначальных существ, рожденных в утробе Тиамат. Другое описание относится к женской сущности, имя которой не сохранилось ни в одной табличке, но известно, что ее «выбрал Эрешкигаль». У нее рога газели, один из которых выгнут вдоль ее спины, а другой растет прямо над лицом, уши овцы, пальцы человека и тело рыбы, покрытое змеиной чешуей. Еще один безымянный бог, упоминаемый в тех же табличках, имеет лицо человека, рога быка, крылья птицы и тело льва. Существует также существо по имени Лахму-иппиру (*Lahmu ippiru*), с хвостом льва и телом киссугу (*kissugu*), ногами он стоит на земле, а руками касается неба. Там же описывается изначальное божество Лахаму, изображаемое до пояса в виде человека, а от пояса до ног в виде собаки. У него крылья птицы и уши быка. На рогатой голове он носит повязку, а на груди наподобие камзола. Оканчиваются таблички описаниями богов по имени Сулул (*Sulul*), у которого лицо человека и тело рыбы, Низуктум (*Niziktum*), имеющему тело обнаженной женщины и крылья птицы, и безымянной богини с телом человека и головой птицы, у нее вуаль от головы до плеч и два факела в руках. Эти звериные тела раскрывают первичную природу существ, и они также являются частями тел первородных демонов Тиамат. Змеиные головы, покрытые чешуей тела, когти, рыбообразные тела и крылья птиц — все это общие атрибуты Одиннадцати Могучих и проявления Первичного Хаоса.

В литературе, посвященной мифу творения, популярной является теория о том, что первичные монстры и богоподобные существа превратились в вавилонский Зодиак. Э. А. Уоллис Бадж в своей книге «Амулеты и суеверия» утверждает, что Знаки Зодиака были ничем иным, как Умму-Хубур (т. е. Тиамат), Кингу (ее супруг), Гадюкой, Змеем, Лахаму, Вихрями ветра, Свирепыми псами, Человеком-скорпионом, ураганом, Человеком-Рыбой, Рогатым зверем (Козерог) и оружием (Гром). Другими словами, это были

существа, созданные Тиамат для битвы, включая демона Кингу и саму Богиню-Дракона. Эта теория основана на убеждении, что созданные Мардуком Знаки Зодиака отличались от изначальных и заменили собой систему, которая предшествовала началу цивилизации, основанной на законах патриархальной религии. Новыми Знаками были следующие: Пахарь (Овен), Звезда и Бык Небес (Бык), Верный пастух небес и Великие Близнецы (Близнецы), Черепаха (Рак), Великий пес/лев (Лев), Дева с колоском (Дева), *Zibanitum* (Весы), *Akrabu* (Скорпион), бог Энурта (Лук), Барабулька (Козерог), Большая Звезда (Водолей), Звезда и рыбы (Рыбы).

Как правило, большая часть знаний о демонах Месопотамии почерпнута из заклинаний, гимнов и формул изгнания злых духов, которые постоянно пытаются навредить человеку и принести в мир Тьму и Хаос. Эти заклинания были разработаны, чтобы защититься от демонов, предотвратить их действия и оградить человека от их атак. Среди них мы находим длинное и монотонное заклинание против семи злых демонов, называемых Маским (*Maskim*). На английский язык формулу перевел Р. Кэмпбелл-Томпсон и в 1903 году опубликовал ее в книге *The Devils and Evil Spirits of Babylonia*. Маским были «Ловцами», наиболее злыми демонами, что превзошли всех в силе и зле. На глиняных табличках они описываются как «*безжалостные духи, созданные на небосводе*», а их природа темна и первична. Это дает основание предположить, что изначально они были демонами первобытного хаоса, который, будучи скован рамками нового миропорядка, имел силу, слишком великую, чтобы противостоять ему, и позволившую им вырваться на свободу и сеять хаос по всей стране. Их описания напоминают природу и атрибуты Одиннадцати Могучих из мифа творения, и они были самыми опасными злыми духами в Месопотамии. Даже при том, что иногда они упоминаются как «*посланники Ану*», бога Неба, проявляющие себя в виде молний, их считали порождением Преисподней, хтоническими существами, обитающими в недрах земли. Есть также свидетельства о том, что число Маским было «*дважды семь*» — «*семь на небесах, семь на земле*». Таким образом, они представляют собой две различные группы духов, обе разрушительные и страшные. В то время как семь хтонических

демонов вызвали бедствия и катастрофы на земле (землетрясения, наводнения и т. д.), небесные духи проявляли себя в бурях, ураганах, молниях и разрушительных ветрах, принося с собой *«тьму в небесах»* и *«мрак в ясный день»*.

Подобно первозданным монстрам Тиамат они были аморфными и бесформенными, с составными телами, неопределенного пола. Описываемые как разрушительные бури и сильные ветры, они пронеслись над землей подобно урагану. *«Они набрасываются с четырех сторон, как огонь, яростно вторгаются в жилища человека, опустошают город и всю страну»*. Ни одна дверь не может защитить от них, ни один засов не заставит их повернуть обратно. Они несутся от дома к дому, проникая через каждую дверь. Они олицетворяют силы Хаоса, естественный порядок природы им противен. Первый из них — *«Южный ветер»*, второй — *«дракон, чей открытый рот... никто не измерит»*; третий — *«свирепый леопард, убивающий потомство»*; четвертый — *«ужасный Шиббу (Shibbu)»*; пятый — *«яростный Волк, не знающий поражения»*; шестой — *«неистовый... что выступает против бога и царя»*; а седьмой — *«мстительный шторм, злой ветер»*. Исходя из совпадения этих описаний с атрибутами Одиннадцати Могучих, можно заключить, что эти существа связаны с первоначальными Детьми Тиамат, или даже они могут быть самими первоначальными демонами, проявляющими свою силу в новом мире.

В таблицах Маским изображают как посланников Намтара и носильщиков трона Эрешкигаль, что указывает на их связь с подземным миром. Эрешкигаль, *«Великая подземная госпожа»*, — богиня, которая правит на земле мертвых вместе со своим супругом Нергалом. У нее есть посланник и советник Намтар, один из демонов преисподней, несущий смерть. Его имя означает *«судьба»* или *«смерть»*. Считалось, что он командует шестьюдесятью болезнями в облики демонов, которые поражают различные части человеческого тела. Намтар также олицетворял чуму, и вместе с Идпой, лихорадкой, они считались самыми грозными демонами, поражающими человечество.

Согласно легенде, Ану породил Маским вместе с другими главными божествами, т. е. они такие же древние. Их попеременно причисляют то к богам, то к демонам или духам. Союзником их

является Имкуллу (*Imkhullu*), «злой ветер», а их главный враг — бога огня, вместе с другими главными божествами: Энлилем, Эа и Иштар. Маским были созданы, «чтобы сеять разрушения». Для того чтобы избежать этого, Небеса были поделены между тремя богами: Сином, богом Луны; Шамашем, богом Солнца; и Иштар, Небесной Госпожой, дочерью Сина и сестрой Шамаша. Но семь злых богов штурмовали Небеса и переманили на свою сторону Сина, Шамаша и Адада, бога бурь. Чтобы лишить мир света они сотворили лунное затмение и заставили густые облака закрыть солнце. Тьма окутала землю. Не светили ни луна, ни солнце. Боги испугались и призвали на борьбу с демонами Мардука, бога войны. В легенде много лакун, но то, что осталось, хорошо описывает природу семи демонов, которым удалось поставить под угрозу Божественный порядок. Они в силах разрушить небо и землю, прервать движение звезд и затмить солнце и луну. Усилия богов сопротивляться им тщетны. Даже всемогущий Бог Огня беспомощен перед их силой.

Описания Маским очень напоминают одиннадцать изначальных демонов. Это драконы и змеи, штормы и бушующие ветры, волки и дикие звери, живущие в пустынных местах. Демон южного ветра, первый среди Маским, связан с пустыней, солнечным зноем и засухой, приносящими смерть людям и животным, болезни и гибель посевов. Это чрезвычайно горячий ветер, сжигающий все, что попадет к нему на пути, подобный черному, демоническому огню или разрушительному торнадо. В древней Месопотамии, ветры и ураганы часто связывали с демонами, обычно демонами стихий. Иногда считалось, что они посланы богами, чтобы покарать людей за их грехи. Демон южного ветра имеет различные формы или проявляется совершенно бесформенным, в виде водоворота черной пыли. Он может проявлять себя как антропоморфная ящерица с длинными волосами и двумя парами крыльев; как человек с демоническим лицом и длинными рыжими волосами; или в виде черной фигуры с маской на лице. Он — черный ветер пустыни, вырезающий образы и символы на песке; или кроваво-красный ветер в свете заходящего солнца, указывающий на вход в подземный мир. Он выходит из темных недр земли и уводит странников в подземные лабиринты, храмы и тоннели. Там черное

пламя горит так сильно, что едва ли можно дышать, а жар сжигает тело и освобождает дух, трансформируя посвященного в живой факел или Огонь. Похожая разрушительная сила приписывается еще одному из демонов Маским: *«мстительному шторму, злому ветру»*. Этот дух также обнаруживает тесную связь с темными силами природы: бурями, ураганами, торнадо, ливнями, громом и молнией, то есть всеми агрессивными явлениями, относящимися к сфере воздуха. Он появляется магу в виде черной крылатой фигуры или в виде крылатого змея с человеческой головой и рогами. Он может также проявляться как разрушительная природная сила: сильный ветер, вырывающий деревья из земли, разрушающий здания и сметающий все на своем пути. Он входит в храм в виде урагана, проносит душу за Врата Ночи, поднимает бури и наносит серьезный урон врагам. Существует также демон, который олицетворяет саму сущность хаоса и беспорядка, таинственное существо, *«неистовый... что выступает против бога и царя»*, дух мятежа против рукотворных сооружений, построенных людьми, против их богов. Сам демон чрезвычайно хаотичен и предполагает сотни форм. Тем не менее, ни одна из них не является постоянной, и он сменяет одну форму на другую. Иногда он напоминает тигра, пантеру, оборотня или может просто состоять из многих частей животных, как если бы он был одновременно воплощением всех хищников. Он — зверь, вышедший из Черных вод Тиамат, чтобы разорвать мир на части, разрушить Божественный Порядок и принести Первичный Хаос на землю. Этот дух также имеет свойства к некромантии: он может проявляться как разрушительная сила смерти, которая не щадит никого — ни царей, ни богов. Как мы знаем, в мифологии Месопотамии даже боги могут умереть, например, Гугалана (*Gugal-Ana*), первый супруг богини Эрешкигаль, умер, и позже она вышла замуж за своего второго супруга, Нергала. Поэтому силу демона составляет не только космический бунт, но и смерть, которая приходит к живым существам и всей человеческой цивилизации.

В Маским также входят демоны в виде драконов и змей. Одним из них является дракон, *«чей открытый рот... никто не измерит»*. Другой — *«ужасный Шиббу»*, в переводе с аккадского *«змея»*. Драконоподобные существа в древней Месопотамии

не всегда считались демоническими. В шумерской поэзии есть термин *usumgal* (змея монстр), который не имеет никакого уничижительного смысла, но обозначает могущественного бога или славного короля, и, возможно, относится к одному из монстров Тиамата, существу под названием Ушумгаллу (*Usumgallu*), которое стало ассоциироваться с королевской властью в новой структуре мира. В мифах и легендах мы сталкиваемся со множеством существ в виде драконов или змей, например, Змей-дракон (Мушхушу), или лев-дракон (Азаг или Анзу). Как мы отмечали ранее, Мушхушу был символом божественной власти над Первичным Хаосом в лице Дракона, и был связан с такими богами, как Мардук, Набу, или Азур. Но, с другой стороны, Азаг и Анзу были порочными демонами, принесшими человечеству чуму и несчастья. Характер дракона-демона в Маским также кажется неоднозначным. Он принимает формы, связанные со всеми стихиями. Он может стать водным змеем-драконом, как Левиафан, с челюстями из океанских волн. Но он также проявляется и как огненный дракон, с раскаленным и огненным дыханием, выпускающий молнии из своих грозных глаз. Кроме того, он может быть полностью хтоническим и выглядеть как часть земли или Преисподней. Его голова как огромная гора, а его открытые челюсти образуют вход в пещеру с острыми камнями и скалами, напоминающими зубы зверя. Его плоть — сама земля с ее подземными пещерами, лабиринтами и храмами. Его кровь образуют подземные реки, наполненные водой, которая выглядит как кровь в тусклом свете Преисподней. Эта форма может быть связана с Мушмахху, еще одним существом из Одиннадцати. И, наконец, демон может представлять воздушную форму. В этом состоянии он выглядит как огромный космический дракон, опоясывающей всю вселенную подобно Уроборосу. Его челюсти настолько широки, что он мог бы легко поглотить весь мир. Его тело — ночное небо, а его чешую образуют звезды, ярко сияющие на небосводе. Все эти формы указывают на универсальный характер Дракона, первичной силы, которая содержит в себе все четыре стихии, связывая их пятой — Духом. Кажется, что это существо объединяет свойства и атрибуты драконо- и змееподобных существ из Мифа о Первом Творении. Все остальное персонифицируется в Шиббу, демоне, изображаемом в виде змеи с парой рогов.

Это описание, возможно, относится к Башму из мифа о Тиамат, но оно также применимо для характеристики других змееподобных существ, рожденных в недрах Хаоса. С магической точки зрения, этот дух напоминает Мишхушу, так как они оба имеют тенденцию проявляться в виде темных, ужасных призраков, источающих смертельный яд. Они обвивают посвященного и кусают его, вонзая свои зубы в смертную плоть и отравляя душу ядом. Пока яд растекается по венам, посвященный впадает в галлюциногенный транс, и в зеленоватой дымке возникают видения змей и гадюк, людей-змей, подземные храмы со змеиными статуями и бесконечные тоннели, петляющие, как если бы они были живыми. Там, в недрах земли, он встречает обитателей Преисподней — полулюдей полузмей, над которыми правит Богиня-Змея. Они предлагают путнику погрузиться в котел, наполненный зеленым ядом, который вызывает дальнейшие видения и галлюцинации, через которые Посвященный превращается в змею, способную скользить между мирами и измерениями. Магическая сила этого демона Маским заключается в искусстве трансформации в змея через галлюцинаторной транс, вызываемый принятием ядовитого эликсира жизни. Природа этого демона в большой степени вампирическая, и кроме целей самоинициации, его можно использовать в астральном вампиризме, когда духовные силы жертвы будут отравлены и иссушены с помощью данного темного духа.

В заключение надо сказать, что были еще и демоны в виде диких зверей, волков, леопардов, львов, и т. д. Эти существа также очень напоминают одиннадцать монстров Тиамат. В месопотамском наследии один из них, также входящий в Маским, описывается как «свирепый леопард, убивающий потомство». Этот дух воплощает атавистические инстинкты дикой охоты. Леопард символизирует дикого хищника, теневого демона, который выслеживает добычу, охотится под покровом ночи, и именно таково его влияние на сознание посвященного. Человеческое остается позади, а им овладевают первичные животные инстинкты: приходят видения погони через лес и пустыню в поисках добычи, жестоких убийств, жадного поглощения плоти и крови, как будто древний инстинкт призывает утолить свой голод. Демон-леопард относится к анималистическим духам и их кровавым культам, в которых люди,

одетые в шкуры леопарда и маски и танцующие дикие танцы вокруг алтаря со свежей добычей, таким образом совершают акт ритуального каннибализма. Практика ношения шкур животных характерна для многих африканских племен. В Нигерии этот обычай нашел развитие в похоронных церемониях, когда умершего наряжают в шкуру леопарда. Подобная практика также применялась в похоронных обрядах Древнего Египта. В Месопотамии обычай носить шкуры животных также был известен. На античных рельефах мы часто можем видеть людей, одетых в львиные шкуры, воплощение животной силы. Звериный наряд был символом обладания навыками животных, их силой и ловкостью. В магической практике он заменяет искусство трансформации на земном уровне, вызывая определенный вид транса, что позволяет переместиться с земного на астральный уровень для полного превращения в зверя — проявить свои скрытые инстинкты и вожеления. В данном случае это проявление атавистических животных инстинктов, которые пробудила поглощенная темная энергия. Есть среди Маским и другое существо, которое воплощает собой духовного хищника, «*яростный Волк, не знающий поражения*». Это существо имеет тесную связь с такими понятиями, как ликантропия, шаманизм, нагвализм и тотемные животные. Демон появляется в образе огромного волка или антропоморфного оборотня, с острыми зубами и когтями, который возможно был вдохновлен изображением Уридимму (*Uridimmu*), демона из мифа о Тиамат, появляющегося в облике волка или собаки. Он преследует свою добычу, пожирает плоть своих жертв и пьет их свежую, теплую кровь. В ритуалах инвокации он открывает магу секреты трансформации: при свете полной луны непереносимая боль разрывает смертное тело и освобождает душу, — звериный/анималистический элемент, присущий человеку на уровне ДНК. Эта концепция анималистической души происходит из шаманских верований в тотемных животных, духов-хранителей и проводников через тонкие миры. В различных частях мира они были известны как нагваль или фюльгия, в колдовстве как фамильяр, дух ведьмы. Как демон-леопард этот дух представляет искусство териантропии, имеющее древние традиции по всему миру, в культуре, мифологии и особенно в магических обрядах. Чтобы превратиться в желаемого животного, древние



шаманы одевались в звериные шкуры, натирали свои тела волшебными мазями, пили воду из следов животного или использовали разнообразные магические заклинания. Существовало поверье, что посредством этих практик можно было обрести свойства и качества животного. Считается, что когда трансформация и духовное отождествление завершены, человек превращается в дикого и свирепого зверя — оборотня, в котором все человеческие инстинкты заменены звериными. В образе хищного зверя адепт бродил по лесу или пустыне, убивая всех на своем пути, чтобы удовлетворить свою первобытную жажду полной свободы от ограничений мирской реальности. Этот побег души из тела в безграничную свободу есть суть Одиннадцати Могущественных. Это проход через Врата Плоти и, далее, через Врата Ночи в Чрево Дракона, где душа растворяется, возрождается и укрепляется первичной драконианской силой Первой Матери.

КНИГА ВТОРАЯ

ДЕТИ  
ТИАМАТ

## МЕТОДЫ РАБОТЫ

Перед началом работы с духами, представленными в этом Гримуаре, необходимо ознакомиться с основными инструментами и методами, используемыми в ритуалах. Описываемые методы специфичны для данного вида Гнозиса, но они с успехом могут быть использованы и для других магических работ. Драконианская магия очень личная, динамичная, универсальная, дающая индивидуальный опыт, возвышающийся над обывательскими установками и сложившимися традициями. В ее природе вызов, вопрос, уничтожение и творение заново. Методы работы, представленные в этой книге, являются всего лишь одним из способов работы с Гнозисом, и на самом деле, сколько практиков, столько же и способов. Это то, благодаря чему Поток продолжает жить, а первичная сущность Дракона всегда присутствует в мире и в человеческом сознании, микрокосмическом отражении Вселенной. Таким образом, выявленный в ходе работы с Тиамат и ее Детьми гнозис должен найти приверженцев среди тех, кто ищет знания и силу изначальных драконианских богов. В настоящем Эоне Пробуждения, когда Дракон восстает из бездны забвения, человек не должен бояться воспользоваться древнейшими силами, чтобы подняться к звездам.

### ИНВОКАЦИИ

При ритуале инвокации дух призывается в Храм Плоти. Он проявляет себя как всепоглощающие волны энергии, в которых чувствуется восторг и бесконечность. Естественные средства защиты разрушаются и уничтожаются благодаря растворяющей природе этих первичных сущностей. Это растворяется и остается лишь экстаз души, вырванной из плена плоти, перегнившей и возродившейся

в утробе Тиамат, из которой она возносится преисполненная Черным Огнем Богини-Дракона. Природа детей Тиамат первична и аморфна. Подобно нитям они пронзают ваше тело изнутри, как молнии, проникают в духовные центры и разжигают их драконовой энергией. Ощущения зачастую болезненны и сексуально-возбуждающие: горько-сладкая смесь агонии и удовольствия.

Чтобы в полной мере испытать общность с этими энергиями, вы должны предложить себя в качестве храма, алтаря и сосуда для демонических сущностей. Для этого вы можете использовать определенные методики растворения эго. Тем не менее, рекомендуется использовать только те методы, которые дают обострение чувствам и открывают их к поглощению энергий, например сексуальный экстаз. Сексуальная энергия является отличным проводником для драконианских сущностей, жадных до духовной субстанции. Все виды сексуальных техник, от базовых аутоэротических практик до продвинутых садомазохистских ритуалов обеспечат благоприятные условия для изменения сознания, что унесет душу к предельному изнеможению и далее, в чрево Дракона. Кровь также является идеальным проводником, т.к. содержит в себе силу Дракона, и является ключом к вратам души. Однако кровопускание истощает организм и поэтому рекомендуется использовать столько жизненной субстанции, сколько действительно необходимо, чтобы открыть внутренние и внешние врата и позволить существам проявить себя. Вам также следует избегать веществ, изменяющих сознание, таких как алкоголь, наркотики, галлюциногены и т.д. В то время как эти методы действительно могут быть полезны в большом спектре магических работ, в данном конкретном типе гнозиса они будут только сковывать сознание и ограничат получаемый опыт. Первичная, трансформирующая природа драконианских богов сама по себе достаточна, чтобы вывести душу из тела и возвысить ее в чистом экстазе страсти.

Как для инвокаций, так и для эвокаций, ключом к вратам плоти и души является кровь мага, первичная субстанция Дракона, наследие Демона-Бога Кингу. Это сама суть Гнозиса и главный инструмент в магии и духовной алхимии. При открытии ритуалов вызова кровью окропляют ритуальный нож и используют ее для активации печатей. Рисуя окровавленным ритуальным ножом

глиф, вы открываете Ворота Ночи и выпускаете драконианский поток в храм. Кровь также требуется богами, чтобы проявить себя, внутри или вовне. Вызывают духов, произнося их имена и сосредоточив внимание на их печатях, которые также должны быть нарисованы кровью. Вы можете изготовить печати и до ритуала, нарисовав их кровью, смешанной с краской или чернилами; но настоятельно рекомендуется во время самого ритуала также очерчивать линии глифов кровью. Жизненная жидкость является наиболее мощной, когда насыщена Сущностью Тиамат, первичной драконовской искрой, которая пробуждается и воспламеняется во время предварительной инвокации Дракона.

Будучи открыты, врата плоти уже не могут быть закрыты. Запущенная энергия будет трансформировать вас изнутри, перестраивать и реструктурировать ваши духовные центры, навсегда сливаясь с вашей душой. Когда вы открываете себя первичному Потoku Дракона, он вливается в вашу жизнь, изменяя ее до самых основ. Вызываемые в ритуалах инвокации энергии могут использоваться как для защиты и обретения силы, так и для разрушения и проклятия. Силы богов и духов подчиняются вашими командами и могут быть направлены на любые цели. Вы можете решить использовать их для целей самоинициации, чтобы, например, укрепить свое духовное тело, построить защитные оболочки вокруг себя, открыть или усилить внутреннее видение или трансформировать свое сознание посредством духовной алхимии. Но также эти энергии могут быть направлены на другого человека: как в защитных целях, так и во враждебных. Дети Тиамат очень мощные носители энергий смерти, проклятия и темной магии, приносящие несчастья, слабость и болезни. А также они безжалостные вампиры, питающиеся жизненной силой жертвы, истощая ее до тех пор, пока ничего не останется, а тело не превратится в пустую оболочку. Однако из-за хаотичной и аморфной природы их трудно направлять и контролировать. Действие боевой магии данных сущностей обрушивается как на саму жертву, так и на ее непосредственное окружение. Другими словами, они ударят не только по цели, но и по всему живому вокруг. Если вы не достаточно сильны, чтобы контролировать и направлять эту силу, она легко может паразитировать и вас. Также не нужно забывать, что эти силы способны

сильно повлиять на ваше сознание и ваше восприятие мира. Они соблазняют и провоцируют поддаться страстям и желаниям: всему мерзкому, отвратительному и запретному. То, что казалось отгаливающим, становится волнующим; и в ритуалах одержимости, когда ваша душа сливается с их порочной сущностью, вы становитесь вполне способны на вещи, которые никогда бы не сделали в обычной жизни. Сознание человека вытесняется наружу, и вы сами становитесь первичной сущностью. Это опыт, который может легко довести неокрепший разум до безумия и одержимости. Этот Гнозис не для всех. Он не для дилетантов, неверующих, притворщиков, слабовольных, мелочных и слабонервных. Он для тех, кто стремится к подлинной силе, стремится возвысить и развить душу.

## ЭВОКАЦИИ

В работах по эвокации духов призывают проявить себя, посредством выбранного медиума, в границах некоторой области, которая служит точкой фокусировки энергий. Конкретно в данных ритуалах в качестве медиума используется дым фимиама, а областью проявления является зеркало. Однако сущность детей Тиамат слишком велика, чтобы ее можно было заключить в каком-то конкретном пространстве, и скорее всего вы будете наблюдать их проявления по всей ритуальной комнате. Они могут сначала показаться в зеркале, а затем проявить себя в форме клуба дыма, или они могут просто вытекать из зеркала и проявляется над алтарем или в любом другом месте в храме. Но они редко остаются рядом с воротами, из которых вышли, до конца ритуала. Защитные крути бесполезны. Нет границ, способных сдержать этих мощных сущностей. Единственная защита от их подавляющей сущности и возможного вреда — это драконианский Огонь, зажженный Инвокацией Дракона и горящий в душе мага. Настоятельно рекомендуется открывать все магические ритуалы, описанные в этой книге, с призывания сил Дракона и работать в состоянии наполненности этой первичной силой. Призывание Дракона может быть заменено на призывание Тиамат и слияние с ее безграничной сущностью, или на призывание Кингу, повелителя всех первичных сущностей, стоящего выше Одиннадцати Могучих.

Первичные демоны по природе своей аморфны и могут принимать любую форму или облик. Иногда они приходят в виде бесформенной массы из щупалец, голов и глаз. Их должно попросить появиться в форме, подходящей для общения и более приятной глазу. Чтобы проявиться им нужно огромное количество энергии. По этой причине необходимо приношение или крови или сексуальных выделений, а зачастую смеси и того и другого. После ритуалов вызывания естественно чувствовать себя истощенным и изможденным (в большей или меньшей степени), и единственный способ этого избежать — это принести в жертву живое существо. Это спорная практика, которую избегают многих маги, и это личный выбор каждого, включать ли ее в работу или нет. Жертва не является необходимым условием, чтобы демоны проявили себя и передали Знание, хотя некоторые из них могут открыто просить жертву, большее количество крови или конкретных органов для того, чтобы продолжить работу. Вы должны знать об этом, прежде чем вызывать таких сущностей и давать им задания.

Общение с демоном богов происходит внутри сознания, хотя некоторые из них, возможно, пожелают поговорить с вами вербально или передать свои сообщения через сгиллы, символы или визуальные образы. Часто с их приходом возникают ощущения на физическом плане: звуки, запахи и ощущение вкуса. Меняется температура в храме, электризуется воздух. Они раскрывают секреты Ночи и могут быть проводниками в путешествиях за Врата Ночи. Они учат искусству трансформации астрального образа и показывают, как укрепить духовное тело и выстроить мощную защиту. Они также могут наслать проклятие, болезнь или напасть на выбранную цель. Описания духов в этом гримуаре включают в себя перечень их возможностей и указания по их практическому применению в целях самоинициации и в сотворении проклятий.

Формула призывания состоит из активации печати кровью, вызова духов путем произнесения их имен, предложение основы для проявления в виде сексуальных выделений или жизненных энергий, чтение слов заклинания, скраинг с использованием зеркала и общение с духами о целях ритуала. Духи могут попросить дополнительное подношение или жертву, прежде чем они наградят вас своими дарами. Чтобы продолжить операцию, необходимо

удовлетворить их. После ритуала вы должны поблагодарить духов за то, что они явились, и отпустить их во имя Дракона.

## СНОВИДЧЕСКАЯ РАБОТА

Соприкоснуться с Вечными водами Тиамат можно также посредством сна. Во снах проявляется бессознательное, и в состоянии сна мы можем пройти через Врата Ночи и исследовать древние миры, которые лежат за пределами мира бодрствующих. Для этой работы необходим достаточный опыт управления снами и опыт путешествий вне тела в состоянии транса. Однако при правильном и систематическом подходе царство снов становится доступным для любого пытливого практика.

В этом гримуаре представлен простой способ путешествия во сне, который может быть применен к любому из одиннадцати демонов. Для него требуются лишь базовые навыки медитации, аффирмаций и визуализаций. Если у вас уже есть достаточный навык и опыт в моделировании сновидений, тем проще будет для вас реализовать эти путешествия и получить от них пользу.

Перед сном подготовьте печать выбранного духа, при желании усильте ее действенность вашей кровью, и в течение некоторого времени концентрируйтесь на ней, повторяя при этом имя демона. Почувствуйте, как ваше сознание соединяется через Врата Ночи с сущностью духа, и когда вы почувствуете его присутствие в комнате (настоятельно рекомендуется выполнять работы со сновидениями в комнате, которая служит Храмом и для других ритуалов), начертите Ключ Ночи перед собой, чтобы усилить поток энергии, и произнесите текст инвокации снов [dream invocation]. Поместите сигилу под подушку и ложитесь, визуализируя дверь с начертанной на ней печатью. Как только печать оживет, позвольте двери сна открыться и впустить вас через нее. В приведенных описаниях к демонам вы найдете подходящие визуализации, которые можно использовать для вызывания снов, соответствующих выбранному духу. Если вы продвинутый сновидец, вы можете вызвать духа и просто позволить ему вести вас, не следуя предложенной медитации. В любом случае, держите свой ум сосредоточенным на продолжении видений и исследовании древних миров за Вратами Ночи.



## ВРАТА НОЧИ

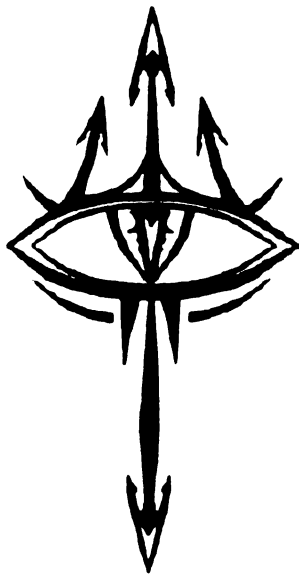
Вход в поток драконианской богини Тиамат возможен через ворота в Ночную Сторону. Скрытые от глаз профанов, они могут открыться тем, кто ищет этот первичный Гнозис. Эти ворота появляются, когда вы призываете энергию Дракона в храм тела. Как только драконианская сила змея Кундалини, поднявшись от копчика, проходит по позвоночному столбу и активизирует духовные центры, внутри вашего сознания открывается Глаз Дракона и иллюзии восприятия разрушаются. После этого внутренним глазом вы можете увидеть трещины в окружающей действительности, черные дыры, странно выглядящие двери и окна или пятна, которые излучают энергию. Эти порталы являются Вратами Ночи, которые соединяют Область Тьмы с вашим сознанием. Когда они открыты, вы можете путешествовать через них между мирами и измерениями, плывя по первичному драконианскому потоку в Сердце Тьмы, чрево Тиамат, первозданный источник всей жизни и всех проявлений. Подобным образом поток течет через Врата Ночи в храм, ритуальное пространство, в котором проводится магическая работа. Этот поток драконовских энергий усиливает Храм, укрепляет его защиту, и обеспечивает энергию для проявления темных существ, обретения ими формы на физическом плане. Кроме того, вызванные через магические ритуалы духи и боги проходят через Врата Ночи, чтобы проявиться в храме или в вашем сознании.

## Ключ Ночи

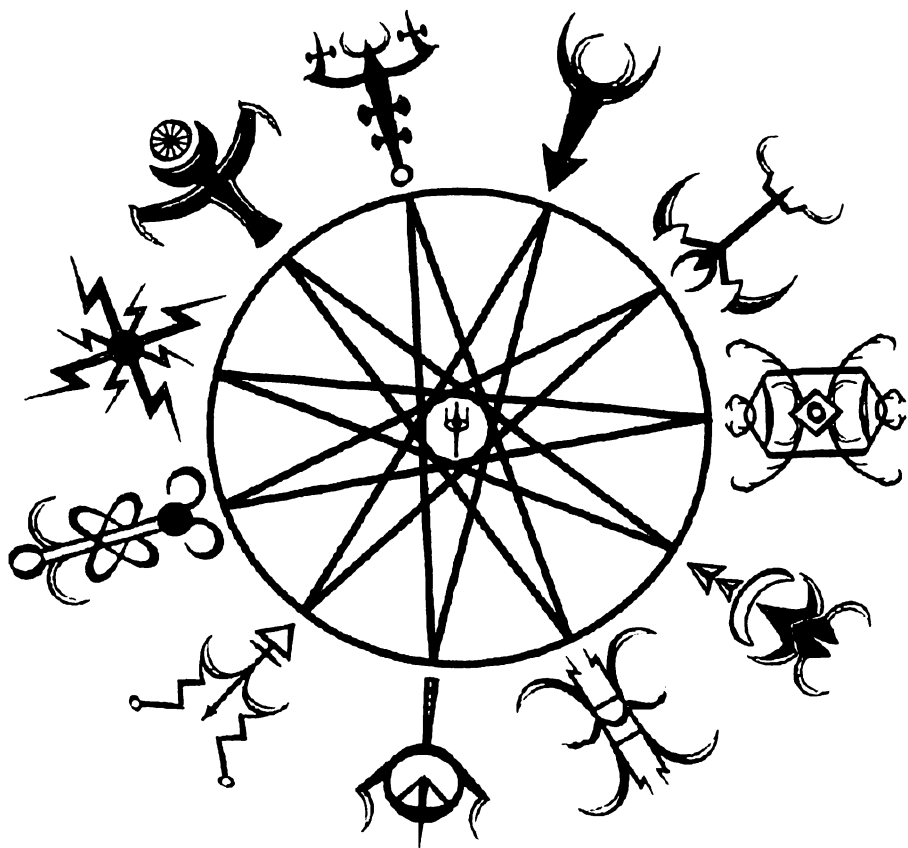
Ниже приведен Ключ, открывающий Врата Ночи и освещающий темные тропы Ночной Стороны. В черноте Пустоты, которой является Чрево Богини, он сияет как факел, питаемый внутренним огнем души того, кто путешествует вне тела. Это источник света и путеводный огонь на Пути Дракона. Глаз на глифе представляет Глаз Дракона, способный видеть сквозь завесы и иллюзии. Трезубец символизирует происхождение Потока и первичных богов, которые были созданы Изначальным Драконом Пустоты.

Ключ Ночи изображается всякий раз, когда вам необходимо открыть внешние или внутренние врата. Он должен использоваться как при инвокациях, так и при вызове духов в видимом проявлении. Он также открывает врата для Снов и приоткрывает Завесу Ночи, как только вы погружаетесь в сон. Он чертится ритуальным лезвием, смоченным кровью практика и наполненным призванной силой Дракона. Именно Кровь Дракона, содержащаяся в крови человека, открывает врата Ночи и соединяет миры эти с мирами теми.

Ключ должен быть начертан либо над алтарем, который служит в качестве точки фокусировки энергий, либо в центре портала, который вы хотите открыть. Представьте, как ключ светится и направляет энергию Ночи в храм. Визуализируйте, как Врата Ночи открываются в ритуальном пространстве и в вашем внутреннем сознании. Почувствуйте, как драконовские энергии с Той Стороны текут в вашу душу и сливаются с вашим сознанием. Позвольте Ключу светить, подобно путеводной звезде в ваших путешествиях в царство Ночи, место рождения богов. Воспламененный внутренним огнем вашего Желания, он горит на перекрестке миров, и может быть использован, чтобы открыть пути духовного развития.



