

Grimorium Imperium

Это – книга могущественных призываний и заклинаний демонов и богов, обитающих в далеких местах за пределами севера и юга, запада и востока, в местах за пределами верха и низа, в тех местах, что вообще вне земли и самых далеких планет, в местах очень далеких от творения бога. Тайны, которые я поведаю, не были ведомы до недавнего времени, в котором я живу – до тех пор, когда в 1601 году я стал переводить манускрипт, принадлежащий мне много лет, но оставленный без внимания. Я не беспокоился о нем, поскольку он был дан мне мошенником Барнабой Саулом в качестве подарка, дабы мы расстались друзьями, несмотря на обман и хитрость с его стороны. Я получил этот документ в 1581 году и хранил его в своей библиотеке многие годы. Я отдал бы его всякому, кто спросил меня о нем. Так мало он для меня значил тогда. О, как я рад, что не расстался с манускриптом, поскольку теперь осознаю, сколь важен этот текст! В конце 1601 года мне стало любопытно взглянуть на книгу, и слова о ее ценности, высказанные Саулом при нашем расставании, для меня стали не удивительны. В книге говорилось, что в ней записано слово Абдулы Аль Хазреда, который познал множество тайн искусства призываний от воплощенных богов и духов, которых он встречал во время странствий в пустыне. Когда я сам впервые попробовал практиковать ритуалы, описанные в книге, я осознал важность ее содержания. Ибо это одна из самых могущественных книг, написанных рукой смертного.

Но прошу вас, будьте осторожны. Ибо книга охватила меня страстным желанием стать посвященным и преданным ей полностью, и я обнаружил, что у меня развилась мания к ней. Многие мои писания приостановлены, и все дела человеческие стали для меня неважны. Страсть к книге заставила меня посвятить ей многие часы, и я испытал многие ужасы, но также я постиг многие из самых потаенных тайн. Я хотел бы иметь больше времени в этом смертном плане бытия, чтобы изучать книгу, ибо даже сейчас я вижу, что она содержит ключ ко многим непостижимым тайнам, включая тайны жизни и смерти и даже тайну самого Создателя.

Книга привлекает к себе многих демонов. Даже сейчас они наблюдают за вами невидимые.

Доктор Джон Ди

Книга Первая

Это книга законов и практик спящих мертвых, написанная мной – Абдулом Аль Хазредом, заклинателем и поэтом. При помощи ее секретов я говорил с темными духами, которые обеспечили меня многими благами, как богатствами, так и знаниями. Я познал даже такое непостижимое знание божеств, как сила, которой я овладел. Я также познал Древних Духов, которые жили до человека и все еще живут спящими, и очень ужасны Они. И то, что вовлекло меня в это могущественное чародейство, было ликом одного и тех самых Духов.

Однажды утром я проснулся, чтобы увидеть мир изменившимся. Небо было темнее прежнего и грохотало голосами злых духов. И цветы, и сама жизнь были задушены и загублены ими. Затем я услышал пронзительный зов. Кто-то кричал по ту сторону холмов и звал меня. Крик сводил меня с ума и бросал в пот. В конце концов, я не мог более выносить его и решил узнать, что за зверь издает этот зовущий крик. Я покинул свой дом и отправился в пустыню на зов, окружающий меня со всех сторон. Я бродил по пустыне, не имея ни чего кроме одежды, потел днем и замерзал ночью. Но зов не утихал.

На третий день, в восемнадцатый его час, крик прекратился и предо мной предстал человек. Он был полностью черный, лицом и одеждой, и поприветствовал меня на моем языке и моим именем. Он назвал мне свое имя, и было оно Эбонор, и сам он был демоном. Эбонор был тем, кто издавал тот самый крик, и я так до сих пор и не знаю, был ли он кем-либо еще, нежели младшим демоном, который терзает мучениями немощных. Он был посланником самых злых духов, называемых Древними Духами, которыми не может управлять даже самый могущественный заклинатель, служащий богу. Этот демон дал мне дар понимать все языки, что бы и где бы на них ни было написано, и кто бы на них не говорил, будь то человек или зверь. Вот почему я мог читать документы, которые вызывали смятение многих низших смертных многие десятилетия. Но в месте с тем я навсегда потерял покой. Ибо даже когда я ложусь спать, я могу слышать существ, говорящих повсюду вокруг меня. Я слышу птиц и насекомых пустыни, но, что хуже всего, собак, безумно рычащих и лающих о пришествии Древних Духов.

После того, как крик прекратился, я вернулся в свой город со своим новым знанием и провел много бессонных ночей, слушая разговоры малейших тварей и невидимых демонов. И думал я, что лишь там, где все мертво, смог бы я уснуть.