## КЛИПОТИЧЕСКАЯ ЗВЕЗДА



Клипотическая звезда содержит силы всех детей Тиамат. Она состоит из печатей одиннадцати демонов-богов, с Ключем Ночи в центре. Это ключ для освобождения сил драконянского потока в помещении Храма. Звезда должна быть начерчена золотыми цветами на черной поверхности. Необходим твердый материал, например дерево, для того, чтобы заземлить Поток на физический план. Она особенно необходима для определенных ритуалов, в остальных — она должна быть также размещена на алтаре или над ним, чтобы удерживать поток энергий, наполняющих Храм. После ритуала ее следует покрыть черной тканью и убрать в укромное место.

## ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РАБОТЫ

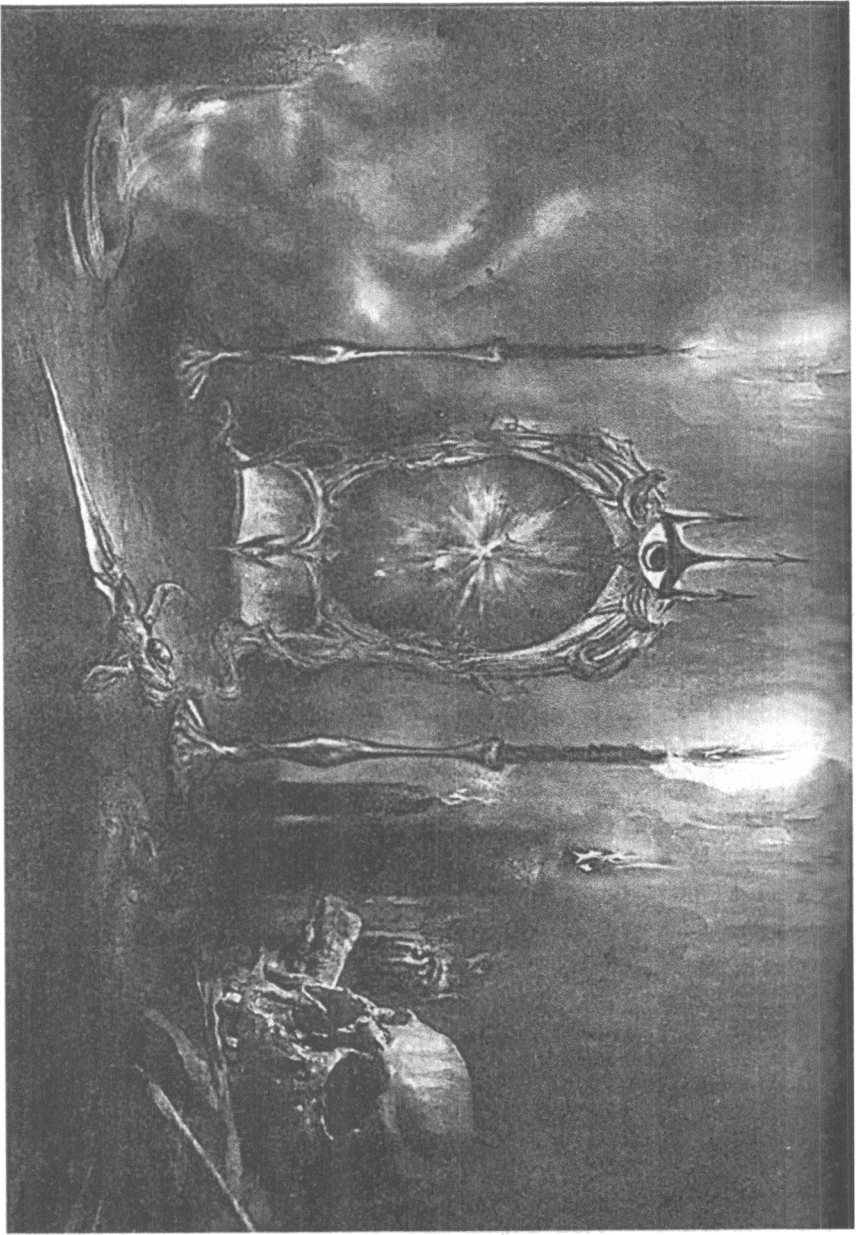
Ритуальный нож необходим в большинстве обрядов, и вы можете использовать нож, который вы обычно используете в своих ритуалах, или приобрести новый и освятить его специально для этой работы. Это может быть кинжал, меч или любой вид лезвия. Тем не менее, он должен быть достаточно острым, чтобы разрезать плоть и добыть необходимую для ритуала кровь. По этой причине, простой охотничий нож предпочтительнее причудливого атама, предназначенного, как правило, исключительно для декоративных, но не практических целей. Вы также можете использовать бритву или иглы для ритуального кровопускания, это все вопрос личного выбора. Однако помните, что лезвие, созданное, чтобы проливать кровь и забирать жизнь, гораздо более подходящий посредник для энергий с той стороны Врат Ночи, нежели декоративный кинжал, независимо от того, насколько он необычен и красив.

Во всех ритуалах вам понадобятся печати духов и богов. Иногда они служат только в качестве центра для направления энергии. В других работах они должны быть сожжены. Вам всегда следует использовать основные сигилы Демонов, но и дополнительные печати и знаки также могут работать как порталы. Способ изготовления является индивидуальным выбором мага. Исходя из практических соображений печати, предназначенные для сожжения во время ритуала, могут быть просто нарисованы черными чернилами на белой бумаге. Черно-белые печати также хороши для медитативных целей. Однако если вы предпочитаете работать с печатями более причудливой формы, рекомендуется использовать только черные, красные и золотые цвета. Золотые печати на черном фоне или черные глифы на красном пергаменте во время ритуалов будут работать лучше. Если вы предпочитаете более твердый материал, нежели бумага, вы можете нарисовать их на дереве, но это не является необходимостью. Наконец, все печати и сигилы также можно сделать кровью или в смеси с краской, но лучше использовать кровь непосредственно во время самого ритуала, обрисовывая заранее подготовленную сигилу.

Также для ритуалов, описанных в этом гримуаре, требуются благовония, свечи и контейнер для хранения угля и сжигания

пергаментов с печатями. Рекомендуется использовать натуральный ладан, сжигаемый на угле, или травяные смеси, дающие много дыма. Густой дым является хорошей средой духам для манифестации и проявления в видимый форме. «Кровь дракона» [благовоние Dragon's Blood, прим.пер.] специально создана для драконианской магии, но и другие виды благовоний с сильным, интенсивным ароматом также подойдут. Свечи должны быть красным или черным, или обоих цветов. Зажгите столько, сколько вам нужно для ритуала. Вначале должно быть достаточно ярко, чтобы видеть печати и читать заклинания (если вы не хотите заменить их на свои собственные спонтанные слова), после этого вам нужен будет лишь символический источник света. Помещение для работы также должно быть оформлено в черно-красной гамме с минимальным, насколько это возможно, количеством других цветов.

Специфическим инструментом, используемым в обрядах вызывания, является зеркало. Она служит живым порталом в Другую Сторону, вратами, через которые энергия Ночи течет в храм и через которые ваше намерение доставляется на высшие планы. Зеркало представляет Врата Ночи на физическом плане. Они могут быть открыты и активированы Ключом Ночи. Таким образом, зеркало становится мощным средством для проявления духов в видимой форме. Зеркала, специально рекомендованные для этой работы, простые черные, с гладкой, не отражающей поверхностью, достаточно большие, чтобы удобно сосредоточиться на них во время ритуала. Размер и форма зеркала для скраинга всегда вопрос индивидуальных предпочтений и остается на выбор практика. Однако для нескольких духов из этого гримуара вам понадобится черное водное зеркало. Для работы подойдет простой черный сосуд, наполненный любой черной жидкостью: чернилами, водой, подкрашенной в черный цвет, и т. д. Он также должен быть достаточно большим, чтобы создать необходимый портал и обеспечить точку фокусировки, и должен быть освящен специально для этой работы и не использоваться для других целей. Все Дети Тиамат связаны с ее черным океаном и их можно вызвать с помощью водного зеркала, но некоторые из них предпочитают воду превыше других средств проявления. Об этом особо указывается в описаниях конкретных духов: должны ли они вызываться с простым черным зеркалом или



через водную поверхность. Настоятельно рекомендуется тщательно прочитать эти описания перед началом подготовки к ритуалу.

## РИТУАЛ ОТКРЫТИЯ

Если вы являетесь опытным практиком, можете пропустить вербальную инвокацию и просто сосредоточиться на драконовских энергиях, поднимающихся изнутри, или можете заменить заклинания, приведенные в этом гримуаре, вашими личными словами, спонтанно исходящими из вашего внутреннего сознания в процессе ритуала. Но, если вы не чувствуете себя достаточно уверенно, лучше использовать те заклинания, которые представлены здесь.

### Призывание Дракона

*Я призываю Дракона,  
Великого монстра первичных вод!  
Первую Мать и Источник всего творения и разрушения!  
Монстра моря!  
Дракона Земли!  
Великого Огненного Змея, что приходит с громом и молнией!  
Чье дыхание — суровый ветер пустыни  
И нежный бриз вод пресных!  
Дракона Пустоты,  
Кто поглощает солнце в конце дня!  
Дракона Темных вод,  
Что волнует океан грез,  
Что воспламеняет жажду Истины!  
Великого Дракона Апокалипсиса!  
Я призываю Тебя по именам:  
Тиамат! Левиафан! Лотан! Танин! Ям! Нахар!  
Рахав! Бегемот! Техом! Хубур! Тхели!  
Семиглавый змей!  
Приди!  
Поднимись изнутри!  
Сожги мою плоть своим вечным огнем!  
Возвысь мою душу своим вечным горнилом!*

*Я открываю Врата Ночи  
И спускаюсь в Утробу Хаоса,  
Дабы возродиться в Крови Дракона,  
Моя плоть — Тело Дракона  
Моя кровь — Кровь Дракона  
Моя душа — Пламя дракона,  
Вечно пылающее во Тьме Ночи!  
И я провозглашаю свою волю через все миры и все измерения!  
In Nomine Draconis,  
Ho Ophis Ho Archaïos,  
Ho Drakon Ho Megas!*

Откройте свое сознание для потока энергии и сосредоточьтесь на драконьей силе, поднимающейся от копчика, вверх по позвоночнику, в третий глаз, который открывается и вот — все иллюзии разрушены, сожжены огнем дракона. Представьте, как ваша аура принимает форму огненного дракона. Визуализируйте крылья, вырастающие из вашей спины. Почувствуйте энергию, давящую на макушку головы и вытекающую вверх. Визуализируйте, как огонь Дракона разгорается изнутри и снаружи. Вы Дракон, живое проявление изначального вечного Потока. Это мощное и восторженное чувство.

С этим ощущением образа дракона, вы можете ввести любой ритуал или операцию, описанную на страницах этой гримуара.

## ИНВОКАЦИЯ ТИАМАТ

Подготовьте черные свечи, чашу с красным вином и ритуальный нож. Зажгите свечи, затем обведите сигилу собственной кровью, визуализируя, как ваша жизненная субстанция активизирует печать и оживляет ее. Также нанесите каплю крови на свой третий глаз.

На некоторое время сконцентрируйтесь на сигиле, повторяя мантру «*Ummi Tiamat, Ummi Hubur*».

Когда атмосфера в храме уплотнится, ритуальным ножом начертите перед собой Ключ Ночи и произнесите слова вызова:  
*Ho Ophis Ho Archaïos,*



*Но Дракон Но Megas!*

*Мать Тьмы,*

*Королева демонов и земных мерзостей,*

*Ты обвиваешь и обнимаешь Вселенную,*

*Тебе принадлежат ключи от Царства Тьмы,*

*Твое извечное существование суть душа мира,*

*Твоя кровь — жизненная сила каждого живого существа,*

*Ты поглощаешь Свет и укрываешь мир Покровом Ночи,*

*Черное Пламя рождается в чреве Твоем,*

*Огонь творения и разрушения,*

*Что древнее, чем само Время.*

*Древняя Богиня-Дракон,*

*Восстань из Пустоты!*

*Вибрируйте слово VOVIN одиннадцать раз.*

*Увидьте, как черные тени в форме пламени поднимаются из земли и танцуют вокруг вас, наполняя храм опьяняющими испарениями, которые обволакивают и проникают ваше тело, сливаясь с вашей плотью и душой в единое целое.*

*Когда почувствуете, что готовы продолжать ритуал, произнесите вторую часть вызова:*

*Приди ко мне, Тиамат!*

*Я предлагаю свою плоть, как храм для Твоей Изначальной Сущности!*

*Я предлагаю свою душу, как алтарь для Твоей Бесконечной Силы!*

*Мать монстров,*

*Укрой меня своими Крыльями Мрака,*

*Наполни это пространство Черным Огнем,*

*Своей кровью дай мне силы,*

*Возвься мою душу своим огненным дыханьем,*

*Пусть я вознесусь к звездам.*

*Открой мне Врата Ночи,*

*Дабы я мог встретить Тебя в сердце Пустоты,*

*Где каждая мысль, желание и страсть становятся вечностью.*

*Даруй мне власть уничтожать и созидать,*

*Сжигать миры твоим огненным дыханием*

*И создавать их заново из плоти и крови Твоей.*

*Мать всех душ,*

*Даруй мне ключи от Царства Черных Вод,  
Открой глаза моей души, дабы я мог видеть все без иллюзий,  
Пробуди мою страсть к знаниям и силе,  
Пробуди жажду божественного,  
И пусть Твое Черное Пламя сожжет меня изнутри,  
И останется навсегда гореть в бездне моего сердца,  
Ибо озаряет не Свет, но Тьма.*

Представьте вокруг себя огромный черный, как смоль, океан. Сначала вода спокойна, но по мере того, как ваш призыв поднимается на более высокие планы, волны приходят в движение и воздымаются. Вы можете услышать, как волны бьются о невидимый берег, и как электризуется воздух в Храме.

*Мать Богов!*

*Я взываю к Твоей силе, Твоей жизни, Твоей безграничной сущности!*

*Я призываю Тебя войти в мое тело!*

*В Бездне Хаоса я взываю: даруй мне свою кровь!*

*Во Тьме я ищу вдохновения в Твоих вечных объятиях!*

*Тиамат! Пробудить и восстань!*

*Я пью Твою бессмертную кровь и предлагаю взамен свою собственную!*

В этот момент вы должны сделать подношение Богине своей собственной кровью. Капните ей на сигилу, а затем сожгите пергамент и отпустите вызов через Врата Ночи в Пустоту. Выпейте вино из чаши, ощущая, как вас наполняет растворяющая сущность Тиамат. Черное Пламя сжигает вас изнутри, и кровь Дракона трансформирует вас, чтобы вы могли вернуться перерожденным и наделенным силой.

Сосредоточьтесь на этом чувстве некоторое время и закончите вызов словами:

*Я странник на Пути Древних,*

*Когда я иду, я ступаю по телу Дракона,*

*Когда я сплю, я отдыхаю в руках Дракона,*

*Когда моя душа возносится, ее поднимает кипящее дыхание*

*Дракона,  
Мое тело — плоть Дракона,  
Моя кровь — жидкий огонь из пасти Дракона,  
Моя душа родилась во чреве Дракона.  
Я разорвал Завесу Ночи, ибо у меня глаза Дракона,  
И я смотрю в Вечность,  
Где есть лишь одна моя Воля.  
Видеть — значит знать,  
Прожить — значит понять.  
Умереть и переродиться — значит стать Божественным.  
Я Черный Пламя, что горит в глубине каждого сердца,  
Я даю и я пожираю,  
Я Храм и я Алтарь,  
Я Дракон,  
Я Тиамат.*

Представьте, как вы тонете и растворяетесь в черных водах Тиамат. Почувствуйте связь с Богиней, и пусть драконианские силы поднимутся и сожрут вас изнутри, освобождая вашу душу от тела. Позвольте видению идти своим путем пока связь не закончится. Вы также можете войти в транс одержимости через медитацию, предоставленную ниже.

## МЕДИТАЦИЯ

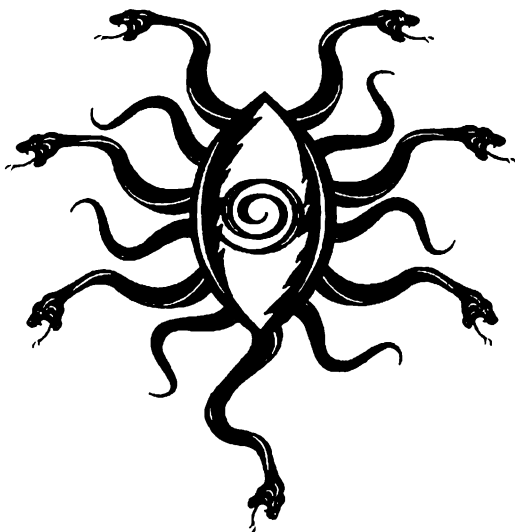
Сядьте удобно или лягте. Снова представьте черный океан. Вы можете попытаться услышать шум воды и грохот волн. Вдруг вода начинает вливаться со всех сторон в храм. Она черная и густая. Вы тонете, вы не можете двигаться и не можете дышать. Вы задыхаетесь. И когда вода затопливает все вокруг, оно становится черным. Мысли, эмоции, чувства разрушены и ваш разум совершенно пуст. Вода теплая, ощущения от нее приятные, словно вы в утробе, в безопасной и питающей субстанции.

Внезапно вас подхватывает вверх, и вы понимаете, что парите над водами. Теперь они спокойны. Вы больше не в физическом теле, а существуете как чистое сознание. Океан не представляет собой плоскость, он везде, как кокон окружает всю вселенную.

И в центре его Пустота, Ничто. Здесь вы можете создавать вещи одной лишь силой Воли. И также можете уничтожать свои творения. Вы едины с Сознанием Первичного Дракона, безграничным и вечным.

Попробуйте, узнайте, как это — видеть глазами Дракона, как это — быть Драконом.

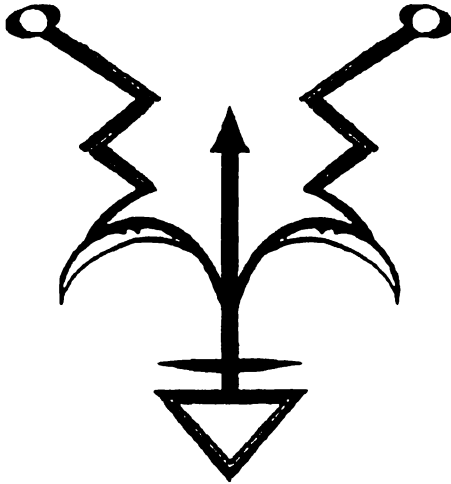
Когда контакт с энергией закончен, возвращайтесь к нормальному сознанию.



*Печать Тиамат*

## МУШМАХУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**М**ушмахху принадлежит к группе змееподобных монстров ТиаMAT. В исторических документах он чаще всего изображается в виде семиглавой змеи или дракона и отождествляется с созвездием Гидры. По этой же причине Мушмахху связывают с божеством Нингишзида, одним из титулов которого был «Великий Змей-Дракон», часто его изображали в виде рогатого, крылатого змея-дракона на четырех лапах.

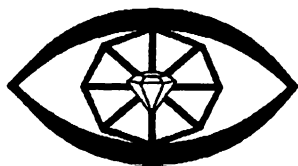
В магических работах Мушмахху принимает различные формы, каждая из которых отражает характерную черту его змеиной природы. Демон появляется в виде слепой рогатой змеи, держащей глаз в пасти, или в виде змеи с одним единственным глазом в центре лба, или змеи с черепом вместо головы и винтообразными рогами.

Горящий красным или желтым глаз связан с внутренним зрением и третьим глазом. Иногда глаз представляется в виде алмаза и имеет огранку подобно драгоценному камню. Алмаз может источать огненную энергию, но по своей сути он остается черным, являясь отражением абсолютной тьмы Пустоты, утробы Тиамат, где демон и был рожден. У вызывающего Мушмахху практика могут быть аналогичные видения глифов в виде глаза в форме алмаза. Это Всевидящее Око, рожденное в Пустоте из первичных искр творения. Общение с духом часто сопровождается пульсирующим ощущением в области третьего глаза, который расширяется и выходит за пределы чувственного восприятия.

Мушмахху имеет женскую природу и в ритуалах эвокации часто появляется в виде женщины, нижняя часть тела которой змеиная. Она обладает властью над астральными ядами: ее яд может быть смертельным, но он также может быть использован для магической защиты. При вызывании она проникает в разум и наделяет мага навыками астральных превращений. Ритуалы могут протекать различно: в одной инвокации практик может превратиться в змею, летящую к высотам космического пространства; в другой он может стать пауком, карабкающимся по Древу Познания; в третьей — бабочкой, пьющей нектар из цветов Древа. Астральная форма практикующего становится огненной, такой же, как и природа данного духа. Символ дерева или сада периодически повторяется в видениях, получаемых в ходе работы с Мушмахху, также как черные порталы или туннели в земле, которые, по всей видимости, являются шлюзами в астральные миры, где маг может встретить змею-богиню. Она обитает в диких местах, непролазных лесах и тайных пещерах. Ее шипящий голос направляет практика через темные леса к заброшенным местам, где проводились запретные ритуалы. Челюсти ее — пещеры, зубы — острые камни, глотка — подземный туннель. Таким образом, возможным соответствием на Древе Ночи будет клипа Лилит, самый нижний уровень, который служит вратами в Другую Сторону.

При ритуалах эвокации ее появление возвещает сигила, появляющаяся в воздухе, светящаяся огнем или истекающая кровью. Храм наполняется облаками дыма, которые образуют форму змеи или семиглавой гидры. Она открывает пасть и обнажает глаз,

который светит словно факел. Возникают видения об оборотничестве, астральном превращении в змею и полетах сквозь измерения. При инвокации она обвивает практиков и пожирает их в экстазе внутреннего сияния, унося их за пределы плоти. Ее тайное искусство — видеть внутренним взором. Ее слепота представляет ограничения телесных чувств. Она зажигает изначальную искру, которая укореняется в третьем глазе мага, пробуждая чувства, существующие за пределами человеческих.



*Глаз Слепой Змеи*

## ЭВОКАЦИЯ

Прочертите сигилу своей кровью, повторяя имя демона. Затем поместите несколько капель крови на ритуальный нож и с помощью него над зеркалом начертите в воздухе Ключ Ночи. Сосредоточьтесь на некоторое время на том, как ключ начинает сиять и притягивает в Храм энергию с Той Стороны. Совершите приношение жизненной энергии или сексуальных жидкостей, посылая намерение ритуала сквозь астральные планы. Когда это будет сделано, произнесите слова инвокации:

*Я призываю тебя, Слепую Змею, кому не нужны глаза, чтобы видеть,*

*Я призываю тебя, Семиглавый Дракон,*

*Я призываю тебя, Мушмахху, появиться в этом Храме!*

*Восстань из недр земных,*

*Пробудись ото сна в темных пещерах и непролазных лесах!*

*Явись, изрыгающая ядовитые пары,*

*И освети этот храм огнем своего вечно пылающего взгляда!*

*Я открываю Врата Ночи,*

*Дабы призвать тебя, Могучая Змея Изначальной Пустоты!*

*Встань, темная и мощная, укрытая пламенем, дышащая огнем,  
Шипящая сокровенные тайны на языке Древних;  
При тебе Семь Змей от Звезд,  
И мерзости от земли.  
Я, ... (ваше магическое имя), призываю тебя, Мушмахху,  
прийти и появиться!  
Приди же ко мне и помоги в моей работе,  
Даруй мне исполнение Желания, что я стремлюсь достичь,  
Чтобы .... (произнесите цель обряда).  
Пусть Воля моя претворится!  
Я заклинаю тебя Ключом Ночи, что открывает ворота и стирает  
Границы меж мирами,  
Я заклинаю тебя силою моей крови, что есть сущность Дракона,  
И я заклинаю тебя во имя Дракона,  
In Nomine Tiamat Ho Ophis Ho Archaïos Ho Drakon Ho Megas!*

Теперь посмотрите на себя в зеркало, повторяя имя демона. Визуализируйте, как сигила светится и с нее капает кровь, и представьте, как зеркало становится порталом в Ту Сторону. Когда вы увидите, что в черных воротах кристаллизуется некая форма, обратитесь к этой сущности. Ваше намерение уже известно демону, и он может предоставить вам то, что вы хотите, или дать конкретные инструкции о том, как действовать дальше. По завершению контакта поблагодарите демона и окончите работу со словами:

*Во имя Дракона,  
Такова моя Воля и да будет так!*

Сначала Мушмахху появляется в виде закрученного вихря энергии, постепенно превращающегося во множество змей или змеиных голов. Пары зеленого фосфоресцирующего тумана обволакивают практика ядовитым коконом, плотным и душным. Вы можете увидеть ее в более ясной форме: в виде слепой коричнево-зеленой змеи, превращающейся в наполовину женщину наполовину змею. Она также проявляется в виде обнаженной женщины, тело которой обвито змеей. У нее темная кожа, подведенные темным цветом глаза и прямые волосы на египетский манер. Она обвивает



мага, активируя его третий глаз и обучая искусству астрального видения. В работах проклятия она плюет ядом в третий глаз жертвы, ослепляя человека и вызывая обжигающую боль, которая растекается жгучей агонией от головы по всему телу.

## ИНВОКАЦИЯ

Капните несколько капель собственной крови на сигилу демона или используйте кровь для обрисовки глифа. Окровавленным ритуальным ножом начертите перед собой Ключ Ночи над алтарем, и представьте, что он светится и наполняет Храм огненной драконьей энергией. На некоторое время удержите взгляд на сигиле демона, повторяя его имя, и почувствуйте, как линии глифа оживают и светятся энергией Мушмахху. Когда атмосфера в Храме уплотнится, и вы почувствуете, что готовы начать вызов, произнесите слова:

*Кровью Дракона, которая и есть моя Сущность,  
И Ключем Ночи,  
Я призываю тебя, Мушмахху!  
Слепая Змея!  
Семиглавая Гидра!  
Пробудись ото сна в Утробе Изначального Хаоса!  
Приди в языках пламени и обвей меня своими смертельными  
кольцами,  
В чешуе, с ядовитым оскалом,  
Скользи по моей плоти,  
Проникая вглубь моей души.  
Открой мне глаза, дабы пали завесы и иллюзии, и я мог видеть!  
Встань ко мне из черных недр земных,  
Из обители змей, скорпионов и червей.  
Услышь мой призыв и приди ко мне!  
Даруй мне способность отравлять разум и плоть врагов моих!  
Плеваться ядом в глазах их, дабы ослепли они,  
Питаться их душами,  
Пока они будут кричать и сгорать в муках!  
Приди ко мне, Мушмахху!*

*Пусть мое тело станет сосудом для твоей Змеиной Сущности.  
Войди же в этот храм Плоти,  
Разожги мою душу своим первичным голодом,  
И отрави мысли мои видениями власти и величия!  
Я призываю тебя во имя Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!*

Сожгите пергамент с сигилой и пусть дым вознесется сквозь все [астральные] планы и позволит вашему желанию достичь демона. После этого позвольте сущности духа войти в вас. Это может быть сделано посредством сексуального экстаза или с помощью визуальной медитации, через которую вы входите в транс и позволяете Мушмахху овладеть вашими чувствами. Возбудите себя до такой степени, что ваша душа будет способна пересечь границы плоти и возвысится, воодушевленная самой сущностью демона. В этот момент вы можете отпустить видения в свободное плавание, наслаждаясь общением и позволяя духу учить вас, как использовать свою силу. Вы также можете направить энергию демона, который в данный момент в вашем распоряжении, на определенную цель, особенно в случае, когда вы используете эту силу для проклятия. Представьте себя в виде демона, и пусть ваше сознание сольется с ее сущностью. Затем представьте свою жертву, и в образе змеи плюньте ослепляющий яд в ее глазах. Укусите жертву в шею, дайте пролиться ее крови и жизненной энергии; наслаждайтесь этим чувством экстаза и возбуждения. Когда вы решите завершить работу и вернуться к мирскому сознанию, поблагодарите демона и закройте ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ: ПЕЩЕРА ЗМЕИ

Сядьте или лягте в удобное положение и представьте себе вечерний темный лес. Вы стоите на узкой тропе, ведущей куда-то глубоко в лес. Вдалеке вы можете услышать шипение змеи, она зовет вас подойти ближе, направляет по темным лесным тропинкам. Во время пути вы замечаете, что шипение становится громче и четче и превращается в речь, которую вы неким таинственным образом

можете понимать. Вы слышите голос, и он ведет вас дальше. Через некоторое время лес заканчивается, и вы встречаете огромную змею со спиральными рогами, напоминающими рога барана. Змея слепа, ее глазницы пусты, а в центре лба горит один огненный глаз. Приветствуйте ее словами: «Но Drakon Но Megas». В тот же момент змея начнет меняться и превратится в часть ландшафта. Ее огромные челюсти станут входом в пещеру. Как только вы вступаете в нее, вход, словно пасть зверя, закрывается, и вы чувствуете, что оказались в глотке змеи. Перед вами длинный тоннель, в конце которого вы видите свет. Идя по туннелю, вы замечаете множество змей, извивающихся на земле, а воздух становится все более и более наэлектризован. С каждым шагом туннель сужается, и, в конце концов, вам приходится ползти, чтобы двигаться вперед. В то же время туннель становится живым. Вы тоже меняетесь. Ваши человеческие конечности исчезают, и вы превращаетесь в змея, скользящего вниз в другое измерение. Когда вы, наконец, доползаете до конца туннеля, вы оказываетесь в совершенно новом месте. Посмотрите вокруг и изучите ландшафт. Пусть видение течет свободно. Когда вы захотите закончить видения, вернитесь к своему нормальному сознанию.

## СНОВИДЧЕСКАЯ РАБОТА: ГОРОД МЕРТВЫХ

Перед сном внимательно рассмотрите сигилу Мушмахху, произнося его имя. Вы можете использовать основную сигилу или печать Города Мертвых. Когда вы почувствуете присутствие демона, начертите перед собой Ключ Ночи и произнесите слова вызова:

*Во имя Тиамат!  
Я перемешиваю Черные Воды Бездны,  
И приоткрываю Завесу Ночи,  
Дабы узреть тайны, что лежат за пределами мира бодрствующих.  
Во имя Матери,  
Я призываю Мушмахху быть рядом со мной и направлять меня  
через сны и кошмары.  
Ключем Ночи я открываю Врата Мира Снов,*

*И я ищу отдохновения в объятиях Дракона,  
Во сне, который унесет меня в заброшенные земли за пределами  
Времени,  
К Городу Мертвых, где я встречу со своими темными  
фантазиями.  
Да будет так!*

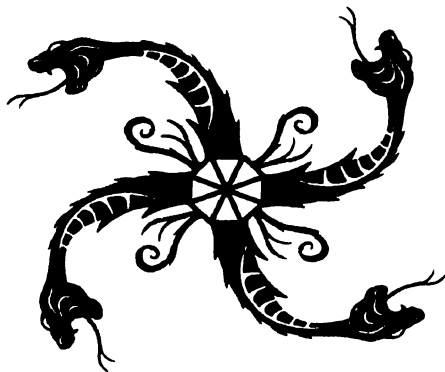
Затем поместите сигилу под подушку. Лягте на кровать и визуализируйте дверь с символом демона. Символ начнет светиться, и дверь откроется, приглашая вас войти. Сосредоточьтесь на визуализации, приведенной ниже, а затем позвольте себе заснуть с намерением продолжить видение во сне.

Когда вы входите через дверь, вы оказываетесь на улице очень старого города. Все выглядит так, как будто вы вернулись на несколько веков в прошлое. Дома старые и заброшенные, стены покрыты мхом, везде разбросаны кирпичи, а воздух пропитан запахом гнили. Улицы пусты. Сначала вы не видите никого вокруг, затем вы замечаете на некотором расстоянии одного человека, потом еще одного, и так далее. Они идут очень медленно, как зомби. Везде вокруг атмосфера разложения, и вы чувствуете, как будто идете через странное кладбище. На улицах валяются кости и черепа людей и животных. Вы идете к большому зданию, которое выделяется среди других домов. Оно похоже на огромный мавзолей. На его двери символ, сигила Мушмахху. По обе стороны от двери стоят охранники, выглядящие как скелеты, одетые



*Сигила Города Мертвых*

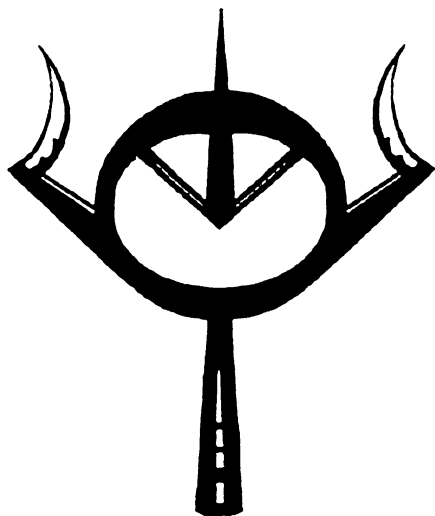
в длинные темные одежды с капюшоном. Снимите с себя одежду и передайте им, затем совершенно голым войдите в храм. Пусть видение дальше протекает свободно, а вы тем временем засыпайте и изучайте это место во сне.



*Драконская сигила Мушмахху*

## МУШУССУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**В** исторических документах Мушуссу называли «Яростной Змеей» и нередко изображали существом, сочетающем в себе змею, льва и птицу. Его связывали с различными богами и мифологическими существами, сначала с Ниназу и Тишпаком, затем с Нингишзидой. Также он часто выступал в качестве символического животного Мардука. При этом он не был связан ни с одним созвездием. В ранних изображениях он предстает в виде дракона с головой льва и без когтей. Позже части льва будут постепенно заменены змеиными. В мифологии Мушуссу первоначально служил богу Ниназу, царю змей, и возможно был своего рода посланником смерти, убивающим ядом. Его часто

называют «бесстрашным убийцей» и смертельно опасным существом.

В магических ритуалах Мушуссу появляется практику в виде вампирического существа, проявляющегося в женском человеческом обличье. Она связана с некромантией и принципом смерти, питается кровью и сексуальными энергиями. Как правило, демон приходит в образе наподобие черной летучей мыши, которая имеет способность менять свое призрачное тело и летать сквозь астральные планы подобно призраку или крылатому вампиру, сосущему жизненную силу спящего человека. Это описание напоминает природу суккуба или инкуба, вампиров, обитающих на темной стороне Луны, клипотической сфере Гамалиэль, следовательно, может быть использована для подключения к этой клипе. Во снах и видениях она иногда появляется в сопровождении саббатических существ, чертей, рогатых демонов и ночных духов, рождая образы оргий и кровавых жертвоприношений. Обязательное подношение Мушуссу — сексуальные жидкости или кровь, — вещества, богатые личной жизненной силой.

Мушуссу появляется вместе призраками и черными тенями, выходящими из зеркала и скользящими по стенам. Она — Черная Змея, приходящая из запутанных лабиринтов подземных пещер и тоннелей, и она же чернолицый посланник смерти. Ее верхняя часть тела человеческая, но на человека не похожа. Кожа ее черная с бледно-голубым отливом, изо рта капает кровь, язык высунут, а лицо искажено гримасой голода. Ее зубы очень тонкие и острые, а когда она превращается в змею, они становятся клыками. Ее вызывают в сексуальном экстазе на кладбищах и захоронениях, среди надгробий, в мавзолеях и катакомбах, — везде, где ее проявления укрепляются энергией смерти и секса. Она управляет работами по некрофилии и вызывает эро-некромантические видения. Вы также можете увидеть ее в виде скелета-призрака, одетого в черный балахон с капюшоном и держащего в своих черных пальцах большое черное зеркало. В этой форме она имеет власть над мертвыми и возвращает из преисподней умерших в виде образов в зеркале. Вы можете призвать любую бестелесную душу в зеркало, написав собственной кровью имя умершего на пергаменте, независимо от того, желает она быть вызванной или нет.

Инвокация Мушуссу также имеет горько-сладкий вкус слияния энергий жизни и смерти, Эроса и Танатоса. Змей приходит и кусает практика, обвиняясь вокруг него, чтобы в эротическом экстазе пробудить и усилить первичную змеиную силу. Тело впадает в коматозное состояние транса, а ум охватывает жажда жизненной силы других существ. Кровь кажется сладкой, как нектар, она опьяняет и отравляет. Поэтому демон может быть использован в работах по вампиризму и некромантии, работах лунной магии или астральных войнах. Символ демона должен быть нанесен или спроецирован на лоб — он открывает третий глаз и помогает в астральном видении. В экстатической связи с Мушуссу, вы можете проходить через подземные туннели, сквозь стены, плыть по ручьям и рекам и путешествовать во времени, в любой момент прошлого и будущего. В работах проклятья Мушуссу атакует сердце, пьет кровь и пожирает его, пока оно бьется. Ее власть может быть использована в ритуалах самоинициации, а также в боевой магии.

## ЭВОКАЦИЯ

Ритуал начинается с обрисовки линии сигилы собственной кровью, шепотом повторяя имя демона. Когда это будет сделано, поместите несколько капель крови на ритуальный нож и начертите Ключ Ночи над зеркалом, которое будет служить точкой фокуса для проявляющейся силы. Представьте себе, как Ключ светится и притягивает в Храм энергию с Той Стороны. В этот момент вы должны сделать подношение своих сексуальных флюидов и послать через астральные планы цель ритуала. Пожертвование живых существ также может усилить манифестацию. Когда вы почувствуете, что готовы начать, произнесите слова вызова:

*Я призываю тебя, Яростная Змея, что питается сердцами слабых,  
Я призываю тебя, Ночной Призрак, что правит Царством Теней!  
Я призываю тебя, Мушуссу, появиться в этом Храме!  
Встань из забытых кладбищ и могил,  
из запутанных лабиринтов подземных пещер и тоннелей!  
Приди ко мне из черного моря Ночи, окутанная ладаном, сопровождаемая тенями, ползущими по стенам.*



*И предстань передо мной в своем изначальном змеином величии,  
с гипнотическим взглядом твоих тлеющих глаз!  
Я открываю Врата Ночи,  
Дабы призвать тебя, Посланник Смерти,  
Темный Посвятитель в алхимию смерти и сексуальную магию!  
Восстань на призрачных крыльях,  
Твой рот наполнен кровью и изначальным голодом,  
Приди на этот пир плоти!  
Я, ... (ваше магическое имя), призываю тебя, Мушуссу, прийти  
и появиться!  
Приди же ко мне и помоги в моей работе,  
Даруй мне исполнение Желания, что я стремлюсь достичь,  
Чтобы .... (произнесите цель обряда).  
Пусть Воля моя претворится!  
Я заклинаю тебя Ключом Ночи, что открывает ворота и  
стирает  
Границы меж мирами,  
Я заклинаю тебя силою моей крови, что есть сущность Дракона,  
И я заклинаю тебя во имя Дракона,  
In Nomine Tiamat Но Ophis Но Archaïos Но Drakon Но Megas!*

Теперь посмотрите на себя в зеркало, повторяя имя демона. Опять же, это должно быть сделано шепотом, низким и чувственным, как шипение. Визуализируйте, как из дыма формируется сигила и светится красным светом. Сконцентрируйтесь на том, как зеркало становится живым порталом в Другую Сторону. В ритуалах Мушуссу специфическим инструментом является черное водное зеркало. Когда вы увидите, что дух в черном зеркале принял видимую форму или проявляется в дыму над алтарем, общайтесь с ним. По завершению поблагодарите демона и окончите работу со словами:

*Во имя Дракона,  
Такова моя Воля и да будет так!*

Мушуссу приходит охотно, но проявляется в довольно эфемерной и неустойчивой форме. Рекомендуется вызывать ее непосредственно в дыме, при этом атмосфера в храме должна быть

густой от благовоний; мягкая смола ладана, воскуренная на углях, работает лучше всего. В своей змеиной ипостаси она появляется в виде змеи с крыльями летучей мыши и в сопровождении призраков и теней. Ее глаза гипнотизируют, а сама она движется в чувственном, завораживающем ритме, вводя практика в опьяняющий транс. Также она проявляется в образе наполовину женщины наполовину змеи, ее манифестация сопровождается клубами дыма и языками черного пламени, дикого и шипящего. Она призрачная, как дым, но также напоминает Медузу своими змеями и/или щупалецами, извивающимися вокруг ее головы вместо волос. Может превратиться в дым и в таком виде проходить сквозь планы и измерения. Мушуссу наделяет мага гипнотизирующим взглядом, который может использоваться при проклятиях, чтобы парализовать жертву и лишить ее сил. Характер ее вампирический, она питается кровью и жизненной энергией человека. В работах проклятия разрывает грудь и живот жертвы, пожирает бьющееся сердце, а внутренности предлагает Тиамат, своей Матери. Помимо крови и сексуальных жидкостей практика, она может попросить принести в жертву живое существо: необходимо вырвать сердце из его груди, положить в чашу и оставить его истекать кровью.

## ИНВОКАЦИЯ

Для начала ритуала капните несколько капель собственной крови на сигилу демона или используйте кровь для обрисовки глифа. Окровавленным ритуальным ножом начертите перед собой Ключ Ночи над алтарем, и представьте, что он светится красным светом, освещая храм призрачным блеском. На некоторое время удержите взгляд на сигиле демона, повторяя его имя низким шипящим голосом; почувствуйте, как линии глифа оживают под воздействием энергии Мушуссу. Когда атмосфера в Храме уплотнится, и вы почувствуете, что готовы начать вызов, произнесите слова:

*Кровью Дракона, которая и есть моя Сущность,  
И Ключем Ночи,  
Я призываю тебя, Мушуссу!  
Яростная Змея!*

*Бесстрашный Убийца!*

*Приди ко мне, Ночной Призрак, покачиваясь и извиваясь в экстазе чувств!*

*Со свитой фантомов и призраков Ночи, в чувственной ярости и мертвенном блеске.*

*Обвейся вокруг меня, и пронзи мою душу гипнотическим взглядом, Кусай плоть мою и пей кровь — пусть свершится первозданное причастие!*

*Я отдаю свое тело на растерзание черному пламени, Дабы восстал я живым воплощением тебя!*

*Пронзи своим раздвоенным языком мою душу И наполни вены мои змеиной сутью!*

*Услышь мой зов и приди ко мне!*

*Пробуди мой Голод!*

*Дай мне силы воспарить на крыльях Ночи!*

*Позволь мне отведать плоть врагов моих!*

*Вырвать их сердца и пожрать их души,*

*Забрать их волю, испить их жизненные силы,*

*И оставить их бездыханными и истощенными!*

*Войди этот Храм Плоти,*

*Разожги мою душу своей Пожирающей Тенью,*

*И отправь мысли мои экстазом ночных желаний!*

*Я призываю тебя во имя Дракона!*

*In Nomine Draconis!*

*Ho Drakon Ho Megas!*

Сожгите пергамент с сигилой, и пусть ваш вызов унесется дымом через астральные планы. Затем войдите в состояние одержимости путем визуальной медитации и с помощью сексуального экстаза, который является ключом к непосредственному общению с Мушуссу. Пусть экстаз доведет вас до крайнего истощения и, когда душа поднимется за пределы плоти, ваше сознание сольется с сущностью духа. В этот момент вы можете позволить видениям течь свободно, наслаждаясь общением и изучая силы, которые сейчас в вашем распоряжении, или вы можете сосредоточить энергию на определенной цели. Мушуссу прекрасный учитель по астральному вампиризму и искусству превращения в ночного хищника. Как и другие змееподобные

духи, она владеет ключами от искусства превращений и путешествий между мирами и измерениями. Она агрессивная и кровожадная, но также соблазнительная и завораживающая. В ритуалах проклятия она учит, как убивать, и снимает моральные ограничения и всяческие сомнения насчет жизни человека или причинения ему боли. Она вызывает жажду крови и жизненной силы, подстрекает к мыслям об убийстве и сексе. В работах проклятия призовите ее и представьте, как в виде черной змеи вы обвиваете свою жертву, гипнотизируете ее, и вот жертва уже бессильна и не в состоянии дать отпор. Тогда разорвите ей грудь и пожирайте сердце, пейте жизненную силу своего врага. Вдохновляйтесь этим действием с радостью и восторгом, почувствуйте, как теплая жизненная сила собирается в солнечном сплетении и распространяется на все тело. Когда вы решите завершить работу и вернуться к мирскому сознанию, поблагодарите демона и закройте ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ: ХРАМ ЧЕРНОГО ЗМЕЯ

Представьте себя в маленьком храме с черными стенами, черным полом и черными сводами. Вокруг стоят скульптуры змей, обычных и крылатых, висят серебряные картины змееподобных существ. В центре храма вы замечаете фонтан в форме змеи. Повторяя имя демона, дотроньтесь до воды. Вода начинает течь быстрее и заливать храм. Через некоторое время весь храм наполняется водой, а статуя змеи с фонтана становится живой. Она превращается в живую черную змею. Вода кристально чистая и наэлектризованная. Очень холодно. Змея обвивается вокруг вас и кусает, снова и снова, пока не останется ни одного места на теле, которое бы не кровоточило. Жизненные силы с каждым укусом покидают вас и, наконец, змея кусает вас в третий глаз. Вы выплываете из своего тела и видите, как оно рассыпается на кусочки, словно ледяная статуя. Змеи нигде не видно, и вы понимаете, что теперь змея — это вы. Вы обретаете способность скользить между мирами и измерениями. Вас наполняют чувства восторга и сексуального возбуждения, вы чувствуете себя мощным и сильным. Наслаждайтесь этим ощущением, и пусть видение течь свободно. Или вы можете исследовать свою силу и использовать ее в дальнейшей работе.

## СНОВИДЧЕСКАЯ РАБОТА

Ниже приведены две медитации, которые откроют ваш внутренний разум для Мушуссу и вызовут видения, характерные для этого духа. Перед сном рассмотрите сигилу демона, произнося его имя шипящим шепотом. Для обеих работ рекомендуется основная сигила. Когда вы почувствуете присутствие демона, начертите перед собой Ключ Ночи и произнесите слова вызова:

*Во имя Тиамат!  
Я перемешиваю Черные Воды Бездны,  
И приоткрываю Завесу Ночи,  
Дабы узреть тайны, что лежат за пределами мира бодрствующих.  
Во имя Матери,  
Я призываю Мушуссу быть рядом со мной и направлять меня  
через сны и кошмары.  
Ключем Ночи я открываю Врата Мира Снов,  
И я ищущу отдохновения в объятиях Дракона,  
Во сне, который унесет за пределы Завесы Теней,  
К забытому храму и алтарю,  
Где я примкну к запретным ритуалам и встречу со Мраком.  
Да будет так!*

Поместите сигилу под подушку. Лягте на кровать и визуализируйте дверь с символом демона. Символ начнет светиться, и дверь откроется, приглашая вас войти. Сосредоточьтесь на визуализации, приведенной ниже, а затем позвольте себе заснуть с намерением продолжить видение во сне.

## САББАТИЧЕСКАЯ НЕКРОМАНТИЯ

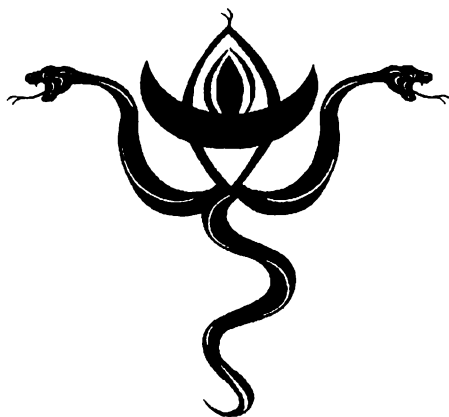
Когда проходите через дверь, представьте себя ночью на старом кладбище. Это красивое, готическое кладбище со статуями и украшенными орнаментом надгробиями, каменными склепами и мавзолеями. В то же время оно кажется забытым и брошенным. Здания и памятники полуразрушены, камни покрыты пылью и паутиной, все кладбище укрыто густым белым туманом. Вдруг

до вас доносится пение, и вы замечаете выходящую из тумана процессию призраков. Они одеты в длинные одежды и похожи на монахов, идущих на мессу, их свечи горят бледным светом. Процессия подходит к большому черному мавзолею. Вы идете за ними и входите в здание. Мессу проводит обнаженный жрец, лицо его закрывает маска козла. На груди у него большая татуировка в виде черной крылатой змеи. На алтаре лежит обнаженная женщина, как в описаниях традиционной Черной Мессы. Но здесь все участники призраки. В кульминационный момент церемонии жрец вонзает кинжал в грудь жертвы, наполняет чашу кровью и обходит всех вокруг. Вы причащаетесь вместе с другими участниками, и чувствуете, как эликсир трансформирует ваше сознание — вы взволнованы и возбуждены, вами овладевает чувство одержимости духом. Жрец смотрит на вас и приглашает присоединиться к церемонии: все участники раздеваются, и начинается призрачная оргия. Здесь только призраки, скелеты, зомби и разлагающиеся трупы. Присоединяйтесь к ним, и пусть видение протекает свободно, в то время как вы тем временем засыпайте.

## ЧЕРНОЕ ОЗЕРО

Представьте себя в темном лесу, стоящим на берегу небольшого черного, как смоль, озера. Сейчас ночь, и высоко в небе вы можете увидеть полную луну, однако вокруг очень темно, как будто во время затмения, или как если бы вы смотрели на ее [Луны] темную сторону, которая не отражает солнца. Призовите демона, прошептав или выкрикнув в темноту ночи ее имя. Через некоторое время вы увидите существо, выходящее из озера. Она наполовину человек, ее лицо бледное и демоническое. Глаза горят красным, изо рта капает кровь. Она одета в черные развевающиеся одежды. Демон подходит к вам и смотрит прямо в глаза. Ее взгляд пронзающий и болезненный, и вы чувствуете, как ваше тело трансформируется. Вы превращаетесь в существо, подобное демону. Вы чувствуете вкус крови во рту, он кажется вам сладким, словно вкуснейший нектар, и вы хотите его еще и еще. Демон приглашает вас следовать за собой и исчезает в черной воде озера. Вы делаете то же самое и, когда вы входите в воду, вы чувствуете, что это не

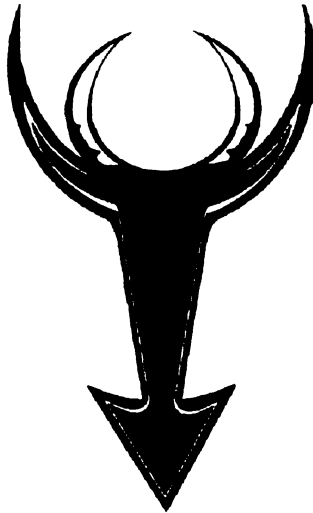
обычная вода, а зеркало, портал в астральном плане. Сосредоточь-  
тесь на этом чувстве при засыпании, и пусть инстинкты и фантазия  
проведут вас через видения и сны.



*Дракониянская сигила Мушуссу*

# БАШМУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**В** вавилонских преданиях словом Башму обозначалось два разных типа мифологических змей. Один из них назывался «Ядовитый Змей» или *usum/basmu* и иногда интерпретировался как мифологизированная форма естественного зла в человеке. К другому типу относилась «Порождающая Богиня-Змея» или *mus-sa-tiir/basmu* и представляла вид змеи с рогами. Обычно Башму описывается как рогатый змей с передними лапами или же без каких-либо конечностей. Может обозначать вздыбленную рогатую кобру. Также слово Башму использовалось в аккадском языке для обозначения египетского Урея. И здесь тоже есть теория, что и этот змей представлялся



рогатым с двумя передними лапами и крыльями. Иногда имя Башму понималось обозначающим «рогатую змею с утробой» и считается ранним названием созвездия, позднее известного как созвездие Змея.

После победы Мардука над Тиамат, Башму стал одним из символов животных бога Нингишзида, хтонического божества обитающего в подземном мире и считалось, что он обладает защитными свойствами.

Нингишзида иногда изображался в виде человека с двумя рогатыми змеями, вздымающимися над его плечами. Образ этого существа мог возникнуть от рогатой гадюки, называвшейся Керастес и обитавшей в пустыне, у которой были рога, представлявшие собой выступы над глазами.

В магической работе, Башму обычно является как летающий змей, коричневый или золотой, с маленькими закрученными рогами и маленькими передними лапами, иногда крылатый, иногда без крыльев, но всегда высоко парящий в воздухе.

Он возникает из озер, прудов и сосудов, наполненных чернильно-черной водой, часто возникает в кольце из огня. Он является посредником между принципами воды и огня.

Его собственная сущность — огненная. Также и в обрядах вызывания, он возникает с крыльями из огня и окруженный огнем. Легкий запах серы может ощущаться в воздухе и язычки красного пламени освещают храм в присутствии демона.

Когда практикующий вызывает дух во плоти, астральная форма меняется и сверкает огненными и золотистыми цветами, и две змеи возникают из-за плеч, переплетаясь вокруг головы и расширяя сознание. Это, возможно, подтверждает связь с египетским Уреем, который в виде короны венчает голову.

Башму вызывает апокалиптические видения, картины землетрясений и стихийных бедствий, предвещая конец космического цикла, когда вся вселенная поглощается черной дырой в центре Бездны и начинается новый эон, порождающий обновленный мир из чрева хаоса.

Это образ изначального космического порядка: вселенная до зарождения жизни с черным солнцем, висящим низко над горизонтом и истекающим питательной кровью на все творения.

Также этот образ может быть проассоциирован с черным солнцем Тагириона, центральной клипот дерева ночи, но это весьма свободная ассоциация. Башму появляется как огненная змея в космическом пространстве, пожирающая солнце, звезды и планеты, а затем изрыгающая их обратно в потоках крови и формирующая новый космос в вечном круге перерождения.

Башму наделяет практикующего возможностью использовать магический огонь, очень ядовитый и разрушительный, и учит расширять сознание за пределы плоти.

Его энергия, жестокая и агрессивная, может использоваться как в целях защиты, так и в целях разрушения.

Практикующий может использовать сущность Башму, чтобы усилить плоть, трансформировав кровь в жидкий огонь и усилив ауру непробиваемым пламенем, но эта же энергия может также быть задействована в работе с проклятием, отравляя кровь и изводя жертву жгучей болью.

Воспламенившись сущностью духа, практикующий может трансформироваться в горящего змея, летать на крыльях из пламени, дышать огнем и сжигать все, что стоит на пути.

## ЭВОКАЦИЯ

Открой ритуал, очерчивая контуры сигилы своей собственной кровью и шепча имя демона. Капни немного крови на ритуальный нож и нарисуй Ключ Ночи в пространстве перед зеркалом. Для работы рекомендуется использовать черное водяное зеркало. Сосредоточься на том, как Ключ сияет и черпает энергии Другой Стороны Храма, почувствуй как Храм наполняется огненной сущностью дракона.

В этот момент сделай подношение жизненных энергий или сексуальных флюидов и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда ты почувствуешь готовность начать заклинание, произнеси слова вызова:

*Я взываю к тебе, Рогатый змей, пожирающий Солнце  
Я взываю к тебе, Ядовитый змей, сжигающий огнем апокалипсиса  
миры и звезды!*

Я призываю тебя, Башму, возникнуть в Храме!  
Явись из черных вод пустошей,  
Возникни из первозданной Бездны,  
Где черное солнце льет свои лучи на все творения!  
Явись с бушующим огнем,  
Облаченным ужасом,  
Палящим и сжигающим все на своем пути!  
Я открываю Ворота Ночи,  
Я призываю тебя, несущий апокалипсис,  
Могучий змей Первозданного Хаоса!  
Возникни из сердца земли,  
Встань передо мной в своей огненной змеиной славе,  
С огненными крыльями и языками пламени!  
Я... (твое магическое имя), призываю к тебе, Башму, явиться  
и обнаружиться!  
Явись и помоги мне в моей Работе,  
Даруй мне исполнение моего желания, к которому я стремлюсь.  
Которое ... (выскажи цель ритуала).  
Да исполнится моя Воля!  
Я взываю к тебе Ключом Ночи, открывающим ворота и снима-  
ющим границы между мирами.  
Я взываю к тебе силой моей крови и сущностью Дракона,  
Я призываю тебя именем Дракона,  
In Nomine Tiamat  
Ho Ophis Ho Archios  
Ho Drakon Ho Megas!

Сосредоточься на зеркале и произноси имя демона, пристально  
вглядываясь в черную поверхность. Визуализируй появление в  
зеркале сгиглы, горящей красным огнем. Сосредоточься на том,  
как вода становится живым порталом на Другую Сторону. Когда  
ты заметишь, что дух формирует на видимой поверхности зеркала  
ворота — коммуницируй с сущностью. Когда коммуникация завер-  
шится, поблагодари демона и закрой ритуал со словами:

Именем Дракона,  
Это моя Воля и да будет так!

Появление Башму в Храме сопровождается видимыми явлениями, вода в зеркале колыхнется и становится теплой, как если бы была подогреваема огнем. Язычки красного пламени возникают в зеркале, простираясь все шире, пока, наконец, дух не формирует своего видимого воплощения. Сначала он может возникнуть в своей змеевидной форме, как черная огненная змея с огненными крыльями. У него есть маленькие закрученные рожки на голове и тонкие, острые зубы. По запросу мага, он также может принять и человеческую форму с неземной белой кожей, большой головой, огромными глазами и закрученными рожками.

Иногда вместо головы у него череп и он выглядит ужасно, как призрак. Башму властвует над ядовитым огнем, горящим в мире материи и уничтожающим пределы и ограничения плоти. В ритуалах проклятия, его энергия может быть использована как для персональной защиты, так и для магической атаки. Ядовитая сущность Башму может быть прекрасным инструментом для усиления ритуальных объектов, задействованных в смертельной магии: кинжалы, булавки, лезвия и бритвы, использующиеся для того, чтобы протыкать и резать жертву, могут быть пропитаны ядовитым огнем Башму, чтобы причинить больше боли. Такие сопутствующие объекты как куклы и фотографии могут быть сожжены в ритуальном огне, усиливая демонические энергии через ритуал эвокации. Наконец, огненная энергия духа может быть направлена и просто соориентирована в сторону жертвы. Он отравляет и сжигает жертву своим ядовитым пламенем, причиняя мучительную боль.

## ИНВОКАЦИЯ

Начерти линии сигилы демона своей собственной кровью и просто помести несколько капель на пергамент. Окровавленной ритуальной бритвой нарисуй Ключ Ночи перед тобой над алтарем и визуализируй как он сияет красным огненным светом, окруженный красными язычками пламени. Созерцай некоторое время сигилу, шепча имя демона и представляя как символ оживает и светится энергией Башму. Когда атмосфера в Храме зарядится, и ты почувствуешь готовность начать ритуал, произнеси слова инвокации:

*Кровью Дракона, являющейся моей собственной сущностью,  
Ключом Ночи,  
Я взываю к тебе, Башму!  
Огненный Змей,  
Несущий апокалипсис!  
Явись со своим ядовитым огнем,  
Сожги мир, чтобы он мог возродиться в лоне хаоса!  
Явись с первородным кошмаром и устрашающим величием,  
И поглоти солнце!  
Покажи мне как создавать и разрушать,  
Как изрыгать миры и уничтожать моих врагов!  
Услышь мой зов и явись ко мне!  
Открой мое тело, которое я предоставляю тебе как Храм,  
Очисти мою плоть своим ядовитым огнем  
И вознеси мою душу твоим бурлящим дыханием!  
Явись сквозь время  
И научи меня подниматься выше звезд!  
Затопи огнем моих врагов  
И отрави кровь в их венах!  
Оставь их корчащимися в страшнейших муках!  
Открой Храм Плоти,  
Заставь мою душу полыхать твоим всепоглощающим огнем!  
И отрави мои сны видениями Черного Солнца!  
Я взываю к тебе именем Дракона!  
In Nimine Draconis!  
Но Drakon Но Megas!*

Сожги пергамент с сигилой и пусть дым перенесет твой призыв через астральные границы. Позволь своему сознанию слиться с сущностью духа в экстатической коммуникации, в которой сознание взвившись от промежужности переместится в огненные крылья Башму. Используй визуальные медитации, приведенные ниже, или же входи а транс, овладев сексуальным экстазом.

Почувствуй как огненный змей поднимается и обвивается вокруг твоего позвоночника и как твоя душа поднимается к звездам через дух. Воспламени себя в экстазе, когда ты станешь живым проявлением духа. Затем позволь видениям течь свободно и наслаждайся общением

с демоном, исследуя его силы, которые теперь твои собственные, или же направь энергии к определенной цели. Представь себя в виде огненной змеи и кусай твою жертву, высасывая ее жизненную силу и отравляя ее кровь. Также ты можешь собрать несколько капель яда из клыков змея и позволить им стечь в третий глаз жертвы. Это вызывает ощущение болезненного жжения в голове, которое распространяется на все тело, превращает кровь в жидкий огонь и выжигает плоть изнутри. Когда ты захочишь закончить работу и вернуться к своим обычным делам, поблагодари духа и закрой ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ: КОСМИЧЕСКИЙ ЗМЕЙ

Представь себя высоко в космическом пространстве. Посмотри на простирающуюся внизу землю. Ты наблюдаешь апокалиптическую трансформацию; вся планета разваливается, катастрофы разрушают города один за одним и все охвачено огнем. Внезапно ты замечаешь огромного огненного змея с рогами, возникающего из центра земли, летящего над звездами. Он открывает пасть и медленно заглатывает солнце. Темнота опускается на всю вселенную. Мгновение вы ничего не видите и ничего не существует. Вскоре ты замечаешь красное свечение, исходящее от тебя, и можешь почувствовать энергию змея, поднимающуюся из нижней части позвоночника. Она поднимается через чакры, активируя и расширяя их. Через некоторое время энергия поднимается через все твоё тело и два огненных змея возникают над плечами и обвиваются вокруг головы. В этот момент ты чувствуешь, как твоё сознание расширяется и становится бесконечным. Ты становишься змеем и можешь извергать миры и галактики. Ты — сила созидания и разрушения. Ты лишь присутствие, существующее в центре Бездны, начало и конец мира. Позволь видению течь свободно и устремись в это экстатическое чувство или используй силу призыва в своей дальнейшей работе.

## МЕДИТАЦИИ

Обе медитации, описанные ниже, могут быть направлены на раскрытие твоего внутреннего разума для созерцания сущности

Башму и послать тебе видения, вдохновленные его духом. Основная сигила демона рекомендуется для обеих работ. Прежде чем заснуть, взглядишь в сигилу и шепчи имя демона пока не почувствуешь присутствия духа. Затем начерти Ключ Ночи перед собой и прочти слова инвокации:

*Именем Тиамат*

*Я разворошил темные Воды Бездны,*

*Я приподнял завесу ночи,*

*Чтобы заглянуть в таинство,*

*лежащее за пределами сознания.*

*Именем Матери,*

*Я призываю Башму быть моим проводником и спутником в видениях и ночных кошмарах.*

*Ключом Ночи я открываю Ворота Страны Видений,*

*Я ищу покоя в руках дракона*

*В видении, которое перенесет меня в миры среди звезд,*

*В забытые страны и извилистые лабиринты Преисподней.*

*Да будет так!*

Положи сигилу под подушку и ложись на кровать. Представь дверь с символом духа и увидь как он горит и сияет язычками красного пламени. Дверь откроется и ты сможешь пройти через нее. Сосредоточься на минуту на одной из последующих визуализаций и, отходя ко сну, сосредотачивай свое внимание на намерении продолжать видение во сне.

### **Спуск в преисподнюю**

Когда ты пройдешь через дверь, представь себя в горной местности. Солнце садится и исчезает за горизонтом, и перед тобой золотые ворота в страну смерти. Сигила демона вырезана на двери и ты можешь видеть орнамент в виде рогов. Ворота охраняются двумя стражами — один из них с топором, другой с дубиной. Когда ты положишь руку на символ, он засияет красным огнем. Поприветствуй охранников именем демона и попроси их открыть для тебя ворота. Когда сделаешь это, войди в коридор. Прошепчи или пропой имя демона и попроси его сопроводить тебя

в Преисподнюю. Башму возникнет в одной из своих драконьих или змеиных форм, возможно как золотой и сияющий змей с рогами. Дай ему сопроводить тебя через лабиринты и комнаты, пока вы не достигнете огромного подземного царства, в котором светят лишь палящие лучи огромного черного солнца. Пусть поток видения движется свободно пока ты засыпаешь, затем продолжи наблюдать это пространство во сне.

### Страна огня и льда

Представь сумеречный ландшафт: пустыня, оставшаяся от человеческой цивилизации после гигантской катастрофы. Ты можешь все еще видеть огонь и густые пары черного дыма, нависшие над руинами. Все в красном, огненные цвета. Кости и черепа лежат повсюду и стервятники кружатся над ними в поисках добычи. Вызови демона, шепча его имя. Он должен явиться в форме летящего змея и предложить тебе сесть на его спину. Когда вы оба взойдете в небо, ты можешь рассмотреть черную пустыню под вами. Реки горячей лавы пересекают местность и большое черное солнце встает над горизонтом, заливая весь пейзаж своей кровью. Засыпая, сосредоточься на этой картине и рассмотри это пост-апокалиптическое пространство в своих снах.

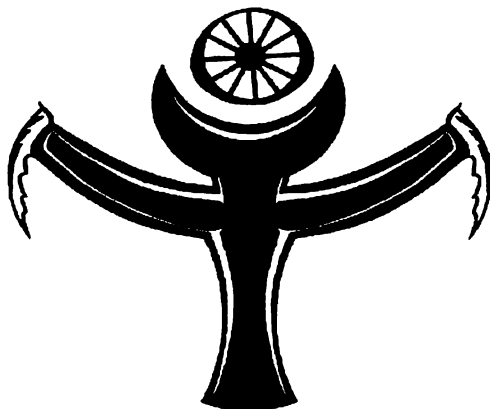


*Драконьянская сигила Басму*



## УШУМГАЛЛУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



Ушумгаллу еще один змей-дух, хотя его часто идентифицируют с крылатым драконом также. В исторических источниках его часто путают с Башму, а его атрибуты являются неопределенными. Само слово Usumgallu производная форма от usum, которое буквально означает «Изначальная Ядовитая Змея». Его основное качество — определяется как убийство, убийство, по всей видимости своим ядом, и способность устрашать даже богов. Также сам эпитет usum (gal) использовался в качестве эпитета для некоторых богов и королей. В магической работе Ушумгаллу появляется в форме золотого дракона или крылатой золотой змеи. Он наделяет практикующего способностью использовать золотой магический огонь для очищения, защиты или же для уничтожения. Огонь соединяется с ладонями практикующего, и он может протянуть их сквозь астральный

план и дотронуться до тонкого тела своей цели, чтобы очистить энергию человека, например, для исцеления или использовать огонь в разрушительных целях и сжечь жизненную энергию жертвы. При вызове, дух входит в тело и ум изнутри, заставляя ауру светиться золотым сиянием, и астральные формы принимают очертания золотого дракона. Практикующий может использовать маску дракона, окрашенную золотом, чтобы привлечь дух в храм плоти. Зажженная сутью духа, в трансе овладения, маска прирастает к плоти, и все тело принимает форму дракона, что является очень сильным и вещественным проявлением. В обрядах призывания демон принимает вид королевской кобры, танцующей, извивающейся, гипнотизирующей вызывающего своим движением и завораживающей сверкающе-красными глазами. Она кусает третий глаз и сливается с личной сущностью, с сущностью бытия, что ощущается как очень интенсивная активация этого духовного центра, иногда сопровождающаяся сильными болями и видениями кровотоков из третьего глаза. Кобра также может разделиться на двух небольших змей, которые проникают в тело практикующего через лоб. Одна из этих змей серебряная, другая — золотая, что наводит на ум ассоциации с Идой и Пингалой, двумя аспектами змеевидной энергии Кундалини. И это также соединяет Ушумгаллу с египетским Уреем и с Башму, другим богом-змеем, который иногда является в форме двух змей, сплетающихся вокруг головы, и расширяющих сознание за пределы восприятия. В древнем Египте Урей был символом богини Уаджет, одним из ранних египетских божеств, которых часто изображали в виде вздыбленной кобры. Ее изображение составляло часть головного убора, вроде короны опоясывающей голову, которую носили фараоны и являлось символом божественного покровительства. Королевская кобра с короной на голове — одно из наиболее частых проявлений Ушумгаллу. Этот дух часто приносит видения древних храмов с изображениями кобры, египетскими рисунками, иероглифами на стенах и колоннах, золотыми алтарями и ритуальными инструментами. Образ кобры, разделившейся на две части и извивающейся вокруг головы, также успешно может использоваться при вызове и визуальной медитации.

## ЭВОКАЦИЯ

Ритуал начинается с начертания сигилы кровью практикующего, пока имя демона пропеваётся низким, вибрирующим голосом. Когда это будет сделано смажь ритуальную бритву несколькими каплями крови и нарисуй им Ключ Ночи в пространстве перед зеркалом, к которому ты призываешь духа. Сосредоточься на том, как Ключ сияет золотым светом и пошли энергии на Другую Сторону Храма, усиливая ритуальное пространство. Затем сделай подношение жизненных энергий или твоих сексуальных флюидов, и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда атмосфера в Храме зарядится, и ты почувствуешь готовность заклинать, произнеси слова призыва.