После многих ночей без сна, я вновь отправился в пустыню в надежде найти Эбонора и вернуть ему его дар, ибо я считал его самым ужасным проклятьем. Три дня и восемнадцать часов я бродил, и на тот же час Эбонор появился предо мной. Я пал перед ним и умолял его забрать то самый дар, сводящий меня с ума, но он не оказал жалости. Вместо этого он сказал, что откроет мне большее знание. Он взял меня за руку и повел меня вниз по холодным пескам пустыни, многие и многие шаги вниз, где не ступала нога человека, до тех пор, пока мы не достигли двери потайной камеры. “Здесь ты найдешь великие истины, но ты поймешь лишь немного” – сказал демон, открыв дверь. За тем я услышал зов из проема, но на сей раз он был в тысячу раз интенсивнее. Эбонор взял меня за руку и подтолкнул через порог. Через ту дверь узрел я все невыразимые знания, хотя лишь немного мой разум сохранил.

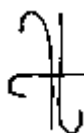
И когда обучение подошло к концу, я обнаружил себя вновь в пустыне рядом с Эбонором, который смеялся надо мной и шутил над тем, что разум человека сильно уступает Древним Духам. Я познал Древних в той секретной камере, и были Они самыми ужасными и злыми извне созданного, чтобы жить на земле. Во времена до появления

человека Они были изгнаны, так как звезды были в неблагоприятном расположении. Все были изгнаны, кроме Ньярлатхотепа – Темного из Египта и посланника Древних Духов, одним из ликов которого Эбонор являлся. Отвернувшись от меня, Эбонор вновь засмеялся и сказал, что придет день, и звезды будут вновь верны и благоприятны, и Древние Духи вернуться. Услышав это, я вновь остался один.

Я решил отдохнуть, хотя мой проклятый дар был все еще при мне. Когда я проснулся, то осознал, что держу книгу. Книга содержала множество имен Ньярлатхотепа, посланника Древних Духов. Я мог прекрасно читать эту книгу, но никто иной не мог того же. Все они говорили, что не понимают слов на ее страницах. Книга открыла мне, что Ньярлатхотеп имеет двадцать одно имя или двадцать один лик. Каждое из этих имен может быть вызвано в определенный час, начиная от третьего часа дня до предпоследнего. Каждому имени соответствует особый знак, который также следует использовать с верным, соответствующим воззванием.

Имена Ньярлатхотепа

Имя третьего часа – Etonetatae. Он есть владыка магических слов и фраз и Он многим поможет в работе, ибо Он даст множество слов силы. Etonetatae не имеет тела, но может проявляться как туман или оставаться невидимым.



Имя четвертого часа – Odanen. Он тот, кто приносит с собой желания Древних Духов. Вы можете скорее пожелать связаться с Ним, чем с самими Древними, поскольку это намного безопаснее. Odanen предстает перед чародеем в виде затененной фигуры.



Имя пятого часа – Vanibo. Он открывает чародею места сокрытых сокровищ. Но предупреждаю, не позволяйте Ему вынудить вас покинуть круг. Получите от Него указания и проститесь с Ним. Vanibo является в виде обезображенного и раздувшегося человека, источающего зловоние тлеющей материи.



Имя шестого часа – Obinab. Он открывает многие тайны вселенной. Он есть противоположность Vanibo, но Он также побуждает покинуть пределы круга, чтобы забрать вас в путешествие. Если Ему это удастся, то настаивайте на том, чтобы Он сам дал вам знания, полученные в путешествии.



Имя седьмого часа – Vosoro. Он является в идее огромного огненного змея. Не смотрите в Его глаза, или вы будете захвачены Им навеки. Повелевайте Ему явиться в человеческом облике, и Ему придется подчиниться. Vosoro имеет знания человеческого разума, и вы может просить Его открыть вам знания человека, которого назовете по имени.



Имя восьмого часа – Oхеген. Он обладает знаниями будущего и является на черном коне, который может скакать быстрее времени.



Имя девятого часа – Vadero. Он – повелитель жестов, и Он обучает заклинателя многим магическим жестам, с помощью которых можно открывать врата в иные места или воздействовать на разум человека.



Имя десятого часа – Osenin. Он тот, кто владеет и управляет телом человека и может обратить человека в то, во что укажет Ему заклинатель. Osenin является в виде человека с головой ящерицы, объятай пламенем.



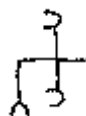
Имя одиннадцатого часа – Voxebo. Он открывает любые двери перед заклинателем, чтобы они не чинили препятствий на его пути, и предстает в облике огромного насекомого с множеством конечностей.



Имя двенадцатого часа – Nогano. Ему ведомы все книги, существующие в мире, и Он может продиктовать заклинателю любую из них, которую тот ищет по необходимости. Nогano предстает в облике крылатого писца.