*Я взываю к тебе, Золотой Змей, летящий на Крыльях Дракона.  
Я взываю к тебе, Изначальная Ядовитая Змея!  
Я призываю тебя, Ушумгаллу, явиться в Храме!  
Явись из забытых в недрах земли Храмов,  
И из секретных ритуальных мест, скрытых под водами.  
Встань передо мной в своем страшном сиянии!  
Я взываю к тебе, Золотая Кобра, чьё пламя оздоравливает и  
уничтожает!  
Явись со своим золотым огнем,  
Который сжигает плоть и освобождает душу,  
В экстатическом вознесении в миры за пределами звезд!  
Я открываю Ворота Ночи,  
Чтобы вызволить тебя, Ядовитый Змей,  
Бесстрашная убийца и разрушитель слабости,  
Раскинь свои золотые Драконьи крылья  
И встань передо мной в твоей сияющей сути, излучающей величие!  
Я... (ваше магическое имя), взываю к тебе, Ушумгаллу, приходи  
и обнаружиться!  
Приди ко мне, и помоги мне в моей Работе,  
Предоставь мне исполнение моих Желаний, которых я так  
стремлюсь достичь,  
Которые (провозгласите цель ритуала).  
Да исполнится моя Воля!*

*Я взываю к тебе через Ключ Ночи, который открывает Ворота  
и устраняет*

*Границы между мирами,*

*Я взываю к тебе силой моей крови, являющейся сущностью  
Дракона,*

*И я взываю к тебе во имя Дракона,*

*In Nomine Tiamat*

*Но Ophis Но Archios*

*Но Drakon Но Megas!*

Вглядывайся в черную поверхность зеркала и шепчи имя демона. Визуализируй возникновение сигилы в зеркале в сиянии язычков золотого пламени. Черное круглое зеркало с гладкой поверхностью — наиболее подходящий Ключ к гнозису духа. Визуализируй как зеркало становится окном на Другую Сторону, и когда ты заметишь, что демон принимает видимую форму в воротах, коммуницируй с сущностью. Когда коммуникация закончится, закрой ритуал со словами:

*Именем Дракона,*

*Это моя Воля и да будет так!*

В ритуалах эвокации Ушумгаллу возникает в своей змееподобной и драконьей формах, едва принимает какие-либо человеческие черты. Он приходит в виде золотой кобры с весами из золота и с орнаментами на египетский манер. У него есть драгоценный камень на кончике хвоста, и он носит золотую корону на голове. Его драконья форма чаще возникает в ритуале инвокации. Кобра движется вокруг практикующего в завораживающем ритме серпантина, включая гипнотический транс. Ушумгаллу нападает быстро и его яд смертелен. В работе самоусиления он наполняет ауру практикующего золотым блеском, который служит защитным экраном от магических атак и возвращает губительные энергии отправителю. Его сущность золотая и огненная, но огонь обладает плавящей и растворяющей природой, а не опаляющей и сжигающей. Он кусает жертву в третий глаз, искажает видение и отравляет сознание. Его ядовитая энергия воздействует на духовное тело жертвы, разрушает естественный приток жизненных энергий

и причиняет смятение, тошноту и психические расстройства. Его сущность сливается с сознанием жертвы очень тонким и сложным путем, и ее очень сложно распознать или изгнать.

## ИНВОКАЦИЯ

Открой ритуал начертанием сигилы демона своей кровью или просто помести несколько капель на пергамент. Окровавленной ритуальной бритвой нарисуй Ключ Ночи перед собой и над алтарем и визуализируй, как он сияет золотым огнем, освещая храм золотым сиянием.

Сосредоточься на сигиле, шепча имя демона низким, вибрирующим голосом. Визуализируй, как символ начинает сиять и светиться золотой энергией Ушумгаллу. Когда почувствуешь себя готовым начать ритуал, произноси слова призыва.

*Кровью Дракона, которая и есть моя Сущность.  
Ключом Ночи  
Я зову тебя, Ушумгаллу!  
Изначальная Ядовитая Змея!  
Королевская кобра с Весами из Золота!  
Приди в язычках золотого огня,  
Покачиваясь и извиваясь,  
Завораживающая ритмом серпантина,  
И пусть твое пламя пожирает меня изнутри!  
Раствори плоть твоим священным ядом и освободи душу  
Так, что я смог бы подняться на крыльях дракона  
В священном общении с твоей страшной сущью.  
Услышь мой вызов и приди ко мне!  
Войди в мое тело, которое я предоставляю тебе как Храм,  
И даруй мне защиту от тех, кто желает мне зла!  
Укрепи меня своими силами,  
И наполни меня своим непроницаемым сиянием!  
Смути сознание моих врагов,  
Забери их здоровье и здравомыслие,  
Отрави их умы и пируй в их душах!  
Открой Храм Плоти,*

*Раствори твои золотые крылья и подними мою душу в экстазе чувств!*

*Принеси мне видения знаний, мудрости и понимания!*

*Я призываю тебя именем Дракона.*

*In Nomine Draconis!*

*Ho Drakon Ho Megas!*

Сожги пергамент и пусть дым перенесет твой призыв через астральные планы. Затем войди в транс обладания и предложи себя, чтобы воспламениться огненной энергией духа. Используй визуальные медитации и пусть сознание соединиться с вызываемой сущностью через сексуальный экстаз. Почувствуй, как золотой змей движется по колонне позвоночника и взбирается в третий глаз, где он становится драконом. Его огненные крылья расправились, и твоя душа вышла за пределы плоти в экстатическом соединении. В этот момент позволь видениям течь свободно, исследуя силы демона, которые теперь твои, или же сфокусируй энергию на конкретной цели. В ритуалах инвокации Ушумгаллу возникает изнутри, как огненный дракон или золотая змея с золотой чешуей. Тонкое тело практикующего наполняется жидким золотом, аура сверкает золотыми цветами, и золотой огонь возникает из духовных центров на ладонях. Эта энергия имеет успокаивающие и целебные качества и может быть использована для защиты и усиления возможностей, но она также очень опасна, когда используется в работе проклятия. Как и в ритуалах Башму, цель должна быть ударена в третий глаз, или также укушена и оплевана ядом или поражена через сожжение чакры жидким огнем. Представь у себя на ладонях пламя и жги глаза жертвы, концентрируя поток разрушительных энергий на третьем глазе цели, или прими на себя астральную форму кобры, или же крылатого ядовитого змея, и кусай жертву, отравляя ее ауру ядом и причиняя тошноту и боль. Когда ты захочешь закончить работу и вернуться к обыденному сознанию, поблагодари демона и закрой ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ. КОРОЛЕВСКАЯ КОБРА

Представь себя на пляже у моря. Это рассвет и солнце медленно поднимается из-за горизонта. Ты сидишь и медитируешь, глядя

на восходящее солнце. Вдруг его золотой свет вспыхивает и ослепляет тебя на какое-то время. Не выдержав света, ты закрываешь глаза и, когда открываешь их снова, замечаешь, что окружающее пространство изменилось. Ты больше не на пляже. Теперь ты сидишь в золотом храме, построенном по образу храмов Египта. Пропой имя демона. Он возникнет в виде королевской кобры — огромный, с короной на голове и с драгоценным камнем на конце хвоста. Кобра танцует, передвигаясь все ближе и ближе. Внезапно она кусает тебя прямо в третий глаз. Ты чувствуешь боль и понимаешь, что твое восприятие изменилось, но и кобра изменилась тоже. Она разделилась на двух змей, и они обе вошли в твое тело через третий глаз. Ты чувствуешь, как змеи обвиваются вокруг твоего позвоночника, активируя быстрый и очень интенсивный всплеск энергии, проходящий через всю плоть. Наконец, они обе выходят из третьего глаза и сворачиваются вокруг твоей головы. Мгновение этот процесс ощущается как болезненный, но вскоре боль исчезает и твое сознание расширяется, сливаясь с сущностью демона. Позволь свободно течь потоку видения и изучай силы, которые ты в себе пробудил.

## НЕФРИТОВЫЙ ТРОН

Представь себя проникающим в озеро или пруд. Вода зеленая, и под ней едва ли можно разглядеть что-либо. Ты доплывешь до дна озера и замечаешь вход в храм. Храм зеленый и выглядит сделанным из изумруда, с нефритовым орнаментом. В центре находится огромный трон, на котором сидит огромная кобра с короной на голове. Корону венчает фиолетовый драгоценный камень. Когда ты приближаешься к кобре, она принимает человеческую форму — молодой человек, выглядящий немного андрогинно. Он просит тебя раздеться и лечь голым на землю в позу, известную в йоге под названием «кобра». Твои ноги и бедра должны касаться земли, ладони положи на пол, а верхняя часть тела (от пупка до головы), поднимается, как змея, вместе с тем как позвоночник выгибается назад, руки выпрямляются вперед. Затем кобра кладет корону на твою голову и помещает драгоценный камень на лоб, в область третьего глаза. В этот момент ты чувствуешь, что принял форму

кобры, твоя аура стала золотой и корона исчезла, превратившись в твою плоть, оставив твой третий глаз открытым и сияющим фиолетовой энергией. Теперь твое зрение не ограничено никакими рамками плоти. Исследуй это чувство и открой себя для всего, что придет.

## ПОДВОДНЫЙ ХРАМ

Прежде чем лечь спать сконцентрируйся на сигиле Ушумгаллу и пропой имя демона низким, вибрирующим голосом. Когда ты почувствуешь присутствие демона, начерти Ключ Ночи перед тобой и скажи слова медитационной инвокации:

*Именем Тиамат,*

*Я разворошил Черные воды Бездны,*

*И я приподнял завесу Ночи*

*Чтобы заглянуть в тайны, которые лежат за пределами мира бодрствования.*

*Именем Матери,*

*Я призываю Ушумгаллу быть моим проводником и компаньоном в путешествии сквозь сны и ночные кошмары.*

*Ключом Ночи я открываю ворота в страну снов.*

*И я хочу отдохнуть в объятиях дракона,*

*Во сне, который отнесет меня в подземные храмы,*

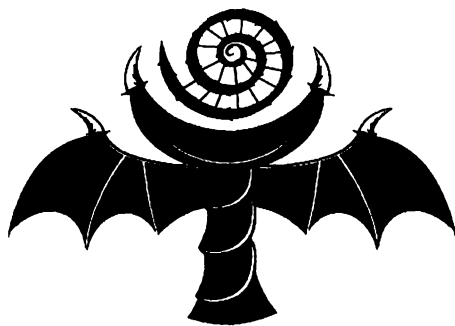
*Где я должен присоединиться к запретным ритуалам и страшным обрядам*

*Да будет так!*

Затем положи сигилу под подушку и ложись на кровать. Представь дверь с символом демона, которая светится и сияет золотым огнем. Дверь открывается и ты приглашаешься пройти сквозь нее. Сосредоточься на визуализации, приведенной ниже, и позволь себе заснуть, сохраняя свое сознание сосредоточенным на намерении продолжать видение во сне. Когда ты пройдешь сквозь двери сна, представь себя стоящим перед дверью, отворяющей вход в золотую башню, украшенную орнаментом из фигурок змей. Когда ты вступаешь в башню, ты вдруг замечаешь, что в ней нет пола, только



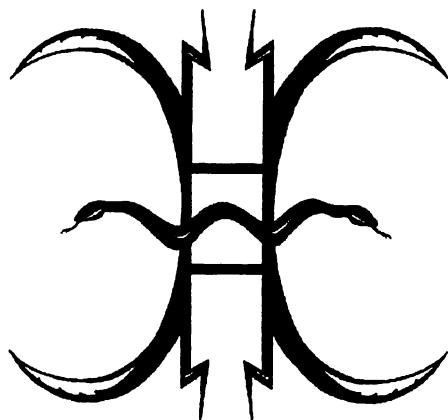
пустое пространство внутри. Ты падаешь вниз в крошечно-черную воду. Стены гладкие, и башня напоминает тебе колодезь. Вдруг ты чувствуешь, как что-то тянет тебя глубже и глубже в воду пока ты, наконец, не достнешь дна. Вскоре после этого ты оказываешься по другую сторону толщи воды, которая теперь выглядит как гладкое зеркало над твоей головой. Ты понимаешь, что оказался в диковинном подводном храме, в который тебя перетянули жрицы, обитающие в этом месте. Они немного напоминают русалок, но их лица не совсем человеческие, а их кожа — мертвенно бледная, с зеленоватым оттенком, а глаза — черные. Храм круглый, с белыми стенами и небольшим алтарем в центре. Над алтарем можно увидеть печать демона. На алтаре есть золотая чаша, кинжал и Золотая маска Дракона. Надрежь руки, и пусть кровь льётся в чашу. Затем поставь на маску и призови демона пить причастие из чаши. Теперь позволь видению течь свободно и пусть оно сформирует твой сны пока ты засыпаешь.



*Драконьянская снгула Ушумгаллу*

## ЛАХАМУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**М**онстр Лахаму (Также называют Лахму или Лахами) носит то же имя, что и один из основных богов, созданных Тиамат, но он представляется скорее особой сущностью. Его имя означает «Волосатый» и иногда его идентифицируют с Вавилонским героем или защитным божеством, связанным с такими богами как Энки и Мардук. Слово *lahama* использовалось для обозначения пятидесяти духов, находившихся в услужении Энки и позднее относилось к статуям стражей, которые стояли у ворот великих храмов. В магической работе Лахаму принимает форму огненного демона-воина с длинными огненными волосами и возникает на полях боя и в местах кровопролитий. Иногда у него есть посох в виде змеи, мечущий молнии. В других случаях его собственные руки принимают форму молний. Его энергия огненная, жестокая и крайне агрессивная.

Он возникает в гневе и ярости и наделяет практикующего знанием о магической войне с применением огня и молний. В обрядах эвокации его иногда сопровождает сестра-близнец, которая воплощает в себе силы, противоположные его собственным силам. Тогда как сущность Лахаму — огонь и похоть, его женский двойник представляет смерть и энтропию. Ее энергия холодная и ее появление сопровождается видениями грязи и нечистот. Она безжалостный вампир, который питается жизненными силами своих жертв и, когда ее вызывают, она появляется в виде большого паука с человеческой головой, туловищем и руками.

У нее шесть рук, и на каждой лезвия вместо рук и предплечий. Она призывается в Храм тем же образом, как и ее мужской аналог, и тем же именем. Кроме того, обе формы могут быть успешно задействованы в обрядах проклятия и личного самоусиления. Тем не менее, она приходит в редких случаях, и легче и естественней устанавливать контакт с мужской, огненной формой Лахаму. Сам по себе Лахаму также имеет вампирические качества. Когда его вызывают, он открывает сознание с интенсивным приливом энергии, однако это часто испытывается практикующим как поглощение и лишение его собственной жизненной энергии, в то время как нервы наполняются огненной и электрической энергией духа. Это экстатический и эротический опыт. Общение энергий происходит через специальный тип сексуального союза. Он кусает себя за предплечье и позволяет пить тебе его сущность, пока он пьет твою. Это эротическое ощущение, но потребление происходит не через плоть и сексуальные жидкости, а через кровь, путем пожирания друг друга в экстатическом союзе, когда сознание практикующего полностью слито с сущностью демона. Его кровь металлическая на вкус и обладает тонизирующим и омолаживающим свойством. Он является в языках пламени и с молниями, извивающимися вокруг него, подобно змеям, и потребляет твои жизненные силы, замещая их огненными энергиями духа, пока ты лежишь голым на алтаре. Ритуал инвокации оставляет практикующего наделенным силой и сосредоточенным, бдительным и взволнованным, но при этом не возбужденным в сексуальном смысле. Он вызывается через принесение в жертву сексуальных флюидов, но энергии высвобождаемые через сексуальный экстаз сублимируются и направляются в

намерение работы. Он вселяет электрические, огненные и экста-тические видения и приносит сны о забытых святилищах, расположенных где-то в пустыне, реках крови, текущих в подземных храмах и алтарях, окруженных кольцами огня. Из-за аспектов, связанных с разрушением и насилием, он может быть проассоцирован с клипой Голахаб — темным и пламенным двойником Гебуры, представляемой жестокими духами ярости. Однако из-за мужественности духа и из-за сексуальных аспектов, он также может принадлежать к уровню Гагиэля, будучи управляемым темным богом Клипот, несущим апокалипсис в мир и разрушение вселенной.

## ЭВОКАЦИЯ

Начерти линии сигилы демона своей кровью, пропевая имя демона. Когда это будет сделано, помести несколько капель крови на ритуальную бритву и начерти Ключ Ночи в пространстве перед зеркалом. Представь Ключ Ночи искрящимся огнем и молниями и проводящим энергии драконов с Другой Стороны Храма. Сделай подношение жизненных энергий или сексуальных флюидов и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда почувствуешь себя готовым приступить к вызову, произноси слова призыва:

*Я призываю тебя, Грозный Воин, приходящий в огне и ярости,  
Я призываю тебя, хранитель забытых храмов!  
Я вызываю тебя, Лахаму, явиться в этом Храме!  
Пробудись ото сна за Воротами Заката,  
И приди с яростью и сладострастием,  
Огнем и серой!  
Приди из стран, откуда нет возврата,  
С мистериями более древними, чем само время!  
Я открываю Ворота Ночи,  
Чтобы призвать тебя сюда, свирепого демона- воина.  
Через реки крови и кольца огня,  
Одетым в волчью шкуру,  
С огненными волосами  
И змеями, свернувшимися вокруг.*

*Встань передо мной в своей первобытной мощи.  
И разрушь мир в своих убийственных объятиях!  
Я ... (твое магическое имя), призываю тебя, Лахаму, прийти и  
проявиться!  
Приди ко мне и помоги мне в моей работе,  
Даруй мне исполнение желания, которое я хочу осуществить.  
Которое (скажи намерение ритуала).  
Да исполнится моя воля!  
Я взываю к тебе Ключом Ночи, который открывает Ворота и  
смещает границы между мирами,  
Я взываю к тебе силой моей крови, которая есть сущность дракона.  
И я взываю к тебе именем Дракона.  
Но Ophis Но Archaïos  
Но Drakon Но Megas!*

Теперь смотри в зеркало, повторяя имя демона. После визуализируй как сигила проявляется в зеркале в огне и свете. Представь, как зеркало становится воротами, живым порталом, и сфокусируйся на энергиях текущих в Храм и на Другую Сторону. Когда заметишь, что демон принимает видимую форму в воротах зеркала, коммуницируй с духом. Когда коммуникация будет закончена, поблагодари демона и закрой работу со словами:

*Именем Дракона,  
Это моя воля и да будет так!*

В обрядах эвокации Лахаму возникает в виде огненного воина, сурового и сильного, с темно-красной кожей и пылающими волосами. Его зубы, тонкие и острые, напоминают звериные. Его глаза светятся янтарем. Вместо рук и предплечий у него извивающиеся змеи, которые скручиваются в спирали из молний. Его сущность одновременно огненная и электрическая, яростная и влекущая. Приношение сексуальных флюидов необходимо как в обрядах эвокации, так и в обрядах инвокации. Но, прежде всего он должен быть вызван через кровь и человека, и животного. Во враждебно настроенном колдовстве, он поражает цель молнией, разрывающей защитные поля и срывающей духовное тело, высасывая

жизненные силы из жертвы. Атака вызывает прилив адреналина в кровь атакуемого и заставляет кровь циркулировать быстрее. Это одна из форм астрального вампиризма — смесь боли и восторга, приводящая к быстрой потере жизненной энергии. В полнолуние Лахаму иногда возникает в виде черного охотника с лицом, переходящим в череп, одетый в волчью шкуру и несущий шлем, увенчанный рогами оленя. В одной руке он держит копье, а в другой руке — кубок, и пьет кровь сраженных жертв. Обе формы могут быть успешно задействованы в астральной вампиризме, и в других обрядах проклятия.

## ИНВОКАЦИЯ

Поместите несколько капель крови на пергамент с сигилой демона или используйте кровь, чтобы начертить линии глифы. С окровавленной ритуальной бритвой, начертите Ключ Ночи перед собой, над алтарем и визуализируй как он сияет красными языками пламени и искрится сияющими вспышками молний. Сфокусируйся на сигиле, прошепчи имя демона и смотри как линии начинают оживать и сияют огненной энергией духа. Когда атмосфера в храме зарядится и ты почувствуешь возможность начать, говори следующие слова:

*Кровью дракона, которая и является моей собственной  
сущностью,  
И Ключом Ночи.  
Я взываю к тебе, Лахаму!  
Огненный воин,  
Яростный демон похоти и ярости.  
Прийди из забытых храмов,  
И с залитых кровью полей сражений,  
По ту сторону Ворот садящегося солнца.  
Приди с пламенными ударами, сжигающими землю,  
И карающими души живущих.  
Я приношу себя на алтарь сексуальной магии,  
И я пью твою ядовитую кровь.  
Мое тело — сосуд для твоего живого огня,*

*Возникни из языков пламени и молний,  
Пронзи мою душу изнутри.  
Смешай мою кровь с твоим кипящим дыханием.  
И укрепи мою плоть твоей огненной сутью!  
Надели меня силой ослаблять и разрушать моих врагов!  
Поглоти их жизненные силы,  
Пируй в их истерзанных душах,  
И оставь их извиваться в огненной агонии.  
Открой Храм Плоти.  
Опьяни мою душу твоим первозданным голодом,  
И взбудоражь мои сны ужасом, похотью и экстазом.  
Я взываю к тебе именем Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!*

Сожги пергамент со знаком и пусть дым проникнет через астральные планы и перенесет твоё желание соединиться с сущностью духа. Затем используй визуальную медитацию, чтобы войти в транс обладания или соедини своё сознание с сущностью демона через состояние сексуального экстаза. В ритуалах Лахаму рекомендуются оба метода. Почувствуй, как дух входит в твоё тело через третий глаз, когда его огонь восходит и катится вокруг твоего позвоночника, дайте своей душе воспламениться от общения с этой огненной сущностью. Теперь ты можешь дать потоку видений течь свободно и исследовать силу духа, находящегося в вашем распоряжении или же направить его силу на определенную цель. Освоение энергий происходит через сексуальный союз, как в работе самоусиления, так и в ритуалах злого колдовства. Представь себя демоном-воином и сфокусируй энергии ярости и гнева в своих руках, визуализируя их в виде огненных стрел-молний. Ударь свою цель в третий глаз или, через горло, сделай её слепой и глухой, неспособной видеть тебя или остановить силу. Визуализируйте, как огонь и молнии прорываются сквозь защитные слои ауры, лишая жертву оберегающих сил и, наконец, вспарывает тело жертвы в яростном насилии, потребляя жизненные силы через горячую агонию, замещая их истощением, граничащим со смертью. Когда захочешь закончить работу и вернуться к обычному сознанию, поблагодари Демона и закрой ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ: ОГНЕННЫЙ ВОИН

Представь себя на большом поле боя, среди сотен трупов и умирающих воинов, раскиданных повсюду. Весь пейзаж выглядит скорее древним, чем современным — всюду старое оружие и доспехи. В воздухе запах гари и кровавой битвы. Облака повисли низко над горизонтом, а небо — кроваво-красное, как если бы оно было окрашено кровью, разлитой повсюду на полях. Воздух слабо электризуется, и вы можете ощущать беспокойство, как будто самое худшее еще может произойти. Вдруг из облаков дыма возникает демон-воин. Он выше и сильнее любого человека. Его кожа темно-красная, а длинные волосы — огненные. Вместо рук и предплечий — извиваются змеи. Ты можешь ощутить окружающую его ауру варварства и боевого неистовства. Он направляется прямо на тебя и сбивает с ног. В этот момент его руки-змеи превращаются в сияющие молнии. Одна из них ударяет в твой третий глаз, другая — в горло. Боль разрывает тебя на куски и на некоторое время окружающий пейзаж темнеет. Вскоре, когда сознание возвращается, ты понимаешь, что больше не лежишь на земле, теперь ты стоишь там, где раньше стоял демон. Теперь ты — он, и наполнен его огненной сутью, а вместо рук выются змеи. Ты видишь то, что видит он, и чувствуешь то, что он чувствует. Теперь ты можешь быть в этом чувстве и дать потоку видений течь свободно. Также ты можешь экспериментировать с этой огненной сутью и сфокусироваться на своей цели.

## МЕДИТАЦИЯ: ХРАМ ОГНЯ

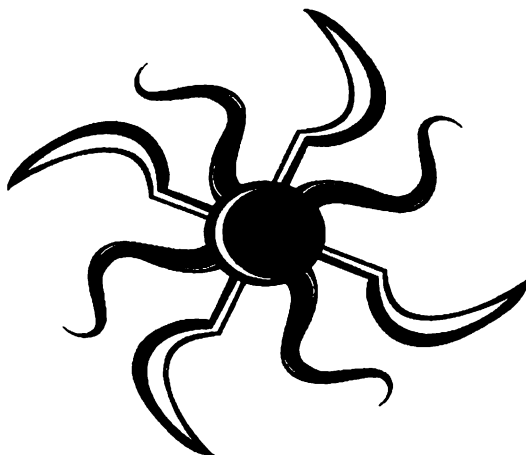
Перед тем как лечь спать, сфокусируйся на сигиле Лахаму, пока повторяешь его имя. Когда ты почувствуешь присутствие духа и атмосферу слегка заряженную энергией огня и молний, начерти Ключ Ночи перед собой и произнеси слова инвокации для медитации:

*Именем Тиамат,  
Я разворошил черные воды бездны  
И приподнял завесу ночи.*



*Чтобы заглянуть в тайны, лежащие за миром бодрствования.  
Именем Матери,  
Я призываю тебя, Лахаму, стать моим проводником и спутником  
в сновидениях и ночных кошмарах.  
Ключом Ночи я открываю ворота страны снов.  
Я хочу отдохнуть в объятиях Дракона.  
В видениях, которые перенесут меня к забытым храмам в сердце  
пустыни.  
Где я отведаю экстаз крови и страсти,  
Через древнее знание Демона Воина,  
Да будет так!*

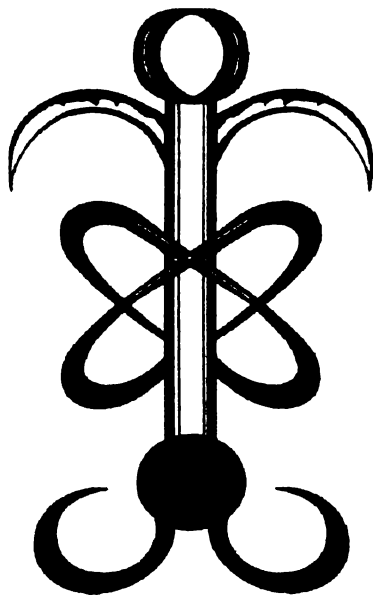
Положи сигилу под подушку и ложись на кровать. Закрой глаза и представь дверь с символом духа, сияющим красным пламенем и яркими всполохами молний. Дверь открывается и ты можешь пройти сквозь нее. Сфокусируйся на визуализации, приведенной ниже и, засыпая, держи свой ум сосредоточенным на намерении продолжать видение во сне. Когда ты пройдешь через дверь, представь себя в пейзаже пустыни. Песок, солнце и небо — красные. Когда ты идешь в сторону заходящего солнца, — ты можешь увидеть небольшой круглый храм на горе. У него нет стен — только колонны. Молнии сверкают вокруг храма, даже если не видно шторма, а вся атмосфера кажется сказочной и гипнотической. Когда ты подходишь ближе, ты понимаешь, что этот храм является лишь частью другого, большего, и ты стоишь у входа, ведущего вниз, под землю. По сторонам двери стоят статуи длинноволосых воинов, они держат посохи в виде змей. По мере того, как ты спускаешься вниз, ты замечаешь, что воздух становится горячим и сухим. Сильные пары ладана дурманят тебя, и ты становишься еще более сонным. Когда ты открываешь основную залу, ты замечаешь другую статую воина, напоминающую те, что были у входа. Обнаженное тело статуи мускулистое, атлетического сложения. Кроме статуи ты можешь видеть только комнатку с небольшим алтарем, на котором лежит пустой потир и кинжал. Возьми бритву и сделай приношение своей крови, позволив ей капать в чашу. Когда чаша наполнится, вылейте кровь на статую. Она оживет и превратится в демона-воина. Поговорите с ним, и пусть он проведет вас сквозь ваши сны.



*Драконьянская сѣгѣла Лахаму*

## УГАЛЛУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**У**галлу, известный также как «Великий шторм» — демон, буквально называемый в источниках «Штормовым». Он также описывается как сущность с головой льва, ассоциируемая с богами подземного мира, такими как Нергал. В этом смысле, это демон- каратель нарушителей, приносящий болезни. Иногда он изображается с булавой и поднятым кинжалом, и тогда он рассматривается как защитная сущность. Название этого духа переводится как «Большой антициклон», и он считается противоположным богу Солнца или ассоциируется с богом Бури

Ададом. Суровые погодные условия, такие как грохочущие шторма, представлялись высвобождением неба и персонифицировались через львиноподобных монстров. Вполне вероятно, что Угаллу одно из таких мифологических чудовищ. В магической работе, дух проявляет силы, связанные с воздухом, электричеством и водой. Угаллу имеет женскую природу, и в обрядах эвокации возникает либо как абстрактный вихрь энергии, либо в антропоморфной женской форме — воздушной, полупрозрачной, состоящей из эссенции сумерек и черных туч. Она приходит во вспышках молний и в звуках грома, который напоминает рычание львов. Угаллу претендует на обладание силой сдувать весь мир жестоким бураном и бешеными ветрами. При инвокации дух наделяет практикующего огромным объемом электрической мощи, которая может быть использована в магической работе. Это ощущается как стремительный и крайне экстатический подъем энергии вдоль позвоночника, сфокусированный в области третьего глаза. Кружащаяся воронка открывается в центре лба, соединяя ум с энергиями духа, которые проявляются через астральный план. Контролируя астральную воронку хаоса, практикующий может «ворошить» силу и заставлять меняться материальный план, влияя на события, нанося вред врагам и формируя реальность. По сути своей эта энергия очень деструктивна и когда она сфокусирована есть возможность бросить эту астральную силу как мощный светящийся шар в магическом сражении. Если натренироваться, эта практика является мощным магическим оружием. Самое простое и естественное — установить контакт с этим духом через сны. Угаллу вдохновляет видения полетов, левитацию и путешествия через астральные планы, полеты верхом на шторме и взлеты на язычках пламени. В трансе овладения, она выводит душу за пределы плоти в экстатическом полете над темными водами, беспокойными озерами и бушующими морями. Астральная форма практикующего превращается в черный морок и летит через астральные планы на крыльях тени. На Древе Ночи клипот этого демона наверное можно ассоциировать с *A'Arab Zaraq*, астральной сферой штормов и молний, связанной с водой и Темной Венерой.

## ЭВОКАЦИЯ

Начерти линии сигилы с несколькими каплями своей собственной крови, пока проговариваешь имя демона. Затем смажь ритуальный клинок несколькими каплями крови и начерти Ключ Ночи в пространстве над зеркалом, которая является фокальной точкой для энергий. Рекомендуется использовать водное зеркало конкретно для этой работы, но обычное зеркало тоже подходит. Представь Ключ, светящийся синим электрическим сиянием и проводи энергии с Той Стороны в Храм. В этот момент сделай подношение своих жизненных энергий или сексуальных флюидов и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда атмосфера в Храме немного электризуется, и ты почувствуешь готовность начать ритуал, произноси текст заклинания:

*Я взываю к тебе, Демон Великой Бури, приходящий с ураганным ревом!*

*Я взываю к тебе, могущественный антициклон!*

*Я призываю тебя, Угаллу, явиться в Храме!*

*Явись из беспокойных вод Утробы Хаоса!*

*Через черные моря и океаны,*

*Где рожден первозданный ужас!*

*Приди с громом и молнией,*

*Одетая в чудовищный мрак,*

*С суровыми ветрами и свирепыми бурями,*

*Который рвет небо и пытается землю!*

*Я открываю Ворота Ночи.*

*Я призываю тебя выйти, устрашающий циклон!*

*Смешай облака и возмути воды!*

*И встань передо мной в своей устрашающей силе,*

*В великолепии и неистовстве,*

*Рокоцущим через миры и измерения!*

*Я, ... (твое магическое имя), вызываю тебя, Угаллу, явиться и возникнуть!*

*Приди ко мне и помоги в моей Работе.*

*Даруй мне исполнение моего желания, которое я хочу исполнить,*

*Которое (сообщи намерение ритуала).*

*Пусть моя работа будет исполнена!*

*Я взываю к тебе Ключом Ночи, который открывает Ворота и смещает границы между мирами.*

*Я взываю к тебе силой моей крови, которая и есть сущность Дракона.*

*Я взываю к тебе именем Дракона.*

*In Nomine Tiamat*

*Но Ophis Но Archaios*

*Но Drakon Но Megas!*

Вглядывайся в зеркало, когда повторяешь имя демона. Визуализируй появление в зеркале сигилы, сияющей яркой электрической энергией с мерцающими оттенками синего. Представь как зеркало становится окном на Другую Сторону и вратами энергий, которые текут в Храм. Когда ты заметишь, что фигура кристаллизуется в черных воротах в видимую форму, коммуницируй с сущностью. Когда коммуникация закончится, поблагодари Демона и закрой ритуал со словами:

*Именем Дракона:*

*Это моя воля и да будет так!*

Сущность Угаллу воздушная и эфемерная. Она также очень хаотичная, и духа следует специально попросить принять вещественные формы при возникновении в зеркале. В обрядах Эвокации Угаллу обычно возникает в человеческой форме, как демоническая женщина, но ее лицо может изменяться от женского к мужскому, от молодого к старому. У нее белые растрепанные волосы, которые переходят в стрелы молний, а ее лицо искажается гримасой маниакального безумия. В руках она держит посох, сделанный из костей и черепов, эмблему ее силы, которым она повелевает ветрами и перемещает облака. Она также приходит как темная фигура со скрещенными руками, одетая в черный балахон, а лицо ее скрыто капюшоном. Когда она откидывает капюшон, можно увидеть кружение вихря в центре ее лба. Угаллу проникает в тело противника через третий

глаз и разрывает ауру сущностью молнии. Ее аура электрическая, и когда она сфокусирована на цели, это ощущается как удар молнией или электрический разряд. Она распространяется по всему телу мучительными волнами, которые в результате могут привести к различным физическим расстройством, в особенности сосудистым и сердечным. В обрядах проклятия она гарантирует тяжелую и мучительную смерть.

## ИНВОКАЦИЯ

Откройте ритуал, поместив несколько капель собственной крови на сигилу демона или же используйте кровь, чтобы начертить линии глифы. Окровавленным ритуальным клинком нарисуйте Ключ Ночи перед собой над алтарем, и представьте как он сияет синим мерцающим сиянием, наполняя Храм электрической энергией духа. Какое-то время всматривайся в сигилу, повторяя имя демона, и представь как глифа оживает, активированная энергией Угаллу. Когда почувствуешь готовность начать ритуал, произнеси слова инвокации:

*Кровью Дракона, которая является и моей собственной сущностью,  
И Ключом Ночи,  
Я взываю к тебе, Угаллу!  
Устрашающий демон молний и ураганов!  
Ревущий Циклон!  
Приди с темными облаками и очерни солнце!  
Пробуди ветра и возбуди воды!  
Возникни из сердца Бездны,  
С безумной яростью, которой никто не может противостоять!  
Приди с лавинным рыком.  
Со штормами бушующими над океанами  
И несущими хаос на землю!  
Войди в это тело, которое я предоставляю тебе как Храм,  
И освободи мою душу через обряды пыток и экстаза!  
Услышь мой призыв и приди ко мне!  
Надели меня силой повелевать штормами и молниями,*

*Управлять Вихрями Хаоса,  
Создавать и разрушать!  
Сокруши моих врагов и пируй на их плоти,  
Облеки их души всепоглощающей тьмой,  
И зарази их смертью, голодом и распрей!  
Открой этот Храм Плоти,  
И вознеси мою душу на остриях молний!  
Дай ей подняться на твоём устрашающем дыхании,  
И принеси мне видения террора и ярости!  
Я взываю к тебе именем Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!*

Сожги пергамент с сигилой, и пусть дым пересечет астральные планы вместе с твоим намерением, чтобы объединиться с демоном. Затем начни транс овладения через визуальную медитацию или через сексуальный экстаз, и пусть твои устремления соединяться с энергией духа. Почувствуй как сущность духа проникает в твою плоть через третий глаз и распространяется по телу электрическими волнами. Изначально это может ощущаться болезненно, но вскоре душа поднимется над плотью в экстатической коммуникации. Теперь ты можешь позволить видениям течь свободно, исследуя силу духа, которая находится теперь под твоим управлением, или ты можешь сфокусировать энергии на специальной цели. В ритуалах инвокации Угаллу проявляется как вихрь электрической энергии, проникающей в третий глаз и текущей по позвоночнику. Эта энергия очень деструктивная и практикующий может использовать ее в магических атаках, чтобы посылать шары молний через астральные планы. Визуализируй поражение цели в третий глаз и разрыв тонкого тела жертвы, разрушение защитной оболочки и оберегающих механизмов. Если ты хочешь использовать сущность Угаллу для самозащиты и самоусиления, вызови дух и представь себя окруженным голубым мерцанием электрических сетей, которые образуют защитную оболочку против магических атак. Когда ты почувствуешь, что хочешь завершить работу, вернуться к своему обычному сознанию, поблагодари дух и закрой ритуал.



## МЕДИТАЦИЯ: ШТОРМОВОЙ ПОРТАЛ

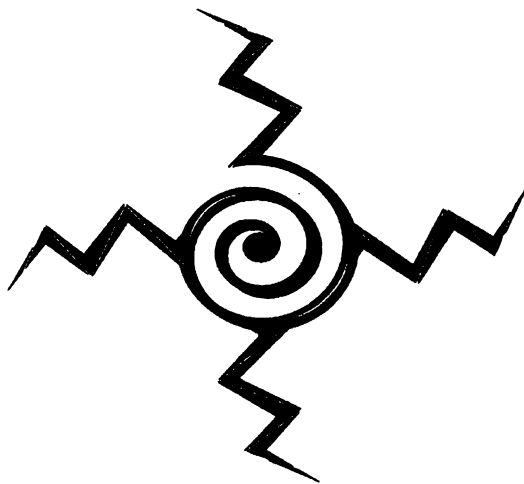
Представь себя стоящим на берегу моря или океана. Атмосфера влажная и наэлектризованная, как перед штормом. Вдалеке слышны раскаты грома, и ты замечаешь вспышки молний. Темно и пасмурно, хотя время не ночное. Небо затянуто плотными темными тучами, висящими низко над горизонтом. Ты пристально вглядываешься в море, и понимаешь, что волны состоят не из воды, а из энергии, которая течет из одного мира в другой. Представь, что они могут перенести тебя на другую сторону, в другое измерение. Начни произносить имя демона. В то же время шторм приближается ближе и ближе. Море и тучи сливаются в одно, тьмой заволакивает весь ландшафт. Удары молний бьют один за другим вокруг тебя, и рев грома звучит как рычание льва или дикого животного. Неожиданно разряд молнии ударяет тебя ровно в макушку. Ты можешь ощутить пульсацию электричества, текущего от головы, и распространяющегося по всему телу. Ты поднимаешься в небо, несомый мощным электрическим током, в то время как молния поражает тебя снова и снова, усиливая твою душу и тело. Наконец энергия скапливается в области третьего глаза, некоторое время ты чувствуешь боль, разрывающую голову на части, но затем осознаешь, что можешь видеть мир вокруг в совершенно иначе, чем раньше. Это ощущается так, как если бы раньше ты был слепым, а теперь прозрел. Твой взгляд не имеет никаких ограничений, и электрическая энергия спокойно течет по твоему телу, наделяя тебя силой разрушать все, стоящее на твоём пути. Позволь видению течь свободно, формируясь сущностью духа и твоим собственным воображением, или используй энергию в дальнейшей магической работе.

## МЕДИТАЦИЯ: ВИХРЬ ХАОСА

Прежде чем идти спать, сфокусируйся на сигиле Угаллу и повторяй имя демона. В то же время визуализируй как пространство становится немного наэлектризованным. Когда почувствуешь присутствие духа, начерти Ключ Ночи перед собой и произнеси слова медитационной инвокации:

*Именем Тиамат,  
Я всколыхнул темные воды бездны,  
И я приподнял Завесу Ночи,  
Чтобы заглянуть в тайны, которые лежат за пределами мира  
бодрствования.  
Именем Матери,  
Я призываю Угаллу быть моим проводником и компаньоном в  
снах и ночных кошмарах,  
Ключом Ночи я открываю ворота страны видений.  
И я стремлюсь отдохнуть в Объятиях Дракона.  
В видении, которое перенесет меня к заброшенным горным  
вершинам.  
Через рокочущие океаны и бесформенные облака,  
Где я выучусь командовать штормами и молниями.  
Да будет так!*

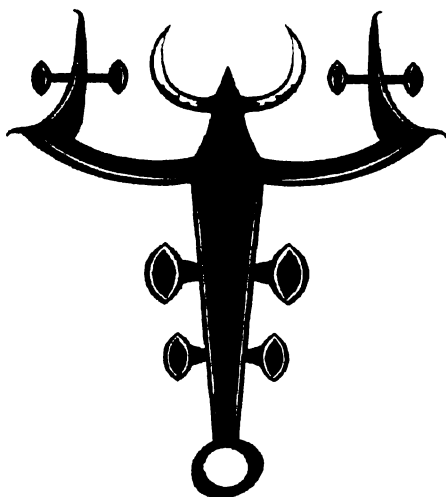
Положи сгилу под подушку и, когда ты ляжешь на кровать, представь дверь с символом духа, мерцающим синим светом. Дверь открывается, и ты можешь пройти через Ворота Сна. Сфокусируйся на визуализации, данной выше, и засыпай, сконцентрировавшись на намерении продолжать видение во сне.



*Дракониианская сгила Угаллу*

## УРИДИММУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**В** исторических записях Уридимму описывается как «Бешеный Пес». Или также известен как «Безумная Собака» или как человекоголовый человек-лев. В литературе, особенно в Вавилонской Мифологии, остается не ясным дух ли это льва или волка, так как он также ассоциируется с созвездием Волк/Люпус в южной части неба. Обычно он изображается как существо с человеческой головой и торсом, но с туловищем льва. Часто он в паре с человеко-быком (Кусарикку) в качестве помощника бога солнца Шамаша, а иногда считается, что это защитная сущность, приносящая здоровье больному человеку. Последнее, очевидно, новая функция духа, привнесенная из культов Мардука, но изначально Уридимму был одним из демонов и носителей зла. В магической работе, Уридимму проявляется

как управитель Черной Пустыни, и дух пустошей, лишенных всякого света. Он возникает в виде смутной черной фигуры, которая имеет характерные собачьи очертания, иногда формирующиеся из черных облаков, иногда кристаллизующаяся из центра космической бездны. Он разрывает мир на части, и наделяет практикующего силой видеть за пределы повседневной реальности. Его наиболее распространенной формой является, однако, странный гибрид, состоящий из щупалец и голов змей, выстреливающих из вихря черной энергии. Когда его призывают в видимой форме, он является как черный дым, проникающий в Храм, густой и удушливый, но иногда он возникает также как черный волк или лев, или помесь обоих. Если попросить, он принимает антропоморфные черты, подходящие для ритуалов эвокации. Уридимму приносит видения и сны о Вечной Ночи в темной пустыни, когда он проявляется как часть живой Тьмы. Это бесплодная пустошь, без живых существ и следов цивилизаций, как пейзаж после космической катастрофы или до появления какой-либо жизни. Также он появляется в городе черных пирамид, с сотнями зданий и сооружений, сделанных из неземного материала, не металла и не камня. При инвокации он разрывает плоть практикующего, и высвобождает дух, что переживается болезненным, но просветляющим. Он заворачивает тело в свою черную сущность, плотную и удушливую, и трансформирует душу с помощью своей ядерной силы. Это ощущается как поглощение черной космической бездны, которая живет и поглощает все, включая миры, звезды, галактики, и разлагает любой материал до чистой энергии. Это Черный Ветер, изолирующий и уничтожающий. Его сущность — первичная, неопределенная энергия, которая может взорвать всю вселенную. В ритуалах проклятия он наделяет практикующего мощной силой разрушения, но его атавистическая энергия требует огромных сил и направленной концентрации, чтобы быть успешно использованной.

## ЭВОКАЦИЯ

Открой ритуал начертав линии сигилы своей собственной кровью и шепча имя Демона. Когда сделаешь это, смочи ритуальный клинок каплями своей крови и нарисуй Ключ Ночи над зеркалом. Визуализируй как ключ сияет фиолетовым светом и

проводит энергии с Другой Стороны Храма. В этот момент сделай подношение жизненных энергий или сексуальных флюидов, и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда почувствуешь готовность призывать, проговори следующие слова:

*Я призываю тебя, страшный Волк-Демон, приходящий с рычанием львов.*

*Я взываю к тебе, черный ветер пустыни!*

*Я призываю тебя, Уридимму, возникнуть в этом Храме!*

*Возникни из лона вечной ночи,*

*Пробудись от снов в бесплодных пустошах,*

*В центре Пустого Пространства. (пустоты)*

*Приди с запрещенными знаниями,*

*С ритуалами и мистериями более древними, чем звезды.*

*И скрой мир своей всепоглощающей тьмой!*

*Я открываю Ворота Ночи,*

*Чтобы вызвать тебя, Носитель Небытия!*

*Разрушитель миров и галактик!*

*Возникни из предвремени,*

*И встань передо мной с гневом и яростью,*

*Облаченный сущностью пустоты,*

*Жестокий и мощный.*

*Возникни с облаками черного дыма,*

*И взорви вселенную своими ядерными силами!*

*Я,... (назови свое магическое имя), призываю тебя, Уридимму,*

*Прийти и возникнуть!*

*Приди ко мне и помоги в моей Работе,*

*Даруй мне исполнение моего Желания, которое я жажду осуществить,*

*Которое ... (произнеси намерение ритуала).*

*Да исполнится моя Воля!*

*Я призываю тебя Ключом Ночи,*

*Который открывает Ворота, и сдвигает границы между мирами,*

*Я призываю тебя силой моей крови, которая является сущностью Дракона.*

*И я призываю тебя именем дракона.*

*In Nomine Tiamat*

*Ho Ophis Ho Archaios  
Ho Drakon Ho Megas!*

Всматривайся в зеркало, пока произносишь имя демона. Представь сигилу, проявляющуюся в зеркале, блестящую тусклым фиолетовым сиянием. Визуализируй, как зеркало становится порталом на Другую Сторону, живым порталом, через который энергии духа текут в Храм из Черной пустыни Ночи. Когда заметишь, что демон появляется в портале, коммуницируй с духом. Сущность Уридимму неосязаемая и аморфная и его нужно специально попросить принять форму, подходящую для коммуникации. Также рекомендуется подготовить в жертву живое существо, иначе демон будет брать энергию необходимую для манифестации от мага. Когда коммуникация окончится, поблагодари дух и закрой работу словами:

*Именем Дракона,  
Это моя Воля и да будет так!*

В обрядах эвокации, Уридимму возникает сначала в виде облака черного дыма, кружащийся вихрь черной энергии складывается в черты, или в виде аморфной массы щупалец и змеиных голов. Обычно голов семь и у каждой только по одному глазу в центре лба. Иногда челюсти открываются и другие головы возникают из ртов. Они выглядят человеческими, но у них нет глаз, и они полностью слепы. У них сморщенная кожа, их рты истекают кровью, и у них тонкие острые зубы. Едва ли возможно общаться с духом в этой форме, его нужно попросить принять форму более подходящую для коммуникации. Тогда он принимает человеческую форму, но его кожа темная, вместо ногтей — когти, а морда напоминает волчью морду дикого хищника. В работе злонамеренной магии, Уридимму поражает жертву через грудь, разрывая грудь и питаясь энергиями жизни. Сердце вырывается и пожирается, а тело становится темным, будто бы сожженным. Это может проявляться как болезнь, которая лишает жизненных сил объект колдовства, или как несчастный случай с огнем и сожжением. Душа жертвы разрывается на куски и поглощается, когда плоть остается пустой, она медленно чахнет, пока последняя искорка жизни не поглотится. Это медленная и мучительная смерть.

## ИНВОКАЦИЯ

Помести несколько капелек крови на пергамент с изображением сигилы или используй кровь для начертания линий глифы. Затем смочи ритуальную бритву, и начерти Ключ Ночи перед тобой над алтарем. Представь как он сияет фиолетовым огнем, усиливая Храм сущностью духа. Когда это будет сделано, сфокусируйся на сигиле, произнеси имя демона, и визуализируй, как линии глифы оживают. Ворота открываются в твоём сознании, и ты готов проводить энергии демона. Когда атмосфера в Храме будет подготовлена, произноси слова инвокации:

*Кровью Дракона, которая и есть моя сущность,  
И Ключом Ночи,  
Я взываю к тебе, Уридимму!  
Жестокий Демон Волк,  
Посланник Бездны,  
Приди из Пустыни Ночи!  
Возникни из атавистических пустот за пределами звезд,  
И покрой землю ужасом и мраком!  
Приди голодным и желающим,  
И укрепи меня твоей вечной силой!  
Я предлагаю себя, чтобы быть использованным твоим  
жестоким вакуумом,  
Который заглатывает миры и питается душами живущих!  
Мое тело — сосуд для твоей бесформенной сущности!  
Приди из Черного Города Пирамид,  
С инопланетных пустошей и необитаемых пространств,  
И надели меня силой уничтожить тех, кто выступает против  
меня!  
Выври их сердца и пожри их плоть!  
Пируй в душах моих врагов,  
И зарази их болезнями и бедствиями!  
Сожги их глаза так, что они не смогут видеть Свет,  
И оставь их кричать в агонии, страхе и отчаянии!  
Открой Храм Плоти,  
Сформируй мою душу через твои ужасающие ритуалы мерзости,*

*И одурмань мои сны видениями изначальной Бездны!  
Я взываю к тебе именем Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!*

Сожги пергамент с сигилой, и пусть дым перенесет эту инвокацию через астральные планы. Представь как ворота души открываются навстречу сущности духа, и входи в транс обладания. Пусть твое сознание сольется с сущностью духа через сексуальный экстаз, или же воспользуйся визуальными медитациями, приведенными ниже. Уридимму входит в плоть вихрем энергии. Практикующий вдруг обволакивается густым черным дымом, окутывающим и удушающим. Сердце колотит, ты чувствуешь головокружение и невозможность дышать. Когда обладание полное, ум заполняется черной атакстической энергией, первозданным голодом по жизненным силам и витальности. Теперь ты можешь дать видениям течь свободно и исследовать силы духа, которые теперь под твоим управлением, или ты можешь сконцентрироваться на какой-либо конкретной цели. Уридимму наделяет практикующего силой посылать через астральные планы черный деструктивный ветер. Наделенный силой инвокации, представь себя в форме демона и направь энергии на цель в форме черных плетей, суровых и жгущих. Представь как плотные облака черной энергии оборачиваются вокруг жертвы, поглощая душу и опаляя плоть, пока вся жизненная сила не будет сожрана. Когда вы захотите закончить работу и вернуться к обыденному сознанию, поблагодарите дух и закройте ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ: ХРАМ ПИРАМИДЫ

Представь себя в черной пустыне, которая выглядит как пустырь, где все сожжено до тла. Песок напоминает пепел. Весь пейзаж выглядит чужеродным, больше похожим на пейзаж дикой планеты, нежели земли. На расстоянии вы сможете увидеть огромный комплекс из башен и пирамид, все они черные, излучающие фиолетовый туман, который окутывает весь пейзаж. Здания и сооружения выглядят не похоже на что-либо сделанное человеческими руками. Ты идешь к первой пирамиде, в которой замечаешь



открытую дверь, сияющую фиолетовым светом изнутри. Когда тыходишь в здание, ты понимаешь, что это храм, и что здесь находится круглый алтарь в центре пространства. Он выглядит будто бы сделанным из густой черной энергии, образующей гладкую поверхность, с черными щупальцами и усиками, извивающимися вокруг. Ты также замечаешь множество глаз, открывающихся и моргающих в непонятной массе сумеречной энергии. Разденься и ляг на алтарь. Ты можешь почувствовать как полосы теней простреливают тебя насквозь, проникая через все чакры и органы чувств. Это ощущается экстатическим и сексуальным. Вдруг твое сознание расщепляется и ты понимаешь, что стоишь у алтаря, глядя сам на себя, голый и беззащитный, и держишь в руке нож. Начинай пронзать свое тело на алтаре, пить кровь и пировать на плоти. Позволь твоей крови течь на алтарь, и корми его своей жизненной силой. Теперь ты чувствуешь себя более сильным и в большем экстазе, чем когда-либо раньше. Пусть видение течет свободно, и используй энергию инвокации для другой магической работы.

## МЕДИТАЦИЯ: ЧЕРНАЯ ПУСТЫНЯ

Сконцентрируйся на сгигле Уридимму перед тем как лечь спать и повторяй имя демона до тех пор, пока не почувствуешь его присутствие. Когда атмосфера немного зарядится черными энергиями духа, начерти Ключ Ночи перед собой и произнеси слова медитационной инвокации.

*Именем Тиамат,*

*Я разворошил Черные Воды Бездны,*

*И я приподнял завесу Ночи,*

*Чтобы заглянуть в тайны, которые скрыты за пределами мира бодрствования.*

*Именем Матери,*

*Я призываю тебя, Уридимму, быть моим гидом и компаньоном в путешествии сквозь сны и ночные кошмары.*

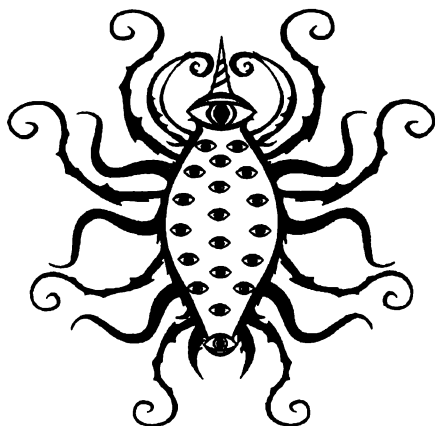
*Ключом Ночи я открываю Ворота страны Видений.*

*И я хочу отдохнуть в объятиях Дракона,*

*Во сне, который отнесет меня к сердцу Бездны.*

*В затерянной пустыне, где я встречу Демона-волка,  
Посланника тех, кто живет за пределами звезд.  
Да будет так!*

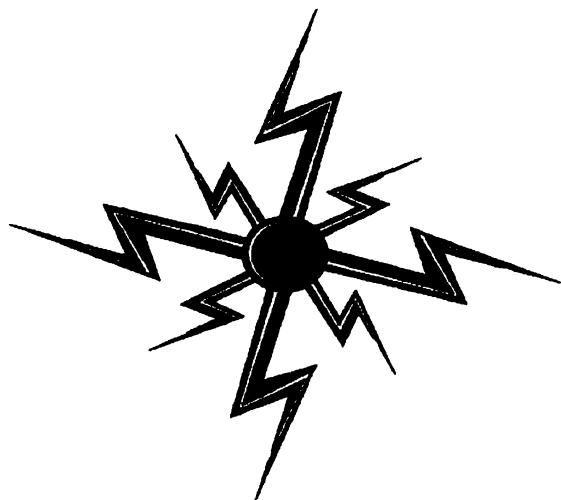
Положи сигилу под подушку, ляг на кровать и закрой глаза. Визуализируй дверь с символом духа, сияющим тусклым фиолетовым светом. Дверь открывается, и ты приглашаешься проникнуть внутрь. Сконцентрируйся на визуализации, данной ниже и засыпай, сохраняя в уме намерение продолжать видение во сне. Когда ты пройдёшь через дверь, представь себя в пустыне снова, время ночное, весь пейзаж в кромешной тьме, и ты едва видишь что-либо вокруг. Здесь нет ни луны, ни звезд, и пространство вокруг напоминает черную космическую бездну, или совершенно пустое пространство. На расстоянии ты замечаешь очертания живого существа, движущегося в окружающей темноте. Оно похоже на зверя, но ты не можешь точно сказать — лев это, волк, или что-либо другое. Начни повторять имя демона. Спустя некоторое время, ты почувствуешь незнакомый ветер, кружащийся вокруг тебя, черный и густой. Он танцует и кружится, принимая черты и формы, которые мгновенно кристаллизуются в сущность, которая выглядит как человеческое существо, но лицо напоминает львиное или волчье, и у него желтые глаза зверя. Его кожа темная, и есть что-то нечеловеческое в этом создании, попроси его быть твоим проводником сквозь эту темную пустыню, и пусть видение длится в твоём сне.



*Драконийанская сигила Уридимму*

# УМУ ДАБРУТУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



*Umu Dabrutu* также можно именовать как «Могучая Буря» или «Свирепый демон-шторм».

Это еще одна сущность, связанная с погодными явлениями. Исторические источники не содержат точных сведений о его происхождении, хотя и предполагается, что в соответствии с тем, как часто персонифицируются другие жестокие явления природы, этот дух может обладать определенными чертами льва.

В магических обрядах дух часто возникает в виде закручивающегося вихря Хаоса с горящим глазом в центре. Глаз этот огненный или желтый, или напоминает глаза животного или чудовища. В других случаях Уму Дабруту принимает форму черного торнадо, очень жестокого и деструктивного вихря энергий. При инвокации

вихрь проникает в сознание через третий глаз на лбу, и практикующий сам становится глазом торнадо, центральной осью энергии. Это переживается как мощный всплеск гнева и агрессии, сильная волна эмоций, которые могут быть сконцентрированы и направлены в магических целях. Это агрессивный, но в то же время яркий и бодрящий опыт.

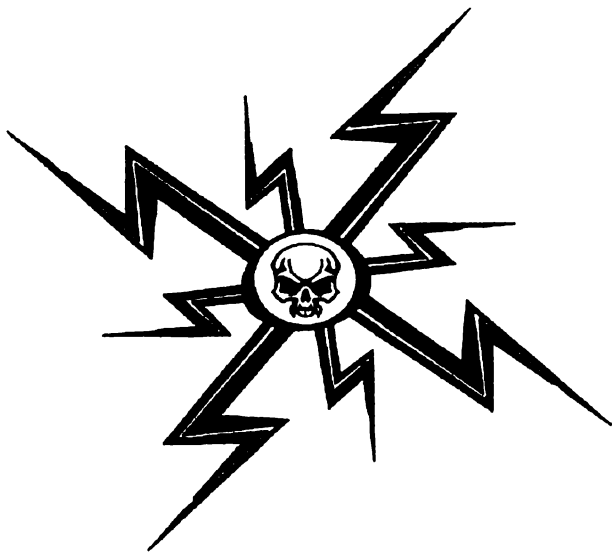
При использовании в разрушительной магии силы демона приносят хаос и опустошение в жизнь человека, проявляясь в явлениях окружающего мира и нарушая их естественный баланс. Практикующий может направлять и руководить деструктивным вихрем как через ритуалы эвокации, так и через инвокацию. Оба, и Уму Дабруту, и Угаллу, в литературных источниках соотносятся со штормами, смерчами, ураганами и бушующими ветрами.

Они сопоставляются с неистовыми силами природы, ревущими океанами, дождем и градом, землетрясениями, и другими стихийными бедствиями. Также манифестация обоих сопровождается молниями и громами, и принятием формы астрального вихря, разрывающего границы между мирами. Но в то время как сфера Угаллу — электричество, энергия Уму Дабруту огненная, и таким образом проявляется на материальном плане. Он приходит со стрелами молний, но по сути своей это стрелы жидкого огня. Часто он возникает в виде живого огня и при инвокации: он может трансформировать астральную форму в огненного элементаля или огненного феникса с пылающими крыльями.

Уму Дабруту приносит видения полетов — или с ветрами и ураганами, или на крыльях феникса, но всегда на очень большой высоте и на очень большой скорости. Это очень динамичная сила движения и изменения. Соответствием клипот на Древе Ночи может быть наиболее подходящим будет соотнесение этого демона с жестокой и огненной сферой Голахоба (*Golachab*).

## ЭВОКАЦИЯ

Открой ритуал пропевая имя демона пока сигила, начертанная твоей собственной кровью, активируется. Затем смажь несколькими каплями крови ритуальную бритву и начерти Ключ Ночи в пространстве перед зеркалом.



*Глаз шторма*

Представь как Ключ сияет жидким огнем и визуализируй яростные драконические энергии, текущие с Той Стороны в Храм. Сделай подношение жизненных энергий или сексуальных флюидов и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда почувствуешь готовность начать заклинание, произнеси слова призыва:

*Я призываю тебя, Яростный Демон Шторма, приходящий с огнем и молнией,*

*Я призываю тебя, Могучая Буря!*

*Я заклинаю тебя, Уму Дабруту, возникнуть в этом Храме!*

*Восстань из Ока Хаоса,*

*Сквозь огненные Ворота,*

*С живым огнем, что разрушает и трансформирует!*

*Выйди из вневременья,*

*С ревом ураганов и бушующих ветров,*

*И принеси грозный огонь с Небес!*

*Я открываю Ворота Ночи,*

*Встань предо мной, бушующая буря, которой никто не может противостоять!*

*Явись с шарами молний и огненными плетьюми,  
Что ранят плоть земли,  
Встань передо мной в своей первозданной жуте,  
Облаченный палящей яростью и огненным хаосом!  
Я...(твое магическое имя), зову тебя, Уму Дабруту, явиться  
и возникнуть!  
Приди, и помоги в моей Работе,  
Даруй мне исполнение желания, которое я жажду исполнить,  
Которое (Обозначь намерение ритуала).  
Да исполнится моя Воля!  
Я взываю к тебе Ключом Ночи, что открывает Ворота и  
смещает границы между мирами,  
Я взываю к тебе силой моей крови, которая есть сущность  
Дракона.  
И я взываю к тебе именем Дракона,  
In Nomine Tiamat  
Ho Ophis Ho Archaios  
Ho Drakon Ho Megas!*

Всматривайся в зеркало и повторяй имя демона. Проори его в Бездну, и представь возникновение в зеркале сигилы, которая сияет жидким огнем и закручивается в вихре. Ощути, как зеркало становится воротами, активированным вихрем энергии, текущем через сигилу. Уму Дабруту очень хаотичный, и его нужно специально попросить явиться в форме, допускающей коммуникацию. Иначе он будет выглядеть как вихрь огня и молнии. Когда ты увидишь как демон кристаллизуется в видимую форму в черных воротах, коммуницируй с духом. Когда общение завершится, поблагодари демона и закрой ритуал со словами:

*Именем Дракона,  
Это моя воля и да будет так!*

Уму Дабруту возникает в зеркале, но его присутствие также ощущается во всем Храме. Его энергия колоссальна и не имеет четких границ, что делает ритуал эвокации достаточно сложной задачей. Он с трудом возникает в антропоморфной форме, и общение

на обычном уровне не всегда возможно. Обычно он возникает как бесформенный вихрь энергии, состоящий из стрел молний и языков пламени, или как существо с щупальцами и крыльями из огня. В редчайших случаях может возникнуть в человеческой форме — в теле старого, худого человека с горящими глазами и волосами из ветра, возникающего из облаков и черного дыма. Тем не менее его манифестация очень ощутима. Его присутствие сопровождается ощущением огня и дыма. Воздух в Храме становится горячим и сухим, ты можешь ощутить палящий зной, запах смрада горения, и услышать вокруг себя потрескивание языков пламени. Его сущность огненная, и если вызывать не через зеркало, то рекомендуется через огонь, особенно если обряд проводится на открытом воздухе. Также его энергия усиливается во время штормов и бурь. В обрядах проклятия Уму Дабруту атакует со скоростью молнии и с силой торнадо.

Он поражает цель огненной молнией через солнечное сплетение, и создает вихрь очень деструктивной энергии, которая распространяется по всему телу, вызывая повреждение ауры и духовных центров. Вихрь также приносит деструктивную энергию, хаос и энтропию в жизнь жертвы, нарушая обыденную реальность и сея вокруг разрушение. Эти энергии проявляются в феноменах внешнего мира, заменяя гармонию и равновесие хаосом и страданиями. Здоровье, процветание, взаимоотношения — все это замещается болезнями, изоляцией, разными неудачами и бедами, происходящими с силой урагана, который не может быть остановлен или изгнан.

## ИНВОКАЦИЯ

Нарисуй сигилу демона на листке пергамента и активируйте её своей собственной кровью, поместив несколько капель на сигилу или начертив кровью сами линии. Окровавленной ритуальной бритвой прочерти Ключ Ночи перед собой и над алтарем и визуализируй лучистое сияние пламени, усиливающее храм огненной сущностью духа. Сконцентрируйся на сигиле, повторяя имя демона, и визуализируй, как глифа оживает, светясь жидким огнем, и притягивая энергию в сознание. Когда Храм зарядится, и ты почувствуешь готовность начать ритуал, произноси слова инвокации:

Кровью Дракона, которая есть моя собственная сущность,  
И Ключом Ночи,  
Я призываю тебя, Уму Дабруту!  
Яростный демон обжигающего Хаоса!  
Яростные бури и бушующие шторма!  
Явись сквозь портал Огня,  
Взойди из первозданной Бездны,  
С пламенем и молниями,  
Бичующими землю и поглощающими звезды!  
Я предлагаю себя для поглощения в твоём бушующем экстазе,  
Отвори мою плоть и трансформируй меня изнутри  
В ритуале твоей яростной алхимии!  
Ударь мир первозданным ужасом!  
И взойди в агонии истязаемых душ!  
Услышь мой зов и приди ко мне!  
Даруй мне силу сокрушать человечество, и человеческие творения!  
Освети мою душу живым огнем,  
И укрепи меня своей яростной сутью!  
Испепели моих врагов твоими огненными ударами,  
И оставь их кричащими среди голосов миллионов других  
истерзанных!  
Открой Храм Плоти,  
Взвей мою душу в безумном полете  
Над руинами мира,  
И воспламени мои сны Хаосом и Яростью!  
Я призываю тебя именем Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!

Сожги пергамент с сигилой, и пусть твоя инвокация перенесется через астральные планы вместе с дымом. Войди в транс овладения через визуальную медитацию, представленную ниже, или же посредством сексуального экстаза. Почувствуй как энергия духа расширяет твоё сознание, и как она проникает в твоё тело через третий глаз, выжигая линии сигилы на твоём лбу. Также ты можешь пожелать нарисовать сигилу у себя на лбу перед ритуалом в целях обозначения фокальной точки для энергии. Позволь



своему сознанию слиться с сущностью духа в экстатическом трансе, и открой свое сознание для безграничной силы демона. В этот момент ты можешь позволить потоку видений течь свободно, исследуя силы и энергии духа, или можешь сконцентрироваться на конкретной цели. Воспламени себя неистовством и яростью, и атакуй жертву через солнечное сплетение, визуализируя повреждения внутри и снаружи. Представь черный вихрь, закручивающийся в центре тела жертвы, и подвергай жертву энергии хаоса и энтропии. Почувствуй экстаз агрессии, соединенный с радостью и волнением. Когда захочешь завершить работу и вернуться к своему обыденному сознанию, поблагодари духа и закрой ритуал. Ты должен иметь в виду, что энергии Уму Дабруту особенно сложны в управлении и господстве над ними. Они не только поражают цель, но также влияют на непосредственное окружение — семью, детей, домашних животных и т.д. Это как пытаться уничтожить всего один дом в городе при помощи целого торнадо. В конечном итоге сила достигнет цели, но урон может быть намного большим, чем ожидалось. Поэтому не рекомендуется использовать этого демона в атаке, направленной лишь на одного человека.

## МЕДИТАЦИЯ: ГЛАЗ ТОРНАДО

Представь себе мрачную сцену: тяжелые, черные тучи висят над тобой. Повсюду странная тишина, и атмосфера как перед серьезным штормом. Через мгновение ты слышишь раскаты грома и на расстоянии замечаешь вспышки молний. Неожиданно тишину разрывает громкое завывание ветра, и черное торнадо поднимается на горизонте. Сначала оно кажется маленьким, но по мере приближения становится все больше и больше, пока наконец не превращается в огромное, стремительное и истребляющее все на своем пути. Ты можешь увидеть как торнадо движется прямо в твою сторону, вырывая деревья из земли и сея хаос. В центре торнадо находится глаз, сияющий ярким зеленым светом. Вскоре черный вихрь оказывается так близко, что тебя втягивает внутрь. Это ощущается так, как будто обрушилась мощная волна энергии. Сначала ты двигаешься вместе с кружащимся вихрем, но тебя медленно опускает вниз, до тех пор пока ты не окажешься внутри ока торнадо. Теперь

ты в центре, и часть этой колоссальной энергии. И ты понимаешь, что можешь контролировать ее. Это вихрь астрального хаоса, и он очень деструктивен. Позволь себе слиться с этой сущностью и исследуй силы, позволяя видениям течь свободно, или фокусируя их на цели.

## МЕДИТАЦИЯ: ПОРТАЛ ОГНЯ

Перед тем как заснуть, сосредоточься на сигиле Уму Дабруту, и прошепчи имя демона. Когда почувствуешь присутствие духа, начерти Ключ Ночи перед собой и произнеси слова ночной инвокации:

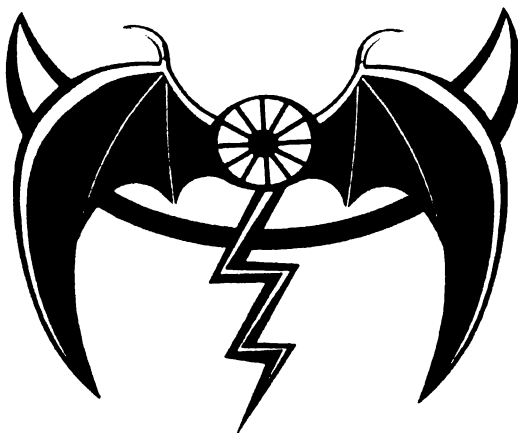
*Именем Тиамат  
Я распахнул Черные Ворота Бездны,  
И я приподнял завесу Ночи,  
Чтобы заглянуть в мистерии, лежащие за пределами мира  
Бодрствования.  
Именем Матери,  
Я призываю Уму Дабруту быть моим гидом и компаньоном в  
путешествии сквозь сны и ночные кошмары.  
Ключом Ночи я открываю Ворота Страны Снов,  
Я ищу покоя на руках Дракона,  
В снах, которые перенесут меня в забытые пейзажи,  
Где я буду парить сквозь миры на огненных крыльях феникса.  
И да будет так.*

Помести сигилу под подушку и ложись на кровать. Закрой глаза, и представь дверь с символом духа. Сигила сияет жидким огнем. Через некоторое время дверь открывается, и тебя приглашают пройти внутрь. Сконцентрируйся на визуализации данной ниже и засыпай с разумом, сфокусированном на намерении продолжать видение во сне.

Когда ты пройдёшь через дверь, представь себя стоящим на вершине горы.

Пейзаж темный и угрюмый. Солнце садится, и звезды восходят на небосводе. Все кажется тихим, но вдруг ты замечаешь огненного

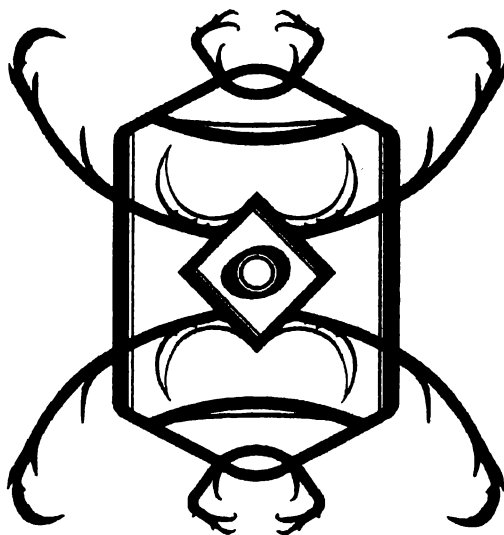
феникса, летящего в небе. Когда он пролетает над тобой, он превращается в огромный шар огня и молний, который падает и ударяет землю. Затем огонь перегорает и в дыме кристаллизуется человеческая фигура. Это пожилой костлявый человек с волосами из ветра и огненными глазами. Его сущность — черный дым. Он приближается к тебе и касается лба в том месте, где третий глаз. В этот момент ты чувствуешь, что растворяешься. Ты сам становишься жидким огнем, и взлетаешь в небо как феникс. Ты можешь парить в пространстве, можешь дышать огнем и сжигать огненным духом все, что встречается на твоём пути. Также ты можешь сжигать все своим прикосновением, и метать молнии своим взором. Это экста- тическое ощущение полной власти. Сохраняй его пока засыпаешь, и лети фениксом сквозь пространства снов.



*Драконианская сигила Уму Дабруту*

## КУЛУЛЛУ

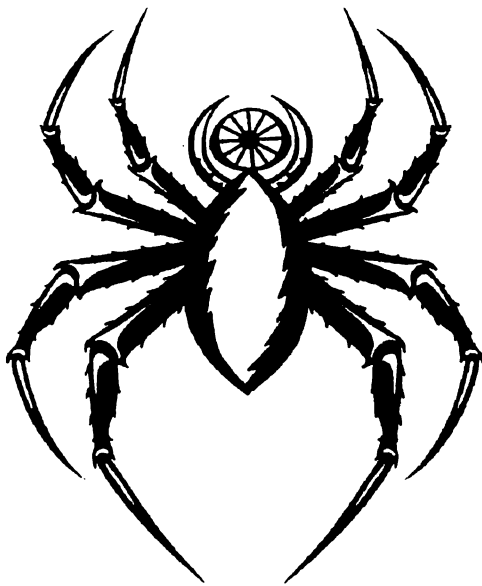
## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**И**мя *Kulullu* или *Kulilu* переводится как человек-рыба. Подобные существа часто возникают на страницах древних художественных произведений вавилонян, часто в мужской или женской паре, с человеческой верхней частью тела и хвостом рыбы. Они соотносятся с водяным божеством Эа, обитающим в водной пучине под землей, и соответствуют русалкам и тритонам в европейских легендах. Так как имя Кулуллу может быть связано с некоторыми другими аккадскими словами, обозначающими женскую сущность, действительная сущность духа из Энума Элиш не определена. Иногда его называют рыба-кентавр и соотносят с созвездием водолея.

В магической работе Кулулу возникает из рек и озер крови и проявляется в облике демонической женщины с рыбьим хвостом, или в форме гибрида черного цвета, состоящего из частей пауков и морских гадов.

Также у нее есть черные щупальца, напоминающие угрей, но покрытые короткими черными волосками, что роднит их с лапками пауков. Она соотносится с водными безднами, подземными храмами и чрезвычайно кровавыми культами. Ее силы представляют принципы смерти и распада, космической энтропии и очищения сознания через гниение. Она приносит сны о подземных пещерах и подводных храмах с жестокими церемониями, в которых ее жрицы убивают мужчин, принося их в жертву в процессе совокупления, и кормят демона этой жертвенной плотью и кровью. Во время инвокации она поглощает практикующего в эротическом союзе, который ощущается как погружение в нечистоты и гниющую кровь, приносящее чувство удушья или ощущения потопления в черной воде, наполненной разлагающимися трупами. Все это сопровождается атавистическими ощущениями, затрагивающими мысли, чувства и эмоции. Даже дыхание и естественная физиология организма замедляется, и это ощущается так, как будто бы вся плоть распадается на куски, трансформируясь черной сущностью демона. В магическом столкновении, Кулулу учит практикующего как направить энергию в виде водных хищников, которые поглощают жизненные силы жертвы и оставляют его тело пустым как скорлупа. Кулулу ядовита и жаждет крови, питается жизненными силами и сексуальной энергией. Она приносит мысли об убийствах и кровавые фантазии. Она также питается видениями жертвы, превращая их в страшные кошмары. Во время эвокации в видимой форме, она поражает цель своим ядом, пробираясь своими щупальцами в тонкое тело цели. В обрядах инвокации населяет сознание практикующего холодным, безэмоциональным покоем, который держит ум сконцентрированным и безжалостным в достижении цели. На Древе Ночи клипот Кулулу может быть ассоциирована с глифой *Satariel* — уровень, управляемый демоном-шлюхой Клипот, сатурнианской сферой смерти и разложения.



Глаз паука

## ЭВОКАЦИЯ

Открой ритуал чертя линии сигилы своей собственной кровью и шепча имя демона. Когда это будет сделано, помести несколько капель крови на ритуальную бритву и начерти Ключ Ночи в пространстве перед зеркалом. Визуализируй как Ключ начинает сиять тусклым красным светом, проводя энергии с Другой стороны Храма. Сделай приношение жизненных энергий и твоих сексуальных флюидов и пошли намерение ритуала через астральные планы. В ритуале Кулуллу — как жизненная энергия, так и сексуальные флюиды одинаково необходимы. Когда почувствуешь возможность начать заклинание, говори слова призыва:

*Я взываю к тебе, Рыба-Демон, питающийся плотью и душами живущих,*

*Я взываю к тебе, вечный дух Смерти и Распада,*

*Я заклинаю тебя, Кулуллу, возникнуть в этом Храме!*

*Пробудись от дремы в Утробе Дракона,*

Возникни из бездонных глубин  
Между мертвыми морями и черными океанами!  
Приди с твоим чудовищным дыханием энтропии,  
Которое разрушает устои мира,  
И взбалтывает черные воды Бездны!  
Я открываю Ворота Ночи,  
Встань предо мной, ядовитый демон гнили и разложения!  
Явись в твоей гнойной сути,  
С твоим первозданным голодом по жизненной силе и витальной  
мощи!  
Взойди с ночными кошмарами и мерзостями  
Из холодных храмов в стране запустения,  
И встань передо мной в языках черного пламени,  
Жаждающая душ слабаков!  
Я,...(твое магическое имя), вызываю тебя Кулуллу, прийти и  
возникнуть!  
Приди ко мне и помоги в моей Работе,  
Даруй мне исполнение моего желания,  
Которое ... (назови намерение ритуала).  
Да исполнится моя Воля!  
Я взываю к тебе Ключом Ночи, что открывает Ворота, и  
сдвигает границы между мирами,  
Я взываю к тебе силой моей крови, которая есть сущность  
Дракона.  
И я взываю к тебе именем Дракона,  
In Nomine Tiamat  
Ho Ophis Ho Archaios  
Ho Drakon Ho Megas!

Сконцентрируйся на зеркале и шепчи имя демона. Визуализируй сигилу, сияющую красным и истекающую кровью в то время, когда она проявляется на черной поверхности, и наблюдай как зеркало становится живым порталом на Другую Сторону. Рекомендуется в этой работе использовать водяное зеркало. Когда ты увидишь, что демон кристаллизуется в видимую форму в черных воротах, коммуницируй с сущностью. Кулуллу невероятно жадная до крови, и ей нужны живые существа для манифестации, в противном случае она

будет питаться жизненными силами мага. Когда коммуникация окончится, поблагодари демона и закрой ритуал со словами:

*Именем дракона,  
Это моя воля и да будет так.*

В обрядах эвокации, Кулуллу возникает в женской форме, с женской верхней частью и рыбьим хвостом. У нее пустые черные глаза и черные щупальца вместо волос. Она напоминает медузу, но более страшную и более хищную. Иногда она держит во рту рыбу. Она также может принять форму получеловека-полурыбы, вообще без конечностей, но со множеством щупалец. Щупальца волосатые и выглядят как гибрид щупалец осьминога и лапок паука. Ее сущность очень вампирическая, и чем больше крови принесено в жертву, тем более эффективной будет манифестация в ходе ритуала. Принесение крови в жертву может быть частично заменено подношением сексуальных флюидов, которые она примет с той же радостью, что и жизненную эссенцию. Манифестация Кулуллу в Храме сопровождается зловонием разлагающейся плоти и гниющей крови. Сигила возникает в зеркале или перед алтарем и истекает темно-красной кровью. В обрядах враждебно направленного колдовства Кулуллу приносит пожирающие плоть заболевания, причина которых в разложении плоти, инфекции, воспалениях, отравлениях и медленных и мучительных хронических заболеваниях. Ее сущность действует медленно, инфицируя плоть и похищая жизненные силы жертвы в долгом и мучительном процессе.

Она поражает через горло, либо через рот, запуская свои щупальца в плоть цели. Она кормится душой и жизненной сутью жертвы, и это ослабляет организм, делает его уязвимым для заболеваний и, наконец, убивает человека медленным и мучительным путем.

## ИНВОКАЦИЯ

Помести несколько капель своей крови на пергамент с изображением сигилы демона или же используй кровь в момент начертания



линий глифы. Когда это будет сделано смажь ритуальную бритву своей жизненной эссенцией и начерти Ключ Ночи перед собой над алтарем. Визуализируй кроваво-красное сияние, наделяющее Храм энергиями Кулулу. Всмотривайся какое-то время в сигилу, пока произносишь имя демона, и увидишь как линии глифы оживают и светятся тусклым красным светом, наполняясь сущностью духа. Когда атмосфера в храме зарядится, и ты почувствуешь готовность начать ритуал, произноси слова инвокации:

*Кровью Дракона, которая есть моя собственная сущность  
И Ключом Ночи,  
Я взываю к тебе, Кулулу!  
Пожирающий плоть Демон!  
Ядовитый дух Разложения и Энтропии!  
Возникни из рек крови,  
И из затерянных в недрах земли храмов,  
Приди из запутанных лабиринтов,  
Где мертвые пируют на живых.  
Возникни из нечистот и гниющих вод,  
И наполни мир твоим ядом и вонью!  
Я подношу тебе мою плоть как сосуд для твоей черной сути,  
Я жажду возрасти в твоей живой манифестации!  
Услышь мой зов и приди ко мне!  
Пробуди мой голод, жажду и желания!  
Надели меня властью командовать силами смерти,  
Чтобы насылать чуму, болезни и страдания на тех, кто стоит  
на моем пути!  
Спусти свой страшный гнев на моих врагов,  
Сожри их души и пируй на их плоти,  
И оставь их истерзанные тела пустыми как скорлупки  
С червями, извивающимися в их гниющих трупах!  
Открой Храм Плоти,  
Одурмань мою Душу своей гнойной сутью.  
И насели мои сны видениями тайного и запретного!  
Я взываю к тебе именем Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!*

Сожги пергамент с сигилой, и пусть дым перенесет твою инвокацию через астральные планы. Затем предложи себя для поглощения и трансформации энергиями демона. Открой ритуал овладения через сексуальный экстаз, и пусть он доведет тебя до пределов изнеможения и дальше. Ты также можешь исследовать визуальную медитацию, приведенную ниже. Когда твоя душа выйдет за пределы плоти, позволь своему сознанию соединиться с сущностью духа. Ты можешь позволить видениям течь свободно, исследуя силы демона, которые в данный момент принадлежат тебе, или же ты можешь направить энергии на конкретную цель. В работе защиты и самоусиления Кулуллу окутывает практикующего черным, ядовитым веществом, которое поглощает магические атаки и растворяет враждебную энергию. Если ты хочешь использовать энергию демона в работе проклятия, призови силу, визуализируй себя в форме духа и запусти астральные щупальца в тонкое тело жертвы. Щупальцами ты можешь тянуть жизненные энергии, что является быстрой и смертельной астральной атакой, но также ты можешь впрыснуть яд в духовные центры жертвы, оставив гнойную сущность демона действовать в направлении тела жертвы, что означает внедрение разлагающей тело инфекции. С силой Кулуллу ты также можешь утопить спящую жертву в астральных водах. Черная ядовитая эссенция проникает в плоть через тонкое тело, становясь причиной возникновения опухолей и разложения изнутри. Когда ты захочешь закончить работу и вернуться к своему обычному сознанию, поблагодари дух и закрой ритуал. Если твое собственное духовное тело не достаточно укреплено сущностью дракона, чтобы выдержать энергии Кулуллу, может быть целесообразно очистить себя после работы с этой сущностью, потому как призванная энергия очень черная и привносит сильную энтропию, которая может воздействовать как на цель, так и на практикующего.

## МЕДИТАЦИЯ: РЫБНОЕ ОЗЕРО

Представь себя стоящим на берегу черного озера в центре болота. Произнеси имя демона, и начерти ее сигилу в воздухе. Ты увидишь существо, выходящее из озера. Это сущность в человеческом облике, но у нее хвост рыбы и пустые рыбьи глаза. Вместо

волос у нее черные щупальца, вылезавшие из ее головы и корчащиеся вокруг. На первый взгляд они выглядят как черные угри, но это не так. Вода в озере смоляно-черная, и фрагменты разлагающихся трупов людей и животных плавают вокруг. Вонь гниения и распада почти удушающая. Демон дотрагивается до твоего лба, глядя прямо тебе в глаза, и ее сознание сливается с твоим. Ты можешь почувствовать как твоя плоть трансформируется в странный гибрид получеловека-полурыбы, с волосами-щупальцами, которые напоминают конечности паука. Ты также наполняешься сущностью демона — холодной, беспощадной и целеустремленной. Ты можешь использовать эту энергию для астральных атак, например посылать астральных угрей, которые пробираются в тело жертвы через горло или рот и поглощают жизненные силы до тех пор, пока ничего не остается, или «втягивают» жертву в черные астральные воды разложения. Экспериментируй с силами демона или же просто позволь видению течь свободно и откройся для всего происходящего.

## НОЧНАЯ МЕДИТАЦИЯ

Перед сном на некоторое время сконцентрируйся на сигиле демона и произноси имя духа. Обе медитации, приведенные ниже, созданы для того, чтобы вызвать видения, вдохновленные Кулуллу. Когда ты почувствуешь присутствие демона, начерти Ключ Ночи перед собой и произноси слова инвокации для медитации:

*Именем Тиамат*

*Я распахнул Черные Ворота Бездны,*

*И я приподнял завесу Ночи,*

*Чтобы заглянуть в мистерии, лежащие за пределами мира  
Бодрствования.*

*Именем Матери,*

*Я призываю Кулуллу быть моим гидом и компаньоном в путеше-  
ствии сквозь сны и ночные кошмары.*

*Ключом Ночи я открываю Ворота Страны Снов,*

*Я ищу покоя на руках Дракона,*

*В снах, которые перенесут меня в потерянные земли к забытым храмам*

*Где я буду наслаждаться древними ритуалами крови,  
И почувствую вкус и удовольствия забытых церемоний.  
И да будет так!*

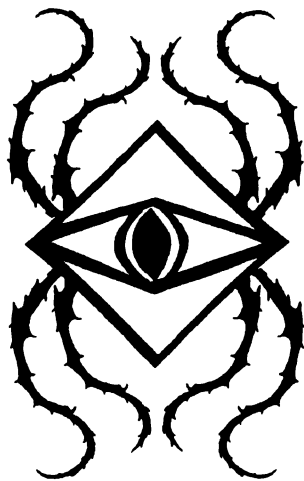
Положи сигилу под подушку и ложись на кровать. Визуализируй черную дверь с символом духа. Глифа сияет тусклым красным светом и истекает темно-красной кровью. Представь как дверь открывается, и тебя приглашают пройти внутрь. Сконцентрируйся на одной из визуализаций, данных ниже, и позволь себе провалиться в сон, сохраняя ум сконцентрированным на намерении продолжать видение во сне.

## ЗАБЫТЫЙ ХРАМ

Представь себя в подводном пейзаже, который выглядит как дно моря или океана. Все зеленое и голубое, и вода не прозрачная. Произнеси имя демона. Ты увидишь создание, напоминающее гибрид краба и паука. Абсолютно черное. Атмосфера зловещая и немного наэлектризованная. Следуй за демоном, пока она будет вести тебя в подводную пещеру, которая является входом в тайный храм. Над воротами — женский глаз, живой и моргающий. Стены защищают иероглифы, и каждый из них содержит символ круга. После перехода по длинному коридору, ты доберешься до ритуальной комнаты. Здешние жрецы и жрицы одеты в длинные черные балахоны. У них большие мочки ушей и жабры на шее. Возле стены — круглый алтарь с человеческими внутренностями, свежевыврванными из ритуальной жертвы. В центре комнаты ты замечаешь круглый бассейн с большим черным созданием, поднимающимся из воды. Ее рот, напоминающий женские гениталии с острыми зубами, окруженный черными щупальцами, открывается, чтобы принять жертвенную пищу и закрывается, чтобы ее усвоить. Жрецы кормят ее внутренностями с алтаря. Наслаждайся церемонией, и позволь видению свободно продолжаться в твоём сне.

## ПЕЩЕРА КРОВИ

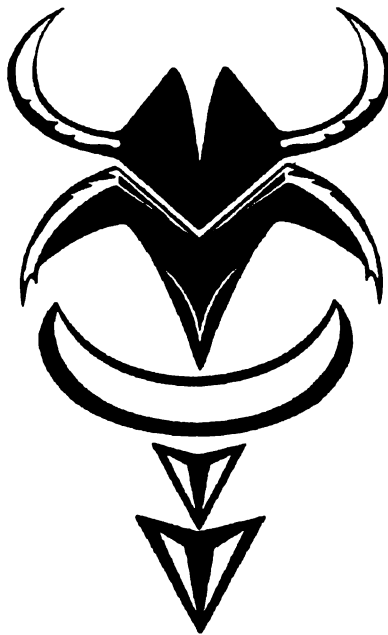
Представь себя в мрачных пустошах. Они спокойны и пустынно, как если бы вокруг совсем не было никакой жизни: ни птиц, ни животных, даже никаких насекомых. Ты стоишь перед огромной скалой. Используй собственную кровь, чтобы начертить сигилу демона на скале, и шепчи ее имя. Скала треснет, раскрывая проход в пещеру. Пещера большая, и вход выглядит сделанным из веток деревьев, но они живые и напоминают волосатые паучьи лапки. Перед входом также есть глаз, живой и шевелящийся. Когда ты оказываешься внутри, ты замечаешь, что все эти покрытые волосами ветки повсюду, и что есть только маленькое пространство в центре, и никакого пути вперед. Под твоими ногами ты видишь корни этого странного дерева, растущего внутри пещеры. Снова используй собственную кровь — пусть несколько капель упадут на корни, и земля начнет опускаться вниз, как если бы это был лифт, уносящий тебя в преисподнюю. Когда лифт остановится, ты обнаружишь себя в большом, длинном туннеле, построенном вокруг реки крови. Снова произнеси имя демона. Ты увидишь корабль с призрачным паромщиком, который возьмет тебя к portalу из пульсирующего красного света. Засыпая пройди через портал и исследуй видение в своем сне.



*Драконнианская сигила Кулуллу*

## КУСАРИККУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



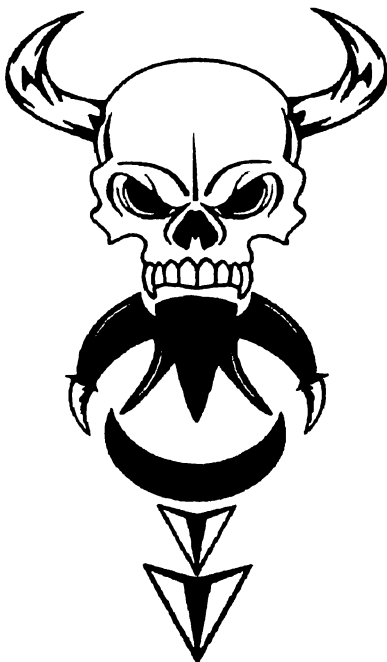
**К**усарикку упоминается в Энума Элиш как человек-бизон. В других исторических источниках и исследовательской литературе, это существо также известно как Gudalim. Оба термина изначально обозначали мужчину-быка, или мужчину с головой быка, и они, вероятно, происходят от бизона. В аккадском и вавилонском искусстве эта сущность обычно ассоциируется с богом солнца Шамашем, как и Уридимму. Он поддерживает дверь с регалиями и эмблемами, и часто солнечный диск. Иногда он

представляется в борьбе с другими тварями, особенно с демоном-львом, который может отсылать к Уридимму, и расценивается как защитная сущность, идентифицируемая с созвездием Козерога.

В магической работе Кусарикку является как повелитель пустыни, и возникает исполинским полу-буйволом полу-человеком: у него ноги и голова буйвола, но человеческие торс и руки. Он правитель пустыни, господин сожженных душ, и председательствует над всеми умершими в песках пустыни. Иногда он садится на трон в большом храме, сделанном из песка среди золотых пирамид. Его энергия солнечная и часто переживается через видение палящего солнца или через сигилы и глифы, связанные с солярными изображениями. Его сила — первозданная сила креации, иницирующий динамичный жест, — это действие, прогресс и эволюция. Тем не менее она также может быть очень разрушительной и использоваться в смертоносной магии, проклятиях и другой злонаправленной работе.

При инвокации он проникает в тело и душу в приливе подавляющей, абстрактной и атаквистической энергии. Дневное сознание мгновенно сметается проч, и человеческие формы мышления трансформируются в примордиальное созидание. Это буквально может лишить практикующего способности разговаривать, или вообще выражать мысли вербальными средствами какое-то время — например на несколько часов или дней. Он обладает силой формировать материю и дух, трансформировать душу и укреплять тело своей безграничной сущностью.

Кусарикку приносит видения пустыни и примордиальные видения созидания и разрушения, картины создания големов из глины, вдыхания искры души в мертвые тела, или картины пустырей и руин цивилизации. На Древе Ночи клипот он возможно будет ассоциироваться с клипой *Thaumiel*, вместе с тенью-демоном Уридимму, с которым он вовлекается в вечную борьбу, как два демонических управителя *Thaumiel* — Сатана и Молох. Кроме того, образ быка может соответствовать мифологическим изображениям Молоха — божества, которому широко поклонялись на Среднем Востоке, известного человеческими жертвоприношениями, сжигавшимися в священном огне.



*Сигила Лорда Смерти*

## ЭВОКАЦИЯ

Открой ритуал, начертанием линий сигилы с использованием нескольких капель твоей собственной крови, и произноси имя демона. Затем смажь ритуальную бритву и начерти Ключ Ночи в пространстве перед зеркалом. Для этой работы рекомендуется Водное зеркало. Представь как ключ сияет золотым огненным светом, и проводит энергии с Той Стороны в Храм. Сделай подношение жизненных энергий или сексуальных флюидов, и пошли намерение ритуала через астральные планы. Когда почувствуешь готовность начать, проговори слова призыва:

*Я взываю к тебе, могущественный Буйвол-Демон, управляющий песками времени,  
Я взываю к тебе, властитель Золотой Пустыни!  
Я заклинаю тебя, Кусарикку, возникнуть в этом Храме!*



*Возникни из забытых тоннелей и подземных лабиринтов!  
Где древнее пламя пылает на алтарях,  
Где места ритуалов наполнены криками приносимых в жертву!  
Явись из земли, лежащей вне времени,  
Со славой и силой,  
С ужасом и великолепием,  
И я призываю армию твоих демонов встать под мое командование!  
Я открываю Ворота Ночи!  
Встань передо мной, грозный Буйвол Пустыни!  
Всколыхни пески и подними ветры,  
Пусть мир трепещет перед твоею вневременной силой!  
Встань передо мной в твоём первозданном величии,  
С бесконечной силой созидания и разрушения!  
Я, ... (твое магическое имя), зову тебя, Кусарикку, явиться и  
возникнуть!  
Приди ко мне, и помоги в моей Работе,  
Даруй мне исполнение моего желания, которое я жажду  
воплотить,  
Которое (обозначь намерение ритуала).  
Да исполнится моя Воля!  
Я взываю к тебе Ключом Ночи, который открывает Ворота и  
сдвигает границы между мирами.  
Я взываю к тебе силой моей крови, которая есть сущность  
Дракона,  
In Nomine Tiamat  
Ho Ophis Ho Archaios  
Ho Drakon Ho Megas!*

После произнесения слов всматривайся в зеркало, представляя как черная поверхность оживает и становится живым порталом для энергий с Той Стороны. Визуализируй появление сигилы в воротах, сияющей золотым светом и мерцающей язычками золотого огня. Когда ты заметишь, что демон кристаллизуется в видимую форму в зеркале, коммуницируй с сущностью. Его сущность очень атактичная, и его сообщение обычно передает невербальные смыслы. Он может предпочесть говорить с тобой, но ты должен сосредоточиться в большей степени на видениях, импульсах, чувствах

и эмоциях — таким образом абстрактный опыт переводится через внутренний разум на твой персональный язык. Когда коммуникация окончится, поблагодари дух и закрой ритуал со словами:

*Именем Дракона,  
Это моя Воля и да будет так.*

Кусарикку возникает полу-волом полу-человеком. Его голова и нижняя часть тела имеет форму воловьих, но его руки и торс — человеческие, как у мифологического Минотавра. Как господин пустыни он возникает в человеческом облики с золотым рогатым шлемом на голове, прикрывая лицо и сжимая в руке копьё. Он управляет армией големов, которые возникают из песков пустыни и уничтожимы водой. Когда вызывается для работы, связанной со смертью и проклятием, он является в длинной черной робе и с черепом быка вместо головы. Иногда он держит большой ромбовидный рубин в своих руках. Когда он входит в Храм температура поднимается на несколько градусов и пространство становится сухим и немного удушающим. Его огромная энергия не может сконцентрироваться в одной точке, и его присутствие ощущается повсюду. Его жаркое дыхание проникает в комнату как горячий ветер, и стены дрожат, когда он является в Храме. Если ритуал проводится на открытом пространстве, он встряхивает землю и призывает ветра подняться в тот момент, когда принимает видимую форму перед магом. Во враждебно направленной магии Кусарикку учит практикующего использовать горячую и сухую энергию для того, чтобы лишить человека жизненных сил и раскрошить его тело в пыль. Он также может раздавить жертву в своих смертельных объятиях, но его сила очень абстрактна для человеческого сознания, и очень трудна для концентрации и управления.

## ИНВОКАЦИЯ

Помести несколько капель крови на изображение сигилы демона или начерти линии глифы, задействуя свою жизненную эссенцию. Возьми ритуальную бритву, смоченную кровью, и начерти Ключ Ночи перед собой над алтарем. Представь как он светится золотым

огнем, усиливая храм энергиями Дракона. Какое-то время всматривайся в сигилу пока произносишь имя демона, и представь как глифа оживает, активированная первоизданной сущностью Кусарикку. Когда Храм зарядится и ты почувствуешь готовность начать, — произноси слова инвокации:

*Кровью Дракона, которая есть моя собственная суть,  
И Ключом Ночи,  
Я вызываю тебя, Кусарикку!  
Устрашающий Буйвол-Демон!  
Древний властитель сожженных душ!  
Восстань из Песков Времени!  
Из забытых пустынь и бесплодных пустошей,  
С мерзостями земли,  
И с монстрами, рожденными на Величайшем Дне.  
Вызыватель суровых ветров и сокрушитель мира,  
Ступающий по руинам цивилизаций!  
Я предоставляю себя для трансформации и перековки  
В горне твоего вечного пламени,  
Через мистерии твоей первобытной алхимии.  
Приди через невообразимые ужасы Потерянной Пустыни,  
Пробуди тех, кто спит в сокрытых местах,  
И даруй мне силу созидания и разрушения!  
Нашли смерть и несчастья на моих врагов,  
Забери их жизненные силы,  
Сожги их проклятые души,  
И пусть их мертвые тела осыпятся в пепел!  
Открой этот Храм Плоти,  
Пусть моя душа поднимется на твоём кипящем дыхании,  
Возбуди мои мечты голодом и кошмаром Бездны!  
Я призываю тебя именем Дракона!  
In Nomine Draconis!  
Ho Drakon Ho Megas!*

Сожги пергамент с сигилой и пусть твое желание коммуникации с духом перенесется через астральные планы вместе с дымом. Когда это будет сделано войди в транс овладения, и пусть твое

сознание сольется с атавистической энергией демона. Используй визуальную медитацию данную ниже, или же возбуди себя в сексуальном экстазе. Кусарикку входит в плоть сильным, агрессивным овладением, которое ощущается как крушение в волнах энергии, подступающей со всех сторон. Быстрый всплеск огромного количества жара распространяется по всему телу в сжигающей агонии, которая очень болезненна и мучительна, но душа поднимается в экстазе за пределы плоти. В то же время человеческий разум напрочь сметается, и сознание заполняется атавистическими видениями и импульсами. В этот момент ты можешь позволить опыту прибывать свободно, исследуя силы демона, или же можешь сконцентрировать энергии на конкретной цели. В работе самоусиления Кусарикку укрепляет ауру, трансформируя ее в защитную броню золотого хрустального света. В ритуалах проклятия с помощью его сущности можно сжечь душу жертвы, ослабив организм заболеваниями, которые лишают тело естественной влаги и таким образом заставляют плоть чахнуть, как, например, в случае респираторных заболеваний. Представь себя демоном, управляя его силами изнутри, и выдыхай сжигающую силу в рот цели, визуализируй, как она собирается в легких, взрываясь и распространяясь по венам по всему телу. Когда почувствуешь желание закончить ритуал, вернись к своему обыденному сознанию, поблагодари демона и закрой ритуал.

## МЕДИТАЦИЯ: ТРОН В ПУСТЫНЕ

Представь, что ты находишься в пустыне. Солнце находится высоко в небе, источая золотые лучи на весь ландшафт. Начиная произносить имя демона и смотри как он восходит и формируется из песков пустыни. Его голова и нижняя часть тела выглядят бычьими, но руки и торс — человеческие. Он восседает на огромном троне, составленном из песчинок. Когда он выбрасывает в пространство щепотку песка, возникают жестокие песчаные бури. Когда он топает, происходят землетрясения и цивилизации обращаются в прах. Когда он идет по пустыне, он создает из песка големов и оживляет их. Это его армия, с помощью которой он управляет пустыней. Неожиданно он смотрит прямо в твои

глаза, берет тебя и поднимает вверх. Он настолько огромен, что ты легко уместился бы на ладони его руки. Он дует в третий глаз на твоём лбу и вы меняетесь местами. Твоё сознание расширяется, и теперь ты хозяин пустыни, а существо, лежащее на твоей руке лишь небольшой сосуд из глины. Силы демона теперь под твоим управлением. Экспериментируй с ними, используй их для креации и деструкции. Наблюдай как ты придаешь форму своим снам и фантазиям, или позволь видению течь свободно и просто наслаждайся общением с Господином Пустыни.

## МЕДИТАЦИЯ: АЛМАЗНЫЙ ПОРТАЛ

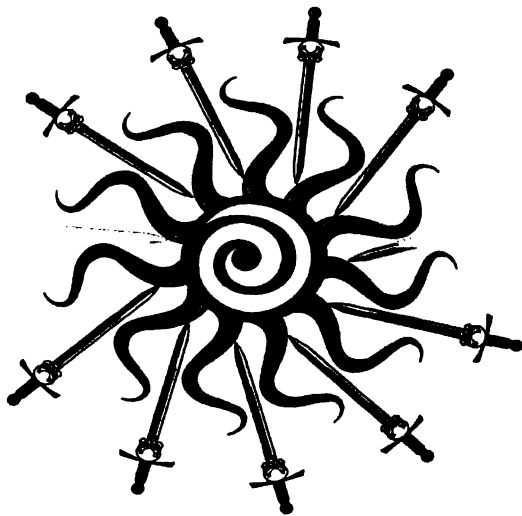
Перед отходом ко сну сфокусируйся на на сигиле Кусарикку и произноси имя демона до тех пор, пока не почувствуешь его присутствие. В то же время визуализируй золотую энергию, льющуюся в комнату сквозь сигилу. Когда атмосфера немного зарядится, начерти Ключ Ночи перед собой и произнеси слова ночной инвокации:

*Именем Тиамат  
Я распахнул Черные Ворота Бездны,  
И я приподнял завесу Ночи,  
Чтобы заглянуть в мистерии, лежащие за пределами мира  
Бодрствования.  
Именем Матери,  
Я призываю Кусарикку быть моим гидом и компаньоном в путеше-  
шестве сквозь сны и кошмары.  
Ключом Ночи я открываю Ворота Страны Снов,  
Я ищу покоя на руках Дракона,  
В снах, которые перенесут меня в Золотую Пустыню,  
Где я встречу Демона-Буйвола,  
И научусь как заставлять ветры взвиваться.  
И да будет так.*

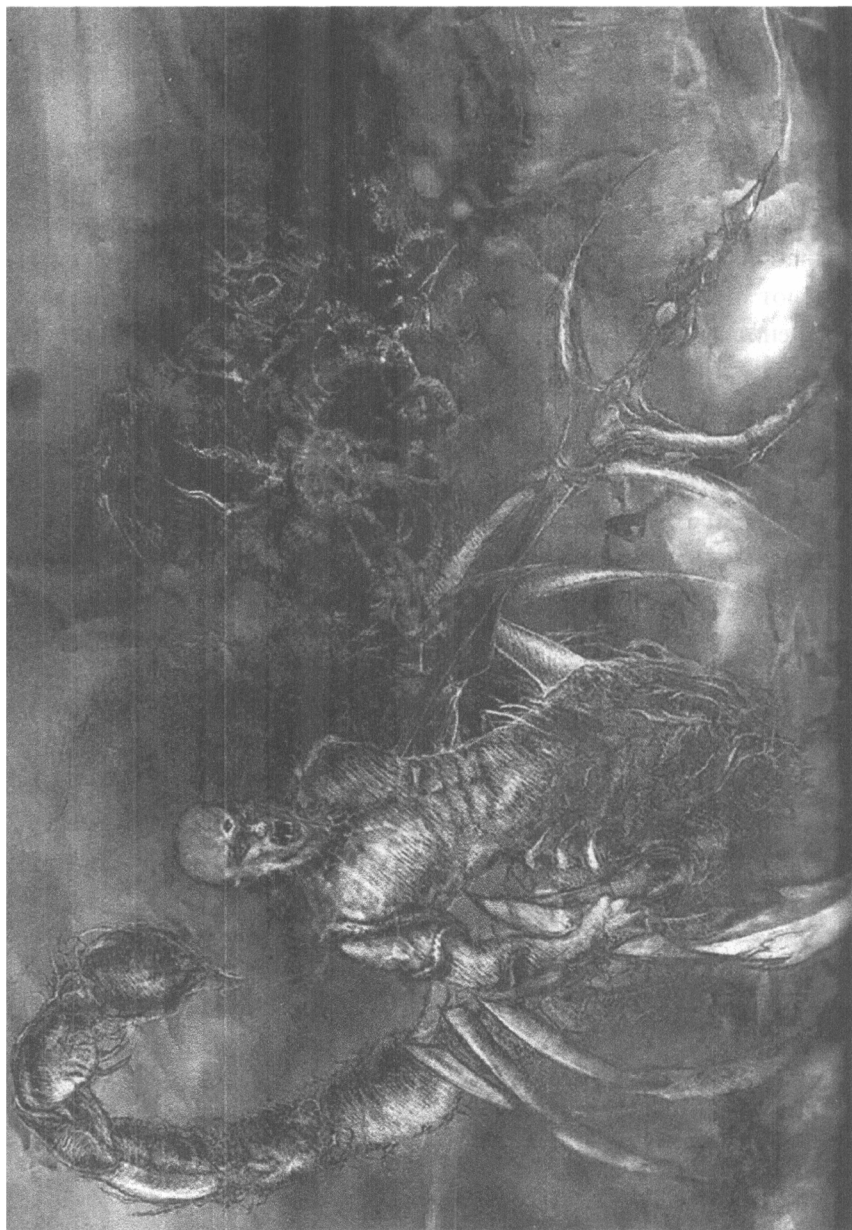
Помести сигилу под подушку и, когда ляжешь на кровать, закрой глаза и представь дверь с символом духа. Символ светится теплым золотым светом, и дверь открывается перед тобой, приглашая

пройти внутрь. Концентрируйся на визуализации, данной ниже, пока засыпаешь, и держи в уме намерение продолжать видение во сне.

Когда ты пройдёшь через дверь сна, визуализируй себя тихо плывущим в черной Бездне. Здесь ничего не существует, и единственная вещь, которую ты можешь видеть — это кружащийся черный алмаз. Он распространяет пурпурный свет, чья функция подобна порталу, так что ты можешь почувствовать, как тебя втягивает в вихрь этой странной энергии. Мгновение ты можешь видеть только закручивающийся крест из четырех рук, которые напоминают щупальца и кружатся против часовой стрелки в быстром вращении. Вдруг совершенно новая сцена начинает возникать перед твоими глазами. Ты в пустыне, солнце светит над тобой, а песок выглядит сделанным из золотой пыли. В отдалении ты видишь сотни пирамид. Все это выглядит как город, сделанный из песка, но с пирамидами вместо зданий. Произнеси имя демона. Ты увидишь как он возникает из песка, принимая форму гигантского буйвола, или же человека-буйвола. Попроси его быть твоим проводником сквозь сны, и отходя ко сну сконцентрируйся на видении.

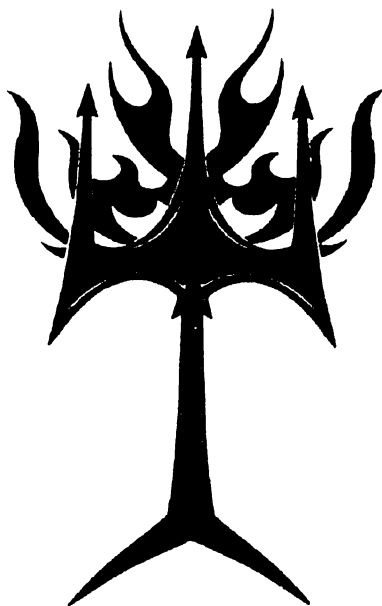


*Дракониянская сигила Кусарикку*



## КИНГУ

## ОПИСАНИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ И МАГИЧЕСКИЕ СИЛЫ



**В** Энума Элиш *Kingu* или *Qingu* был вторым мужем Тиамат — ее сыном и супругом, что руководит силами Хаоса. Она возвела его над всеми богами передав ему Таблицы Судеб, символ верховной власти над всей вселенной. Когда Тиамат была побеждена Мардуком, Кингу был заключен в тюрьму вместе с другими божествами, поддерживающими сторону богини-матери. В конце концов Кингу был принесен в жертву, а его кровь смешана с землей в процессе формирования первых человеческих существ. Как один из мертвых богов он предположительно пребывает в преисподней,



в царстве теней. Тем не менее его кровь течет в каждом человеческом существе в качестве наследия забытых богов. Таблицы Судеб или Скрижали Судьбы представляют из себя, по общему мнению, глиняные, написанные клинописью юридические документы, в которые занесены все решения богов. Тот, кто держал эти таблицы, управлял вселенной, иногда они ассоциировались с концепцией Я, а также с божественными указаниями и силами, лежащими в основе цивилизации: социальными институтами, религиозными практиками, технологиями, и всеми видами человеческих отношений и состояний. Согласно легендам и сказаниям были также три или одна скрижаль, которые Кингу надел на грудь во время битвы против армии Мардука. В магических обрядах, тем не менее, Демон-Бог появляется с двенадцатью таблицами, надетыми на шею в виде ожерелья. Они сделаны из черного неземного вещества, и выглядят как карточки памяти с информацией обо всей вселенной, и обо всех творениях, записанной в их недрах. Они представляют знание, которое было утеряно вместе с падением примордиальных божеств, и которое иногда задействуется и восстанавливается человечеством в достижениях технологий и науки. В метафорическом смысле восстановление этих знаний приносит власть над вселенной и дарит силу влиять на жизни и судьбы всех живых существ, власть над жизнью и смертью. Поэтому существуют истории о божествах, борющихся за скрижали, монстрах и демонах, пытающихся эти скрижали стащить для собственных целей, и легенды о мистических силах, присущих тем, кто когда-либо владел судьбами.

В обрядах эвокации Кингу предстает как демон-воин, со змеиной кожей и огненными глазами. Он красный, и его энергия также красная, появляющаяся в виде языков алого пламени. Змеи извиваются вокруг его рук, а в одной из них он держит огненный трезубец. Он неистов, свиреп и мужественен. Он редко общается вербальными средствами, и он лучше предпочтет пронзить твой третий глаз своим огненным взглядом, и будет говорить с тобой изнутри, нежели предпочтет какой-либо традиционный способ общения.

Кингу так же является в своей скорпионьей форме, в виде получеловека-полускорпиона, красного и огненного. У него человеческий торс и голова, хвост скорпиона, но его человеческая часть

покрыта чешуей, как тело дракона или змея. Его глаза сияют красным пламенем, и змеи вьются вокруг рук. Он приносит видения подземных храмов, сияющих красным или фиолетовым светом, где кровь льется над жертвенными алтарями, где армия демонов собирается под его командованием. В работе инвокации, когда его силы передаются практикующему, он дарует власть и водительство над ордами исчадий тьмы и монстрами, ожидающими за Вратами Ночи. Это сила руководить легионами темных сущностей, силами Примордиального Хаоса, которые могут быть использованы в работе проклятия, а также призваны охранять Храм. Если ты хочешь управлять ими как личными духами, тогда ты также должен будешь кормить их на регулярной основе, с приношениями крови, так как они кровожадные создания, вечно голодающие по жизненной силе человека, сущности Дракона. Ритуал, приведенный ниже, призывает сущность Кингу проявиться изнутри. При инвокации он приходит в виде крутящегося вихря, поглощающего практикующего изнутри и снаружи. Границы плоти растворяются, и душа воспаряет в языках пламени, усиленная яростной энергией Демона-Бога. Эта энергия динамичная и агрессивная, всеохватная, сексуальная, сжигающая и резкая. Она может быть использована в ритуалах разрушения или для защиты тонкого тела практикующего благодаря работе духовной алхимии. Также она гарантирует власть над другими одиннадцатью демонами Тиамат, и можно порекомендовать использовать ритуал овладения Кингу прежде, чем приступать к работе с остальными сущностями.

## ИНВОКАЦИЯ КИНГУ

Зажги несколько ритуальных свечей и подготовь ритуальную бритву. Зажги сильный фимиам — мускус или Кровь Дракона. Помести сигилу Кингу на алтарь, сделай подношение собственной крови и начерти линии сигилы, визуализируй, как они оживают, активированные твоей собственной жизненной энергией. Представь, как она сияет и горит красным пламенем, превращая листок пергамента в действующий портал. Когда это сделано, помести также каплю крови в область своего третьего глаза. Какое-то время концентрируйся на сигиле, посылая намерение ритуала через портал,

и когда почувствуешь готовность начать инвокацию, начерти Ключ Ночи ритуальной бритвой перед собой и произноси слова:

*Кингу, властитель Бездны,  
Первый среди Богов неистовства,  
Твоя кровь течет по венам каждого человеческого существа,  
Ты сжимаешь Скрижали Судьбы,  
Ключи от Ворот Дракона,  
Где лежит в ожидании Забытое Знание,  
Ожидая возврата первых Богов,  
Когда мир будет пробужден силой, что содержится в крови человека,  
Древнем наследии Дракона.  
Кингу, неистовый Скорпион-Бог,  
Хранитель забытой мудрости,  
Явьсь из чрева Дракона!  
Пробудись на руках Той, что сжимает мир в вечных объятиях!  
Возникни через кровь, что я подношу тебе в этом ритуале,  
Проявьсь сквозь субстанцию жизни, что я лью во имя твое!*

Кингу придет и порадуется крови, что пролита в его честь в Храме. Если ты решишь усилить ритуал принесением живого существа в жертву, это должно быть сделано в этот момент. Если ты работаешь только с собственной кровью, снова сконцентрируйся на сигиле, визуализируй красные языки пламени, поднимающиеся и распространяющиеся по всему ритуальному пространству. Языки огня сжигают все вокруг, танцуют, мерцают и скользят по твоей коже.

*Родитель человечества,  
Даруй мне Скрижали Судьбы,  
И подари меня силой использовать их так,  
Чтобы я возрос гордым и сильным,  
Укрепленным глубинной сущностью Дракона!  
Открой мне гнозис крови, что скрыт от глаз профанов,  
Дай мне силу руководить армией демонов,  
Дабы призывать тех, что несет Силу Бездны!  
Пробуди свой огонь и ярость внутри меня,*

*Одолей мою слабость выносливостью!  
Отвори мою плоть, обожги душу Драконьей силой так,  
Что я смогу нести факел победы  
Над безумным невежеством слабых,  
Ступая по трупам тех,  
Кто предпочел рабствовать, нежели обрести страстность и  
власть!  
Господин Огня,  
Пробуди мое тело, мою душу, мою кровь,  
Раздуй искру моей внутренней божественности,  
Открой Храм,  
И присоединись ко мне в священном и жутком причастии духа  
и плоти!  
Возникни в языках пламени, танцующих вокруг,  
Поглощающих иллюзии мира,  
И пробуди человечество от сна забвения!  
Пробуди жажду Знаний,  
И да поднимется человечество, протянув руки навстречу  
своим судьбам!*

Визуализируй, как огонь отворяет твою плоть, поднимаясь изнутри, и поглощая твоё тело в сжигающем экстазе. Почувствуй, как атмосфера в храме меняется и становится плотной, наполняясь жарким огненным воздухом. Пламя повсюду, и ты также живое пламя.

*Родитель всех, кто ходит по земле,  
По телу Дракона,  
Восстань в своем пламени, и прокали меня изнутри!  
Пусть твоя сила потечет через мое тело по моей клокочущей  
крови!  
И ищущую твою силу, твою сущность, твой источник бытия!  
Я сотворил тебя и призываю возникнуть,  
Ибо Я есть Дракон,  
Я есть начало и конец вещей,  
Я всевидящее Око и вечноезрящая Утроба.  
И я взываю к тебе именем Той, что создала тебя.*

*Именем Тиамат, Матери и Супруги.*

*Именем Дракона.*

*Но Ophis Но Archaios,*

*Но Drakon Но Megas!*

Сожги пергамент с сигилой, и пусть инвокация проникнет сквозь Ворота Ночи. Визуализируй Кингу, яростного демона-воина, открывающего Храм перед тобой, пронзающего твою плоть и душу особым неистовым взглядом. Когда будешь готов соединиться с его сущностью, проговори заключительные слова инвокации:

*Я странник на пути Дракона,*

*Я спускаюсь в сердце Тьмы и восхожу к вершинам*

*Небес,*

*Я умираю и встаю возрожденным,*

*Я поглощаю и становлюсь сильнее,*

*Я создаю мою собственную Судьбу,*

*Я создаю мой Путь,*

*Я создаю себя.*

*Я искра огня, рожденная в чреве Дракона,*

*И бушующий пожар, который поглотит мир в конце цикла.*

*Я командующий армией монстров,*

*Демонами из пространства межвременья,*

*Я путешествую сквозь звезды и вглядываюсь в лица богов,*

*Собственной кровью я открываю ворота Другой Стороны.*

*И я призываю орды демонов выполнять мои приказы!*

*Я первый среди Богов-Хищников,*

*Я Кингу!*

Визуализируй, как Бог открывает твою плоть и душу, распространяясь по всему твоему существу как дикий огонь, вспенивая кровь в опьяняющем экстазе чувств. Ощути мистический союз в тот момент, когда твое сознание сольется с огненной сущностью Кингу. Пускай видение продолжается свободно до тех пор пока коммуникация не закончится. Также ты можешь использовать визуализацию, приведенную ниже, и войти в транс овладения с помощью медитации.

## МЕДИТАЦИЯ:

Сядь или ляг в удобной позе. Представь себя в гористой местности, стоящим на скалистом утесе, смотрящим на садящееся солнце. Ты смотришь вниз, где монстры, демоны и изверги собираются вместе. Их легионы. Злые, яростные и голодные, они ждут своего командующего, который прибудет, чтобы вести их в бой. Солнце садится на горизонте, становясь красным, окрашивая небо в кровавые цвета. Возникают тени, и вся атмосфера становится зловещей, наэлектризованной. Ты можешь почувствовать их беспокойство и увидеть голод, горящий в их глазах. Вдруг огненный воин-Бог является перед тобой. Его кожа красная, и покрыта чешуей, как тело змеи или дракона. Он держит горящий трезубец в своей правой руке. Змеи выются вокруг его рук. Он смотрит на тебя, и даёт тебе трезубец. Затем он кладет свои руки на твои плечи, и пронизывает тебя своим огненным взглядом. Его глаза горят огнем, и ты можешь почувствовать эту огненную энергию, проникающую всё твоё существо, поглощающую тебя изнутри в испепеляющей агонии. Вместо Демона-Бога ты можешь увидеть бурлящий вихрь огня, который поглощает тебя или, может быть, ты поглощаешь его. Ты больше не можешь толком сказать где различие, так как твое сознание слилось с сущностью Кингу в экстатической коммуникации. Пусть видение свободно продолжается какое-то время. Когда произойдет трансформация, представь себя в форме пылающего Воина-Бога, сжимающего огненный трезубец в правой руке. Оглядишься вокруг. Все взгляды теперь направлены на тебя. Ты Кингу. Орды Бездны теперь под твоим командованием. Этот транс овладения и присвоения божественной формы Кингу может быть использован в дальнейшей работе с любыми из одиннадцати Демонов-Богов, описанных в этой книге. Если все сделано правильно, это даст тебе силу повелевать легионами извергов и монстров, скрывающимися за Воротами Ночи, ожидая твоего призыва и твоих повелений. Кингу властитель этих существ и посредник между силами хаоса, существующими за Воротами, и человеком, который практикует в стремлении достигнуть вневременной космической основы и направить силу на магическую работу.

# ПРИЛОЖЕНИЯ

# Приложение I

## АЛХИМИЧЕСКОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ В ВОДАХ ТИАМАТ

Сядь в удобную позу. Закрой глаза. Дыши глубоко в стабильном ритме. С каждым вдохом старайся расслабиться, и когда войдешь в транс, начинай визуализацию:

Увидь себя, стоящим на берегу черноводного моря ночью. Море спокойно, и ты можешь ощущать мокрый бриз на твоём лице. На небе облака. Они скрывают луну, но звезды все равно видны. Разденься и войди в воду. Медленно начинай продвигаться глубже и глубже в море. Погрузи себя в воду так, чтобы она скрыла тебя полностью. Визуализируй черных водяных змей, плывущих вокруг тебя и скользящих вдоль кожи. Начни дышать под водой, и почувствуй как твоё тело становится наполненным солью, содержащейся в море. Почувствуй как соль проникает через твою кожу, и как она проникает через твоё дыхание в лёгкие. Почувствуй как она распространяется по всему телу. Прежде всего, это болезненное ощущение, но в то же время ты переживаешь удовольствие от нахождения в первозданной тьме. Почувствуй как твоё тело растворяется в полноводной утробе богини Тиамат. Воды вокруг тебя становятся черными, и всё что ты можешь видеть — темнота. Ты растворяешься в этой темноте, твоё тело медленно становится чёрной жидкостью, которая сливается с чёрной водой, окружающей тебя. Ты чувствуешь, как твоё сознание сливается со вселенной, прежде чем твои глаза воспримут картины и видения содержащие все аспекты человеческой жизни и смерти. В то же время ты трансформируешься и подвергаешься разложению. Всё, что было слабым и несовершенным в тебе, теперь подвергается растворению в водах, и всё, что остается — твоё основание, бессмертная сущность, искра Божественности. Визуализируй как ты плывешь выше, к поверхности моря, и затем плаваешь на волнах, как если бы ты лежал на спине и смотрел на звезды перед тобой. Облака



исчезают, и полный лик луны возникает на небе. Ты чувствуешь себя очищенным и легким, купаясь в серебряной энергии луны. Небеса становятся ярче и ярче, и наконец — наступает рассвет. Луна исчезает, и солнце восходит над горизонтом. Новый день начинается. Почувствуй как твоя божественная искра растет внутри тебя, становясь пламенем. Пламя внутри тебя становится больше и теплее, увеличиваясь по мере роста солнца над горизонтом. Солнце нагревает воду, и ты чувствуешь колоссальное тепло, распространяющееся от основания позвоночника, и уничтожающее все твое тело в языках красного пламени. Когда солнце достигает своего пика в полдень, ты — живой огонь, скользкий по воде, некогда черной, но теперь сияющий золотым отражением солнца. Чувство — экстатическое, и ты рождаешься в восторге и ощущении тотальной силы. В то время как солнце медленно склоняется к горизонту, ты чувствуешь как огонь внутри тебя начинает кристаллизоваться в плоть. Твое прежнее тело, которое растворилось в черных водах — ушло, а новое начало создаваться. Чувствуй и смотри, как оно выстраивается, и как огонь трансформируется в плоть. Теперь ты снова в физическом теле, но пламя и ощущение силы внутри все еще остается, и связывает твой дух и плоть. Когда солнце исчезает за горизонтом, и ночь начинается снова, ты плывешь к берегу, и возникаешь из моря укрепленным и помолодевшим, перерожденным в черных водах Тиамат. Твоя алхимическая трансформация завершена, и ты чувствуешь единство тела и души. Ты — единое сознание, уникальное существо обособленное от всей вселенной, но теперь также и связанное со всей вселенной. Медитируйте на эти чувства какое-то время, а затем вернитесь в ваш Храм.

## КОММЕНТАРИЙ:

Медитация отражает четыре основных алхимических процесса духовной трансформации. Погружение в воды Тиамат означает первый, инициатический процесс: алхимическое *solutio* или же *Nigredo* (чернение).

Вода — принцип растворения, который расщепляет и очищает несовершенное тело посвящаемого. Это сущность первоначального хаоса и энтропии, представленная в мифологии древним

Драконом-Богиней Тиамат. В алхимии соль, которая является причиной гниения, называется «пена Тифона», что отсылает к другому морскому монстру, связанному с Тиамат. Пифагорейцы называли воды океана «слезами Кроноса» из-за того, что они содержат соль. Тело, погруженное в море, также растворяется в черной соли, которая затем очищает его в белой эссенции мудрости. Воды Тиамат — первородное чрево, которое содержит все потенциалы: все четыре элемента и всю потенциальную жизнь. Это матрица всего творения. В психологическом смысле — воды представляют коллективное бессознательное. Очистка и перегонка плоти и духа в черных водах Тиамат приводит практика к ориентации на трансцендентном сознании и принципах алхимической коагуляции — само-пересоздания.

Процесс само-пересоздания начинается на следующем этапе алхимического *Magnum Opus* — в *Albedo* (отбеливание), в котором первозданная материя очищается. Следующий шаг осуществляется на стадии *Citrinitas* (стадии желтого), которая облагораживает первоматерию. Заключительная трансформация выполняется на стадии *Rubedo* (стадии красного), которая, кроме того, представляет подъем Кундалини.

Это символически выражено солнцем, входящим в зенит. Сознание объединяется — и процесс пересоздания, или коагуляции, завершен. Плоть и дух обновлены, и практик выплывает из вод как новорожденный ребенок, покидающий материнскую утробу.

## Приложение 2

# РИТУАЛ ТИАМАТ И КИНГУ

**Р**итуал рассчитан на двух человек, один призывает черную, обволакивающую сущность Тиамат, а другой принимает красную, огненную форму бога Кингу. В идеале церемония должна проводиться мужчиной и женщиной, потому как они будут хорошими вместилищами для этих энергий.

В зависимости от выбора практикующих сакраментальное объединение может быть воспринято на чистом духовном уровне или же через сексуальный союз, трансформирующий пир плоти в экстаз духа. Цель ритуала в том, чтобы привлечь силу Кингу, Внутреннего Дракона, через активацию человеческого элемента, который содержится в человеческой крови, и объединить его с энергией Тиамат, Драконом Снаружи. Поэтому жертвоприношение крови необходимо, а приношение сексуальных флюидов рекомендуется.

Также практикующий может осуществить эту работу в одиночку, без партнера. Это может быть сделано двумя путями: или через инвокацию энергии одной божественной формы в храме плоти, и одновременно через эвокацию другой божественной формы в физической манифестации, или через инвокацию обоих божественных форм через опыт объединения энергий изнутри. Также это может быть представлено в качестве группового ритуала, в котором участвуют маг и жрица, ведущие церемонию, и проводящие энергии при других участниках. Текст ритуала включает цитаты из Энума Элиш. Тебе понадобится ритуальная бритва, графин, наполненный красным вином, представляющим кровь Дракона, и достаточно свечей, чтобы осветить Храм. Черные и красные свечи особенно рекомендованы для этой работы.

**Маг и жрица вместе:**

*In Nomine Draconis!  
Ho Ophis Ho Archaios,  
Ho Drakon Ho Megas!*

### **Жрица:**

*Умму-Хубур создавшая все вещи,  
Породившая монстров-змей;  
Острота зуба и беспощадность клыка;  
Ядом вместо крови она наполнила их тела.  
Свирепый монстр-гадюка, облаченная в ужас,  
С блеском она украсила их, она придала им высокий статус.  
Ужас того одолел, кто их лицезрел,  
И никто не мог выдержать их атаки.  
Они несли жестокое оружие без страха перед боем.  
Ее распоряжения были великими, никто не мог противостоять им;  
Среди богов, где были и ее сыновья, она возвысила Кингу;  
Среди них она привела его к власти.  
Чтобы маршировать перед силами, чтобы вести войско,  
Чтобы управлять боем, чтобы контролировать битву,  
Она дала ему Таблицы Судеб, на его грудь она положила их.  
И она прокричала: «дай нам вести войну!»*

### **Мар:**

*Я призываю Кингу, командующего ордами Бездны,  
Господина судеб и властителя этого мира!  
Я призываю того, чье бессмертное естество течет по нашим  
венам,  
Чья власть никогда не сокрушалась, ибо он существует в чело-  
веческой крови!  
Кингу! Восстань в огне и ярости!  
Пройди через Ворота Тьмы!  
Возникни из беспокойных вод первозданного Хаоса,  
Пробуди кровь и взволнуй океан видений!  
И открой Храм,  
С помощью пиришества плоти и крови!  
Я предлагаю свое тело для поглощения, растворения, переро-  
ждения, пробуждения и*

Усиления!  
Ты Ключ к пучине Бездны,  
Твоя кровь открывает ворота Царства Ночи,  
Ты Страж Порога,  
Ты сила внутренняя и внешняя,  
Первый среди Богов Гнева,  
Властитель тех, кто пробудится и восстанет во имя Дракона,  
Трансформированный и прокаленный Огнем Дракона,  
Иди со мной!  
Пусть твое пламя осветит мой Путь,  
Пусть твои силы направят меня через Мрак Бездны,  
В моем поиске Гнозиса,  
Дай мне Таблицы Судеб,  
И яви мне Путь к Божественности!  
Приди ко мне, Кингу!  
Я взываю к тебе именем Матери,  
Именем Тиамат!

### **Маг и жрица вместе:**

*In Nomine Draconis!*  
*Но О рhis Но Arch ai os,*  
*Но Drakon Но Me gas!*

Практики визуализируют армию демонов, Детей Тиамат, возглавляемую Кингу, человекоподобным богом-демоном, на груди которого покоятся Скрижали Судеб.

### **Жрица:**

Я призываю Тиамат, Мать Богов,  
Первобытную Богиню-Дракона,  
Королеву Царства Ночи!  
Я призываю ту, что прежде вещей,  
Чье тело плоть земли,  
Древнего Змея, что обнимает мир в своих непреходящих объятиях!

Приди ко мне, Тиамат!  
Твое дыхание — бушующий ураган,  
Твое тепло — безудержное пламя, что сеет хаос по всей земле,  
Ты воды наводнений, ты грозные бури,  
Всепоглощающие и питающие силы мира!  
Я жажду твоей Силы и Знаний,  
Твоей Тьмы, Твоей Крови, Твоей первоизданной сути!  
Встань с места твоего покоя, что у подножия гор на Востоке,  
Где солнце садится ночью, и где луна отдыхает днем.  
Приди сквозь Ворота Ночи,  
Отвори мою плоть, и воспали мою душу,  
В первобытном экстазе чувств,  
В агонии пытки и удовольствия!  
Я предлагаю мое тело на съедение, пробужденная и укрепленная  
Сущностью Дракона!  
Я спустилась в черные воды Бездны,  
В чрево Хаоса,  
И я возникла перерожденной, как древняя Богиня-Дракон,  
Я живая инкарнация Божества!  
Я мать всех вещей,  
Начало и конец,  
Я Дракон,  
Я Тиамат!

**Маг и жрица:**

IA NU BUR!  
IA MUMMU!  
IA ТЕНОМ!  
IA ТИАМАТ!

Практики визуализируют Дракона, богиню Хаоса, Тиамат, как она восходит из бездны, и присоединяется к армии демонов во главе с Кингу. **Жрица** рисует знак Кингу на теле мага, произнося:

Я изрекаю твое заклинание, в сонме богов я воскрешаю тебя к власти,  
Господство над всеми богами — твое,  
Будь превознесен, мой избранный супруг.

**Маг** чертит знак Тиамат своей кровью на теле жрицы, и говорит:

*Пусть жажду твоего раскрытого рта утолит Бог-огонь.  
Кто возвысится в бою, дай тому проявить свою мощь.*

**Жрица** поднимает бокал, и говорит:

*Мы пьем кровь Дракона,  
И преподносим в обмен нашу собственную, живую сущность  
Кингу.*

Оба выпивают вино, которое представляет кровь Дракона, и делают подношение своей собственной кровью. Если ритуал проводится на улице, кровь должна быть пролита на ритуальный нож, который затем должен быть воткнут в землю. Если практики проводят работу в Храме, кровь должна быть вылита в кубок и выпита вместе с вином.

**Жрица:**

*Может Тиамат и Кингу слиться в нечестивом таинстве  
плоти*

*И души! Может наша кровь слиться с Кровью Дракона,  
Бессмертной сутью Тиамат, так как мы приносим себя на  
Съедение*

*Первозданными Тьмой и Огнем! Мы призываем силу Кингу,  
самую суть Забытых Богов,*

*Пробудиться в наших венах! Для человека, что имеет кровь от  
Тьмы, но также дух от*

*Света, что вдохнули в его плоть. И тело человека принадле-  
жит Первозданным Богам, И кровь человека — это кровь  
Дракона, но его мысли обращены к Богам Света. И это Война,  
в которой должно бороться во все времена, до тех пор пока  
Дракон не восстанет и не поднимется до звезд.*

*Затем изначальные воды встретятся снова, и мир будет един.*

**Маг:**

*И да будет так!*

Представьте битву, в которой Кингу и Тиамат сталкиваются с силами Света. Смотрите, как богиня сражена, и из ее тела создана земля, а из земли — человеческое существо. Визуализируйте, как человек пробуждается к жизни силой крови Кингу. Почувствуйте отношения между этими двумя первоначальными принципами. Твоя плоть — часть Тиамат. Твоя плоть — часть Кингу. Почувствуйте как сущность первоначальных богов восстает в вашем теле, и в твоей душе через кровь и огонь. Соедините свое сознание с первоначальной тьмой, которая есть часть вас, и из которой вы рождены к жизни. Позвольте видению течь свободно, и наслаждайтесь взаимодействием сил.





## Приложение 3

### ПРОКЛЯТИЕ КРОВИ

**П**одготовь куклу, которая будет использоваться в качестве сосуда для души жертвы. Рекомендуется сшить ее из черной ткани, и она должна быть достаточно небольшой, чтобы легко помещаться в руку. Набей куклу любым подходящим материалом, содержащим ингредиенты, которые символизируют четыре элемента: ладан символизирует воздух, почва — элемент земли, сера — огонь, масло символизирует воду. Также ты можешь включить другие ингредиенты, которые символизируют жизнь — например, зерна, и ингредиенты, связанные со смертью, такие как кладбищенская пыль. Напиши имя жертвы на клочке пергамента кровью, и помести его на место сердца. Если у тебя есть предметы, связанные с жертвой, такие как волосы, кровь, ногти и тому подобное, помести их в куклу тоже, но они не существенны для ритуала. Наконец приклей фото или изображение жертвы на голову марионетки. Подготовь шпильки и красную нитку, которыми ты будешь протыкать и связывать душу жертвы сквозь астральные планы. Также тебе понадобится кусок черной ткани, чтобы обернуть жертву и пригоршню кладбищенской земли. Когда приготовления совершены, ты можешь начать ритуал. Лучше всего выполнять работу проклятия в ночные часы, когда жертва спит, и не может сопротивляться атаке или совершить ответный удар. Совершай ритуал в черной мантии с капюшоном, прикрывающим лицо.

### КРЕЩЕНИЕ КРОВЬЮ

Помести куклу на звезду клипот, с печатью Тиамат слева, и печатью Кингу справа. Сожги благовоние «Драконья кровь»,

и зажги черные свечи. Прочерти Ключ Ночи в пространстве над алтарем, и визуализируй сияние «драконического света», усиливающего Храм, и открывающего скрытые шлюзы между мирами и измерениями. Визуализируй Храм в центре Бездны, далеко от земного мира, где ничего не существует помимо твоей Воли, и твоего сознания. Это Утроба Ночи, где души рождаются и уничтожаются. Твой разум — часть этой вечной силы. Ничто не может противостоять твоей силе, и вся вселенная должна покоряться перед твоей Волей. Смажь куклу своей кровью, и вдохни в нее искру жизни, чтобы сделать ее живым существом. Также ты можешь использовать сексуальные флюиды, чтобы оживить куклу, и чтобы расширить возможности проявления драконических энергий. Положи куклу в свою основную руку и декламируй:

*Именем Матери,*

*Что есть начало и конец всего сущего,*

*Силой четырех элементов,*

*Что составляют плоть всех живых существ,*

*И непреходящей силой жизни, содержащейся в моей крови,*

*Сутью Дракона,*

*Я призываю тебя жить и чувствовать,*

*Пробудиться и встать по моей команде!*

*Я, (твое магическое имя), крещу тебя именем NN,*

*Твое тело — тело NN,*

*Твое разум — разум NN,*

*И я связываю душу NN с этим сосудом:*

*Ты, NN, и эта кукла — сейчас одно:*

*Что чувствует она, то чувствуешь и ты,*

*Когда ей больно, тебе больно,*

*И когда она умрет и рассыпается в прах, то и ты тоже,*

*Твоя проклятая душа покинет мертвое тело,*

*И будет съедена монстрами Бездны.*

*Именем Тиамат, что создает и разрушает миры и души,*

*И силой Кингу, отца Человечества,*

*Я зову тебя, NN, в смертный сосуд!*

*Твои тело и душа теперь мои, чтобы угождать мне!*

Почувствуй как душа цели помещается в сосуд, и визуализируй будто ты сжимаешь реального человека, беспомощного и неспособного к побегу. Когда крепление окончено, и душа помещена в куклу, призови одиннадцать монстров Бездны, чтобы навести проклятье.

## ЭВОКАЦИЯ

*Кровью Дракона  
И именем Тиамат  
Я открываю Ворота Ночи  
И я призываю одиннадцать Демонов Бездны  
Явиться и помочь мне в моей Работе!  
Именем Кингу,  
Я призываю тебя явиться в Храме!  
Пробудись ото сна в Утробе первозданного Хаоса,  
Взойди через Ворота Дракона,  
И принеси смерть, страдания и горе моему врагу,  
Пируй на его плоти и поглощай его душу,  
Съешь его жизненные силы изнутри  
И оставь его мертвое тело чахнуть и умирать в мучительной боли!  
Пусть опарыши питаются его гниющим трупом,  
И сожги его измученную душу так, что он не сможет возродиться снова!  
Я, (твое магическое имя), проклинаю (имя жертвы), именем Дракона!  
Силой Кингу и Могуществом Одиннадцати,  
In Nomine Tiamat  
Ho Ophis Ho Archaios  
Ho Drakon Ho Megas!  
Дети Тиамат, я зову вас возникнуть  
И принести смерть моим врагам!*

*Мушмахху, слепой змеей примордиальной Бездны,  
Встань из забытых лесов и темных гротов в земных низинах,  
Плюнь ядом в глаза NN так, что он не сможет меня видеть,*

*Парализуй его язык, так что он не сможет отменить заклятие,  
И заполни его уши своим шипением, дабы заставить его  
трепетать*

*В страхе,*

*Глухого, слепого, немого и беспомощного!*

*(Уколите куклу в глаза, в уши и в рот)*

*Ушумгаллу, яростная кобра с золотой чешуей,  
Бесстрашный убийца и уничтожитель слабости,  
Возникни из забытых миров, что дальше звезд, из подземных  
Лабиринтов и подводных храмов,  
Обвейся вокруг души и плоти NN,  
Отлови его душу в этот смертный сосуд,  
И держи его крепко в своих смертельных объятиях,  
Так что он не сможет избежать пытки!*

*(уколи куклу в верхнюю часть головы)*

*Угаллу, Мощный Штормовой Демон, что приходит в бушующих ураганах,  
Возникни из беспокойных вод Чрева Хаоса,  
Разорви ауру NN, и разрушь его защиту и броню!  
Спали его плоть ударами молний  
И разорви истерзанную душу на куски!*

*(проколи куклу в третий глаз)*

*Жиртаблуду, могущественный Скорпион, приходящий  
С сияющими лучами восходящего солнца,  
Восстань из пустынных городов под кроваво-красной пустыней,  
И преврати кровь NN в бурлящий яд,  
Парализуй его конечности, чтобы он не смог нанести ответный удар,  
И отними его силу, уверенность и волю к борьбе.*

*(проколи кукле руки и ноги и свяжи ее красным шнуром)*

*Лахаму, Демон-воин, приходящий с огнем и гневом,  
Восстань с кроваво-красных полей сражений, что за Воротами  
Заката,  
И пронзи душу NN своими огненными ударами,*

### *ПРОПУЩЕНА СТРАНИЦА 183*

*Башму, ядовитый Змей,  
Что поглотил солнце,  
И разрушает миры апокалиптическим огнем,  
Восстань из черных вод в Стране Откуда Нет Возврата,  
Отрави кровь NN своим ядовитым пламенем,  
Наполни его легкие удушливым дымом,  
И поглоти его душу в жгучей агонии!*

*(подержи куклу в густом облаке дыма)*

*Кусарикку, яростный Бизон, управляющий Песками Времени,  
Возникни из заброшенных пустынь и бесплодных пустошей,  
Призови свои суровые ветра, и забери витальную силу NN,  
Сожги его проклятую душу, и обрати его смертное тело в прах,  
Так что он сможет быть похороненным и забытым еще при  
жизни!*

*(насыпь кладбищенскую землю на куклу)*

*Уридимму, яростный Волк-Демон, что приходит с рычащими  
львами,  
Восстань из Черной Пустыни в центре Бездны,  
Скрути душу и тело NN в своем безграничном мраке,  
Всколыхни его чувства своим черным ветром,  
И забери свет из его жизни,  
Оставь его в одиночестве и отчаянии,  
Навсегда потерянным в пустыне Вечной Ночи!*

*(оберни куклу в черную ткань)*

*Именем Дракона, это моя Воля, и да будет так!*

*Похорони куклу в земле, и произнеси слова:*

*Пепел к пеплу,*

*Прах к праху.*

*Как этот сосуд гниет в земле,*

*Так и ты, NN, будешь гнить изнутри.*

*И когда последняя искра жизни покинет твою смертную плоть,*

*Ты умрешь вместе с ней навечно.*

*Сделай пожертвование жизни, пролив кровь на месте захоронения.*

*Когда это будет сделано, закончи ритуал со словами:*

*Кингу, яростный правитель Бездны,*

*Во имя твое я пролил эту кровь,*

*На теле Дракона.*

*Прими мое подношение, и да исполнится моя Воля.*

*In Nomine Draconis,*

*Ho Ophis Ho Archaios*

*Ho Drakon Ho Megas!*

# Приложение 4

## ПРЕИСПОДНЯЯ

Согласно верованиям, существовавшим в Месопотамии, нижний мир находился в водах Апсу, или даже глубже, в безграничной темноте, что существует за пределами структур мира. В то время как Апсу представлялась подземным океаном и источником всех пресных вод на земле, вся вселенная была окружена примордиальными водами Тиамат, океаном первозданного хаоса, Страной Не-возврата. Загробный мир в этой концепции занимал пустое пространство между земной поверхностью и первозданным морем. Существует много историй и легенд о подземном мире, и возникновение мифов очень зависит от исторического периода. Главным образом верили, что воды Апсу были царством смерти сами по себе, или же, что эта земля находилась где-то от них неподалеку. Это пространство было отделено от мира живых подземной рекой *Nubur* (или *id lu rugu*, что на шумерском означает: река, что преграждает путь человека»), и пересечение реки было эквивалентно финальному отделению от мира людей, после которого душа переходит к жизни среди теней навечно. Концепция пересечения реки подземного мира обнаруживается во множестве культур, в том числе в древней Греции и Египте. Обычно бестелесные души путешествуют в страну смерти с помощью страшноватого паромщика. Так было, например, в античной мифологии, где мертвые люди пересекали Стикс в лодке Харона согласно легенде, которая, вероятно, более всего знакома большинству читателей. Но корни этой истории обнаруживаются в Шумерских преданиях. В известном эпосе о Гильгамеше герой пересекает воды смерти при помощи Ур-Шанаби (*Ur-shanabi*), демонического паромщика. Из самого по себе мифа о нем известно не так много, но в истории он ассоциируется с *uwu-snakes*, первозданными монстрами Тиамат, и таким образом мы можем предположить, что он



один из демонических существ, созданных Драконьей Богиней, что привнесла новые возможности в божественный Порядок. Существует также нео-Ассирийская поэма о видении подземного мира, в которой обнаруживается другой демонический паромщик по имени *Humut-tabal*, что буквально означает «спешу забрать», описывается в истории как ужасный монстр. На другой стороне реки находилась земля мертвых, куда человеческие души отправлялись, когда покидали свои мертвые тела. Только они могли пересечь воды смерти. Смертным людям не разрешалось путешествовать в Страну-Без-Возврата и те, кто решался рискнуть пойти против Божественных Законов, оказывался заключен там навечно. Только такие герои как Гильгамеш, который проник в Подземный мир, чтобы встретить его погибшего друга Энкиду, мог предпринять такое путешествие, и вернуться живым. Также существуют истории богов, спустившихся в мир теней, такие, например, как популярный миф о богине Инанне, которая спустилась с небес в Подземный мир, была разорвана на части демонами, переродилась, и вернулась с победой в мир Света.

Описания пространства смерти рисуют мрачные и скучные видения загробной жизни, условно отсылая к Шеолу древних Иудеев. В Месопотамии подземный мир был лишен какого-либо света, полон праха, и там совсем не было воды для питья. Его называли «дом, в который каждый может войти, но никто не может выйти», «дорога с которой нет возврата» и «существование, открывая которое находят слепоту»<sup>13</sup>. Духи мертвых, кроме всего прочего, были голыми и с крыльями птиц. Души обреченно перемещались в поисках еды, но не находили ничего, что могло бы удовлетворить их голод. Те из них, кто не был забыт родственниками, находили еду и напитки в качестве приношений, оставленных на могилах. Но души, чьи семьи не принадлежали больше миру живых, должны были претерпевать удел бесконечно блуждающих по подземному царству в терзаниях и агонии. Худшие наказания доставались тем, чьи тела не были сожжены правильно. Такие души становились фантомами и призраками преисподней, а иногда

---

<sup>13</sup> Francois Lenormant: *Chaldean Magic. Its Origin and Development*

они посещали мир людей в поисках забвения или для того, чтобы мучить живущих.

Показательно также еще и то, что в загробном мире все души равны. Из эпоса о Гильгамеше мы знаем, что даже короли и императоры влачили то же существование, что и души их слуг и рабов.

Существовали также духи, которые позже становились демонами. Загробный мир был родиной *gidim* (В аккадском — *etemmu*), беспокойных душ, которых нужно было умиловать подношениями еды, питья и олив (приношение называемое *kispu*).

Это было в обязанностях семьи умершего и его родственников. Существовало поверье, что *gidim*, когда они оказываются отсоединены от еды, могут становиться жестокими и возвращаться из загробного мира, принимать видимую форму и устрашать живущих. Они могли даже овладеть живым человеком, проникнув в его тело через уши, или же они были причиной болезненных и смертельных расстройств, например физического расстройства, называемого *qat et* (буквально «рука приведения»), или же *sibit etemmi* (захват приведением), которое имело физические симптомы болезни, но верили, что было формой такого захвата. Подземный мир ассоциировался со множеством имен и символов: *arali*, *irkalla*, *kukku*, *ekur*, *kigal*, *ganzir*, или проще *ki*, *kur* (означает «земля» на шумерском), или по-аккадски *ersetu*. Страна Смерти называлась Страной Не-Возврата, пустыней, Великой Низиной.

Обычно она располагалась далеко, на неопределенном расстоянии, часто на востоке или юго-востоке. Заметим, что описания разнятся в каждом мифе, эпосе и легенде. Шумеры считали, что нижний мир расположен на западе Месопотамии. Вход в него находится в горах, и он был Вратами Ганзир, сквозь которые души спускались по длинному ступенчатому ходу. У врат стоял стражник, который следил, чтобы никто, кроме душ умерших не прошел в Страну Смерти. В мифе об Инанне, спустившейся в подземный мир, мы встречаем стража по имени Нэти. По другим сведениям там находится двое близнецов: *Lugal-irra* и *Meslamta-ea*, стоящие по левую и по правую сторону от ворот. В искусстве Месопотамии каждый из них изображался с топором и дубиной. Иногда вход в Преисподнюю охранялся скорпионом-мужчиной, и он находился у врат в одиночестве, или же ему ассистировали другие похожие существа.

При этом существуют источники, которые совсем не упоминают каких-либо созданий, охраняющих ворота. Управление нижним миром принадлежало богине Эрешкигаль, и ее мужу Нергалю. Имя Эрешкигаль переводится дословно — как Королева Великой Низины. Также она была известна как аккадская богиня Аллату. Ее первым мужем был Гугал-ана. Сына Эрешкигаль и Гугал-ана звали Нинацу, — и он бог, чья священная душа является змеем-драконом (Мушуссу). После смерти мужа королева подземного мира вышла замуж за Нергала, жестокого и ужасного демона-воина. Верили, что Нергал был сыном Энлиля и Нинлиль. Его также звали Эрра (правда это было скорее имя другого темного божества, с которым Нергала ассоциировали), и иногда его идентифицировали с одним из близнецов, охраняющих ворота, по имени *Meslamta-ea*. Основной центр поклонения Нергалу располагался в шумерском городе Кута (*Kutha*), название которого стало одним из названий преисподней, и особенно соотносимо с главным городом Страны Смерти. Изначально Нергал был богом солнечного зноя, лихорадки и чумы. Он был ответственен за пожары и катастрофы. С ним соотносили планету Марс. Он изображался в длинной одежде, одна из ног была выставлена и стопой находилась на возвышении, или же наступала на человеческое существо.

В руке он обычно сжимал изогнутый меч и скипетр с головами львов. Вместе с Эрешкигаль он обитал во дворце, защищающем семь врат. Каждые врата были закрыты и охранялись стражником. Каждый, кто хотел пройти сквозь ворота, должен был оставить все вещи, связанные с миром живых, как это описано в мифе об Инанне, спускающейся в подземное царство. У каждого ворот стражник просил ее, чтобы она оставила какую-либо часть одежды или украшение. И это связано с тем, что души могут проникнуть в страну мертвых только в том случае, если оставят все вещи, которые связывали их с миром, в котором они жили прежде. Души, путешествующие в загробное царство не подвергались какому-либо суду. Эрешкигаль лишь приговаривала их к смерти, и тогда их имена записывались на специальных табличках писцом богини Гештинана<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Есть источники, в которых упоминается своего рода суд над мертвыми, но в них нет никаких подробностей, и вся концепция в целом не ясна.

Другими божествами из свиты Эрешкигаль были: Нингишзида, Намтар и Энмесарра. Нингишзида был сыном Нинацу. В вавилонских магических заговорах он появляется как хранитель демонов преисподней. Его символическим животным был рогатый змей или дракон (Башму), а в астрологии ему приписывалось созвездие Гидры.

Намтар был визирем и послем Эрешкигаль. Его имя означает жребий, или рок. Как мы отметили ранее он также был злым демоном, приносящим болезни. Кроме того, там была группа божеств называемых *Anunnaki*, которые, как считалось, живут в стране мертвых. Они были потомками бога неба Ану, и их количество варьировалось в зависимости от литературного источника, но, как правило, существ было пятьдесят. Хотя изначально они были божествами земли и неба, в среднеавилонский период, их стали отождествлять с нижним миром, в противовес божествам неба *Igigi*. По некоторым сведениям Ануннаки проживали в подземном городе Иркалла, где они осуществляли суд над душами, которые входят в Страну-Откуда-Нет-Возврата. Кроме развоплощенных душ людей, богов, председательствующих на Земле Смерти и случайных посетителей, мы, кроме того, обнаруживаем демонов и божеств, которые также обитали в Преисподней после своей смерти.

Согласно верованиям, распространенным в Месопотамии, боги не были бессмертны или, другими словами, не все боги получали дар бессмертия. Они не умирали в обычном смысле, но их убивали в битвах.

В искусстве Месопотамии мы часто видим богов, которые сражаются с демонами, монстрами и божествами, и один убивает другого.

Инанна, убитая Эрешкигаль, вынуждена остаться в преисподней до тех пор пока боги небес не придут спасти ее.

Правда иногда судьба убитых божеств оставалась неизвестной, как это, например, произошло в случае с такими «мертвыми» богами как Тиамат, Апсу, Кингу или демон *Humbaba (Huwawa)*, убитый Гильгамешем. Тем не менее мертвые боги все равно были почитаемы и принимали подношения. Верили, что несмотря на то, что они живут в стране смерти, они все равно сохраняют свои силы и могут влиять на мир живых. Также было и с демонами

Тиамат — даже убитые Мардуком они продолжали считаться опасными и смертельными. Существуют легенды, согласно которым бог солнца Шамаш путешествует ночью в Страну-Откуда-Нет-Возврата в качестве солнца преисподней.

Верили, что каждый день солнце заходит в Страну Смерти и своим чередом освещает даже самые нижние регионы мира. Эта история напоминает египетскую легенду о дневном путешествии бога солнца Ра в подземное царство Аменти, из которого он вернулся на рассвете. Это путешествие стало причиной по которой самые низменные регионы преисподней ассоциировались с огнем и жаром, который иногда появляется на земле в виде вулканических извержений. Впрочем по другим сведениям, Шамаш проводит ночь не в преисподней, а в центре небес.

Похожая функция приписывается богу Нидре, который был ночным солнцем, солнцем Преисподней. Погружаясь в регионы, заполненные тьмой, он побеждал тьму окружавшим его светом, и поднимался в триумфе на заре дня. Он был воином-богом, арбитром, судьей и регулятором судьбы<sup>15</sup>.

Среди мифов Месопотамии, которые описывают загробный мир, наименее известные и наиболее интересные истории — это нео-ассирийский эпос о видении Другой Стороны, посещенной принцем по имени Кумая. Он молился о видении, в котором он мог бы увидеть место, в котором он будет после смерти. Услышав его молитвы богиня Эрешкигаль обещала ему, что покажет то, что он хочет увидеть. И так, в своем следующем сне, он спустился в преисподнюю, где увидел пятнадцать демонических существ. Они были настолько ужасны, что он не смог описать их. Также он заметил темную человеческую фигуру, покрытую красным плащом, а потом он столкнулся с разъяренным богом Нергалем. Он был в ярости от того, что принц дерзнул проникнуть в страну мертвых, и хотел убить его, но бог Ишум пришел, чтобы защитить принца, и принц вернулся назад, в царство живущих. Часто считают, что этим принцем был Ашурбанапал, будущий правитель Ассирийской Империи.

---

<sup>15</sup> Francois Lenormant: *Chaldean Magic. Its Origin and Development.*

## СХОЖДЕНИЕ В ВЕЛИКУЮ НИЗИНУ

Эта работа — визуальное путешествие в Преисподнюю, основанная на образах из мифов и легенд Месопотамии о Стране Смерти. Она создана как работа-путешествие, с открытием ворот и инвокацией богов Преисподней.

Помести несколько капель крови на ритуальную бритву, и начерти Ключ Ночи перед собой. Визуализируй как Храм наполняется энергией Дракона, и почувствуй огонь Дракона, поднимающийся изнутри, и укрепляющий твой дух и твою плоть.

Когда почувствуешь готовность начать ритуал, открой Ворота Ночи следующей инвокацией:

*Нингишзидда!*

*Змеиный Бог,*

*Хранитель Ворот!*

*Открой вход в Великую Низину!*

*Открой дверь в Преисподнюю!*

*Открой спуск в страну мертвых!*

*Открой дверь так, чтобы я смог войти!*

*Или же я разрушу этот барьер,*

*Я буду атаковать заграждение,*

*Я перепрыгну через ограду силой!*

*Именем Тиамат,*

*И силой Дракона,*

*Открываю Ворота Ночи,*

*Или же я заставлю мертвых подняться, чтобы уничтожать живых!*

*Я дам мертвым власть над живыми!*

*Хранитель Преисподней,*

*Даруй мне путь!*

*Пусти меня в Храм мертвых!*

*Где души живут в темноте,*

*Где прах кружится над дверью,*

*Где тени бродят в заброшенных гробницах!*

*Покажи мне пространства, скрытые от глаз смертных,*

*И позволь мне затем возвратиться в мир живых,*

*Перерожденным и усиленным черным внутренним пламенем.  
Эрешкигаль, Королева Мертвых,  
Позволь мне войти в твое темное царство!  
Нергаль, властитель тьмы,  
Открой дверь в страну, откуда нет возврата!  
Кровью Дракона  
Я открываю ворота в сердце бездны!  
In Nomine Draconis,  
Ho Drakon Ho Megas!*

Представь себя стоящим в гористой местности у подножия великой горы Машу. Ты перед воротами Страны Смерти. Вход охраняется двумя человеческими фигурами, одна из них вооружена топором, другая — булавой. Произнеси слова приветствия именем Тиамат, драконом Бездны, и попроси их открыть тебе дверь. Когда это будет сделано, пройди сквозь дверь. Теперь ты на длинном ступенчатом пути, который ведет вниз, в Страну Смерти. По мере того, как ты спускаешься — становится темнее и темнее, и наконец все, что ты можешь видеть — незнакомый красный свет. Теперь ты находишься перед первыми воротами в Страну-Откуда-Нет-Возврата. Демонический страж приветствует тебя и требует, чтобы ты оставил что-либо из своей одежды или же свое ювелирное украшение, нечто являющееся для тебя личным, что-то, что связывает тебя с земным миром. Что бы он ни попросил, дай это стражу, который затем позволит тебе пройти через ворота и продолжать свой путь. То же самое произойдет и у остальных шести ворот. Каждый элемент, который ты оставишь, наполнен смыслом, и олицетворяет твою связь с миром живых. Тебе придется пожертвовать всем, прежде чем ты проникнешь в страну мертвых. У входа в преисподнюю семь врат, и ты должен пройти этот тест перед каждым. Задействуйте столько времени, сколько нужно, для этой части путешествия. Размышляй над тем, что тебя попросят оставить позади, и что эти вещи значат для тебя. Когда почувствуешь, что готов, приступай к медитации. Теперь ты в преисподней. Она полна пыли и лишена воды. Души бесконечно кружатся в поисках пищи, которую они не могут найти. Те, что страдают сильнейшей агонией — это души людей, которые

не были похоронены правильно — это призраки, что обитают в мире мертвых, и приносят ужас в мир живых. Здесь, в преисподней, все души равны. Кроме душ простых людей ты встретишь души королей и мертвых божеств. Все они голые, и у некоторых есть крылья как у птиц. Теперь ты находишься перед *gidim*, беспокойными душами, которые приносят несчастья живущим. Дай им пищу, питье и оливу (очень рекомендуется положить эти подношения на алтарь во время ритуала). Они проводят тебя на нижние уровни Преисподней. Следуй за ними в сердце Тьмы. Попроси их показать тебе секреты Преисподней. Если ты захочешь, они смогут проводить тебя во дворец царицы Эрешкигаль и ее супруга, темного бога Нергала. Позволь потоку видения течь свободно, и наслаждайся переживанием. Пусть он придаст тебе силы, и укрепит Волю и стойкость на этом Пути. После того, как ты закончишь путешествие, попроси их направить тебя обратно, к семи вратам, сквозь которые ты прошел. Когда будешь подниматься сквозь ворота требуй обратно то, что там оставлено, или же можешь предпочесть оставить все в жертву богам Преисподней. Это должно быть осознанное и твердое решение. Покинь страну мертвых, и приземли себя в собственном Храме. Помедитируй некоторое время о том, что ты испытал, и что все это путешествие значило для тебя. Закрой ритуал и вернись к своему обычному сознанию.



# Приложение 5

## БИБЛИОГРАФИЯ

Black, Jeremy. Anthony Green. *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*. University of Texas Press, 1992.

Campbell Thompson, R. *Devils and Evil Spirits of Babylonia*. Kessinger Publishing, 2010.

Dailey, Stephanie. *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*. Oxford University Press, 2009.

Enuma Elis czyli opowiesc babilohska o powstaniu swiata. Wydawnictwo Wacław Baginski, 1998.

Jacobsen, Thorkild. *The Treasures of Darkness. A History of Mesopotamian Religion*. Yale University Press, 1976.

King, Leonard W. *Babylonian Magic and Sorcery*. Kessinger Publishing, 2003.

King, Leonard W. *Enuma, Elish: The Seven Tablets of Creation, Vol 1 & 2*. Cosimo Classics, 2007.

Kramer, Samuel Noah. *History Begins at Sumer: Thirty-Nine Firsts in Recorder History*. University of Pennsylvania Press, 1981.

Kramer, Samuel Noah. *The Sumerians: Their History, Culture and Character*. University of Chicago Press, 1971.

Kramer, Samuel Noah. *Sumerian Mythology*. University of Pennsylvania Press, 1998.

Leick, Gwendolyn. *Sex & Eroticism in Mesopotamian Literature*. Routledge, 2003.

Leick, Gwendolyn. *The Babylonians: An Introduction*. Routledge, 2002.

Lenormant, Francois. *Chaldean Magic. Its Origin and Development*. Kessinger Publishing, 2010.

Massey, Gerald. *Ancient Egypt: The Light of the World*. Old Book Publishing, 2011.

Oates, Joan. *Babylon*. Thames & Hudson, 1986.

Pritchard, James B. *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament*. Princeton University Press, 1969.

Smith, George. *Chaldean Account of Genesis*. Wizards Bookshelf, 1994

Wallis Budge, E.A. *Amulets and Superstitions*. Kessinger Publishing, 2010.

Wiggerman, F.A.M. *Mesopotamian Protective Spirits: The Ritual Texts*. Brill Academic Pub, 1992.

# Для заметок



# КЛУБ КАСТАЛИЯ ПРИГЛАШАЕТ

## ГАДАНИЕ НА ТАРО



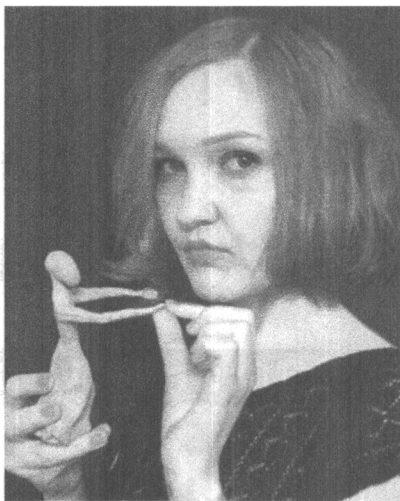
Предсказание на таро — это серьезная духовная практика, позволяющая вам развить свою интуицию и получить представление о ближайшем будущем.



Обучение работе с таро, годовой расклад, расклады на личные отношения, психологическое тестирование с помощью Таро — это и многое другое вам предлагает **Анна ТХЕН**, Таролог, ученица Олега ТЕЛЕМСКОГО и специалист в области карт таро.

Стоимость расклада 1500р.  
Для переводчиков Касталии — бесплатно.

[ann.muw@gmail.ru](mailto:ann.muw@gmail.ru)



## АСТРОЛОГИЯ

**АСТРОЛОГИЯ** — древнейшая духовная традиция, позволяющая найти своё место в мире и познать свою Истинную Волю. Анализ натальной карты — одна из важнейших духовных и психологических практик. Это самый короткий путь самопознания.

Известно, что Карл Густав Юнг обязательно составлял для своих пациентов натальную карту, которая помогала ему лучше понять клиента, а клиенту — более кратким путём прийти к своей Самости.



- Стать вашим проводником на пути самопостижения и истолковать символическое послание вашей космограммы готова **Мария КОРОЛЁВА**, почётный астролог и астропсихолог нашего клуба, ученица Олега Телемского, выпускница астрологической академии.

Чтобы узнать, как записаться на консультацию, что в неё входит, сколько стоит и в каком формате осуществляется, напишите по адресу [m.koroleva@land.ru](mailto:m.koroleva@land.ru).

Стоимость гороскопа колеблется от 2 000 до 6 000 рублей.



## ЮНГИАНСКИЙ АНАЛИЗ ПО СКАЙПУ

Если вы испытываете проблемы с своей душой.  
Если в вашей жизни образовалась пустота. Если  
не складываются личные отношения, а смысл жизни  
полностью потерян. Наконец, если вы просто хотите  
познать себя —

### **ВАМ НУЖЕН ЮНГИАНСКИЙ АНАЛИЗ.**

Высокие технологии позволяют проходить анализ  
не выходя из дома — по скайпу.



И один из лучших Юнгианских психологов предлагает вам  
свои услуги. **Дарья КОРЕНЬКОВА**, лидер и координатор  
Белорусского отделения Касталии, психотерапевт со стажем  
по специализации «Юнгианский анализ и Гештальт  
Психология» предлагает вам свои услуги.

Писать [loft11korenkova@gmail.com](mailto:loft11korenkova@gmail.com) и [aton93@yandex.ru](mailto:aton93@yandex.ru)  
(необходимо написать на оба мейла).

Стоимость одной сессии в 50 минут — 1500руб.

НАШИ ПАРТНЕРЫ:

## МОСКОВСКАЯ АССОЦИАЦИЯ АНАЛИТИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

([www.maap.ru](http://www.maap.ru))

### ВНИМАНИЕ ПСИХОЛОГОВ И ПСИХОТЕРАПЕВТОВ! ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ПО ЮНГИАНСКОЙ ПСИХОТЕРАПИИ

Аналитическая психология — направление, разработанное выдающимся швейцарским психиатром К. Г. Юнгом в первой половине XX века путем дополнения и прогрессивной переориентации психоанализа Фрейда от анализирования причин неврозов к содействию развитию личности в целом. Ученики Юнга соединили его идеи с более поздними достижениями в современном психоанализе и других течениях практической психологии. В настоящее время юнгианская школа, являясь одной из самых крупных и широко известных мировых школ психотерапии, может быть смело названа вершиной в ее эволюции, как самый глубокий и универсальный подход.

Юнгианский анализ изначально предназначался для самопознания и помощи пациентам. Однако, владение юнговской теорией личности, теорией архетипов коллективного бессознательного, типологией, методами работы с образами, символической игрой, толкованием сновидений, диалого-диалектическим подходом в межличностном взаимодействии может найти применение в самых разных сферах помимо аналитической психотерапии.

Эти находки могут быть использованы в краткосрочной терапии, коучинге и консультировании разного профиля — детском, семейном, организационном, профориентационном. Журналисты, социологи, политологи, философы, религиоведы, литературные критики и искусствоведы

также активно обращаются к идеям Юнга и его последователей.

**ОБУЧЕНИЕ** аналитической психологии — это возможность не только разобраться в себе и освоить самое лучшее, что есть в психоанализе и практической психологии, но и стать гуманитарием широкого профиля.

Занятия проводят **международно признанные** аналитики, являющиеся членами IAAP (Международной Ассоциации аналитической психологии), практикующими психотерапевтами и преподавателями факультета психологии МГУ и других московских психологических и психоаналитических институтов.

Занятия проводятся в течение двух лет в удобной сессионной форме семинаров и тренингов 2–3 дня в месяц по выходным. По окончании программы студентам выдаются сертификаты о повышении квалификации **государственного образца**, и они получают возможность дальнейшего профессионального развития в юнгианской школе.

МАОП участвует в организации российских и международных конференций, реализует различные гуманитарные и издательские проекты, сотрудничает с другими мировыми юнгианскими институтами. Преподаватели МАОП имеют большой опыт выездных семинаров и учебных программ в других городах России и ближнего зарубежья.



# КУРС ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЮНГИАНСКИЙ АНАЛИЗ»

СОВМЕСТНЫЙ ПРОЕКТ МААП  
И САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОГО ИНСТИТУТА ЮНГА



**ДЛЯ КОГО:** Слушателем может стать каждый, кто интересуется психологией. Психологи любой модальности, социальные работники, а так же лица с любым высшим, а также с неполным высшим или средним профессиональным педагогическим, психологическим или медицинским образованием.

**ЗАДАЧА КУРСА:** Знакомство с современной аналитической психологией и получение практических навыков психологического консультирования.

Полученные знания могут использоваться в психотерапии и для индивидуального, семейного консультирования, психолого-педагогической работы, также в области управления человеческими ресурсами, PR и рекламы.  
**ПО ОКОНЧАНИИ ОБУЧЕНИЯ ВЫДАЁТСЯ ДИПЛОМ О ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКЕ УСТАНОВЛЕННОГО ОБРАЗЦА.**

**ПРЕПОДАВАТЕЛИ:** Занятия проводят сертифицированные юнгианские аналитики – члены IAAP (Международной ассоциации аналитической психологии), практикующие психотерапевты. Преподаватели курса имеют большой опыт проведения выездных семинаров и учебных программ в городах России и ближнего зарубежья.

## ФОРМАТ:

Форма обучения: Очная. Программа рассчитана на 2,5 года (500 академических часов). Занятия проходят по субботам и воскресениям, один раз в месяц в соответствии с расписанием, с 10.00 до 18.00




## АДРЕСНЫЙ БЛОК:


САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ИНСТИТУТ ЮНГА  
Санкт-Петербург, Петроградская наб., 42  
Тел: (812) 972-16-77, e-mail: jungterra@mail.ru  
Наш сайт: <http://jungterra.ru/>

# Колледж Телема 93





*приглашает на лекции*


 Магия в теории и на практике

 Магическая Каббала

 Демонология

 Таро Тота

 Талисманная магия

 Сексуальная магия

Колледж "ТЕЛЕМА-93" СТАВИТ СВОЕЙ ЦЕЛЬЮ  
ПОМОГАТЬ ВСЕМ ЖЕЛАЮЩИМ  
В ИЗУЧЕНИИ МАГИИ И МИСТИКИ, А ТАКЖЕ  
В ПОСТИЖЕНИИ ИНЫХ СЕРЬЕЗНЫХ  
ЭЗОТЕРИЧЕСКИХ ТРАДИЦИЙ  
ВОСТОКА И ЗАПАДА.

*Наши странички в интернете:*

Портал: <http://www.thelema.ru/>

Сообщество в ЖЖ:

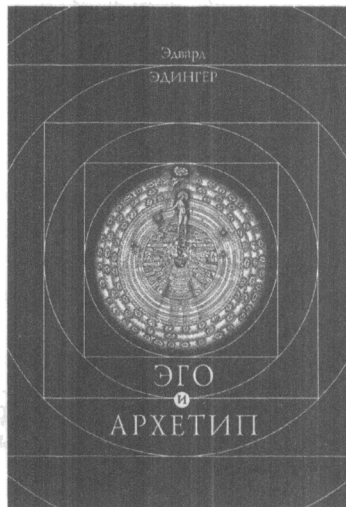
[http://community.livejournal.com/ru\\_thelema93/](http://community.livejournal.com/ru_thelema93/)

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАПИСАТЬСЯ В КОЛЛЕДЖ  
ПО АДРЕСУ [INFO-THELEMA@MAIL.RU](mailto:INFO-THELEMA@MAIL.RU)  
ИЛИ ТЕЛЕФОНУ: +7 (926) 214 24 68



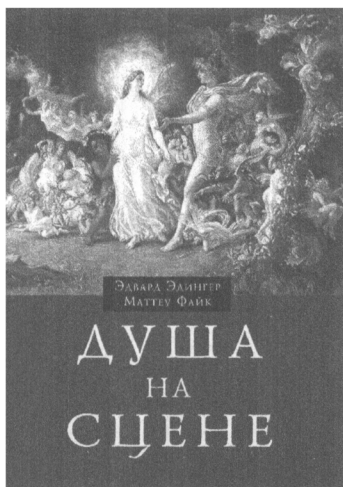
# ДРУГИЕ НАШИ ИЗДАНИЯ

(Полный список можно посмотреть на [www.castalia.ru](http://www.castalia.ru))



## Эдвард Эдингер **ЭГО И АРХЕТИП**

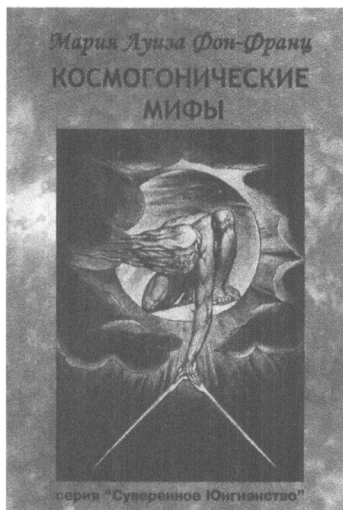
Книга «Эго и архетип» по праву считается юнгианским культурным бесцеллером. В этой книге, Эдингер подробно, просто и ярко описывает процесс индивидуации, движения индивидуального эго к источнику, и те этапы и стадии, которые проходит личность в этом процессе. Отдельного внимания заслуживает психологическое осмысление Эдингером христианского мифа, где в образе Иисуса Эдингер выводит парадигму индивидулирующегося Эго.



Эдвард Эдингер  
и Маттеу Файк

## ДУША НА СЦЕНЕ

«Душа на сцене» — это уникальное исследование классиков драматургии — Шекспира и Софокла с точки зрения глубинной психологии. Именно в этой книге, для человека, ценящего классическую драматургию, раскрывается её тайная, глубинная психологическая основа.

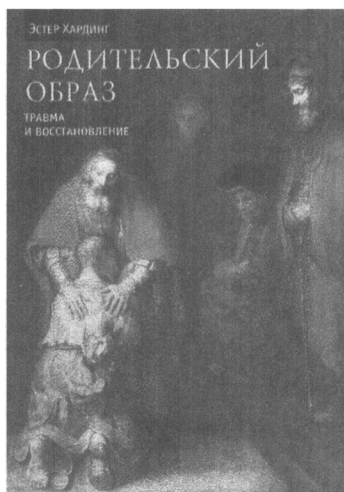


## Мария Луиза Фон Франц КОСМОГОНИЧЕСКИЕ МИФЫ

Самое подробное исследование психологических, культурных, символических аспектов того, что было «в начале» согласно мифологиям разных народов. Как настоящий мастер психологии, Мария-Луиза фон Франц искусно анализирует преломление сложных мифологических структур в процессе душевного становления.

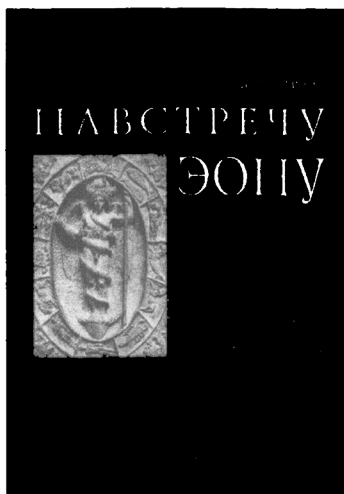
Эстер Хардинг  
**РОДИТЕЛЬСКИЙ ОБРАЗ:  
ТРАВМА  
И ВОССТАНОВЛЕНИЕ**

Используя древнейшие вавилонские мифы, Эстер Хардинг, ближайшая ученица Юнга, раскрывает тонкости работы с родительскими образами, процессами сепарации и интеграции, а богатый аналитический материал дает представление о том, как практически происходит процесс индивидуации.



Эдвард Эдингер  
**НАВСТРЕЧУ ЗОНУ**

В этой книге Эдвард Эдингер осмысляет одну из самых сложных работ Карла Юнга «Аіоп», в которой психологические знания соприкасаются с мистическими глубинами психоистории. Как сказал один юнгианский аналитик — «если мы хотим понять что на самом деле хотел сказать Юнг, книга „Зон« — это самое важное хотя и самое сложное чтение». В качестве приложения даются дискуссии Марии Луизы Фон Франц, посвященные самой сложной главе «Зона».





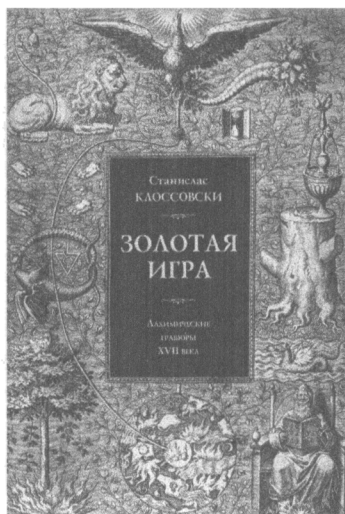
Барбара Ханна  
**ВСТРЕЧА С ДУШОЙ:**

**Метод Активного воображения Карла Юнга**

Активное воображение — это краеугольный камень юнгианской психологии. Именно с методом активного воображения традиционно связывается возможность установить диалог с бессознательным и решить множество проблем, связанных с неврозами. Но что такое активное воображение? Хорошо известно, что сам Юнг не оставил ни одной книги, представляющей собой пособие по этому методу. Все, что у нас есть — это несколько инструкций Юнга, разбросанных по разным работам — от «Трансцендентной функции» до алхимического компендиума «Misterium Coniunctionis». До сих пор отсутствие полноценного исследования этого метода было серьезной проблемой для его практики. Книга Барбары Ханны заполняет этот вакуум. Свои исследования она начинает в глубине веков, на примере самых первых древнеегипетских сочинений и заканчивает рассмотрением нескольких клиентских случаев современности. Впервые мы получаем возможность составить целостное представление о краеугольном камне юнгианской психологии.

## Станислас Клоссовский **ЗОЛОТАЯ ИГРА**

«Золота игра» — это самая большая на сегодняшний день коллекция алхимических гравюр, символов. Клоссовский воспроизводит серии алхимических трактатов и снабжает каждую гравюру комментарием того времени. В книге более 500 гравюр! Книга будет бесценна как для традиционалистов интересующихся герметической наукой, так и для юнгианских психологов, которые получают бесценный материал для исследования стадий и структур индивидуации.



## Найджел Элдкрофт Джексон, Майкл Говард **СТОЛПЫ ТУБАЛ КАИНА**

«Столпы Тубал Каина» — это уникальная и беспрецедентная попытка исследовать те символы и мифы, которые традиционно оставались «в тени» западной культурной и религиозной мысли. Лилит, Титаны, Люцифер и Бафомет, Змей-искупитель и Гермес Тригмегист. Связывая эти образы в единый миф, авторы предлагают оригинальную идею альтернативной духовной традиции «бодрствующих ангелов».