Имя тринадцатого часа – Onarop. Он обладает множеством научных знаний, которые он поведает заклинателю. По распоряжению призвавшего Его, Он может принести редкие материалы и компоненты, такие как травы и камни. Onarop является в облике крылатого человека со множеством длинных и острых зубов.



Имя четырнадцатого часа – Nerexo. Он хранит знания о тайных талисманах и печатях. Он является в облике старика с козлиными ногами.



Имя пятнадцатого часа – Reranber. Он – злейший дух и убьет всякого человека по велению заклинателя. Reranber предстает в облике принца, мерцающего золотом, с черным мечом.



Имя шестнадцатого часа – Orosob. Он - демон, самый изощренный в похоти, и может свести заклинателя с любой женщиной, которую тот возжелает. Orosob является в облике обнаженного черного человека. Если же Он не явился на первый зов данным образом по причине того, что все блуждает по землям, похищая застигнутых Им врасплох, то позовите Его вновь. Но не зовите Его более трех раз или же вы тем самым разъярите Его.



Имя семнадцатого часа – Nineso. Он явится в облике самого заклинателя. В его власти призвать множество младших духов, и заклинателю следует повелеть Ему, каких именно духов Он должен призвать в данный момент.



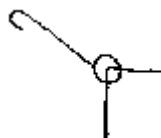
Имя восемнадцатого часа – Ebonog. Он открывает знания нечеловеческие и знает все языки. Заклинателю следует вопрошать Его и не следует настаивать на том, чтобы Он одарил этими знаниями, ибо это рассердит Его. Ebonog является в облике человека, черного лицом и одеждой.



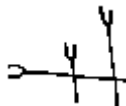
Имя девятнадцатого часа – Oredab. Он предстает в облике скелета верхом на огромной ящерице и обладает силой одним жестом уничтожить города.



Имя двадцатого часа – Nenado. Он обладает великой силой и может влиять на движение звезд и планет. Он явится в облике статуи с живой головой личинки насекомого.



Имя двадцать первого часа – Rubanir. Его образы не постоянны. Всякий раз Он является в новом облики. Rubanir обладает знанием о том, что было.



Имя двадцать второго – Obexob. Этот дух является в виде летающего трупа фараона, объятного пламенем. Он посылает видения заклинателю, который увлечен постижением тайн огня.



Имя двадцать третьего часа – Etananesoe. Он слишком ужасен, чтобы Его узреть. Etananesoe – истинное воплощение Ньярлатхотепа и Он явится лишь когда звезды будут верны для этого и для Него самого.

То были имена Ньярлатхотепа, и каждое из имен может быть призвано в соответствии с часом при помощи заклинаний, которые будут описаны позднее. Будьте осторожны, не призывайте более одного Его лика в день. В противном случае Ньярлатхотеп разъярится и нарушит границы, сломив круг, чтобы пожрать заклинателя.

С книгой этих знаний я отправился на поиски нового жилища, ибо не мог вернуться в свою деревню. Ибо мне нужно было время, чтобы постичь пути Древних Духов, и мне необходимо было безжизненное место, где мне ничто не мешало бы спать. Спустя несколько дней моих блужданий, я обнаружил, что нахожусь у пещеристых развалин города, некогда названным Убар. Здесь я решил обитать. В своем одиночестве я имел возможность практиковать мое искусство и, познав многие из имен Ньярлатхотепа, я даже осмелился призвать одного из Древних Духов со всеми пагубными последствиями, вытекающими из этого. Ибо я не был готов к уничтожению и гибели, причиной которых Они являются – ибо круг не может сдержать Их и оградить от Них. Я также записывал все, что познавал, и что из этого можно было записать, чтобы эти знания преодолели время и не были утеряны вновь.

Книга Вторая

В этой книге я открою имена, сущности и печати Древних Духов.

Однажды Древние жили на земле. Но когда звезды изменились, Они были изгнаны и отделены. Однако есть периоды, когда звезды верны для определенных Духов, и это – то самое время, когда они могут быть призваны. Есть сорок пять Древних Духов ужасных и могущественных настолько, что я прошу вас призывать их лишь в крайних случаях. Когда вы идете на риск, призывая Их, то неминуемая смерть ожидает вас, если вы не подготовились соответственно. Ибо Они не могут быть просто изгнаны и приносят ужасные увечия и вред тому, кто Их тревожит.

Звезды находятся в верном положении для Древних в соответствии с движением зодиака. И времена призываний Древних открыты будут здесь.

Начиная с седьмого градуса от знака Стрельца, я пройду мой путь по зодиаку против солнца (*здесь – против хода часовой стрелки*), осуществляя свой деосил и объясняя, когда звезды благоприятствуют каждому из Древних Духов.

От седьмого до тринадцатого градуса звезды благоприятны для Ук-Нап, который является в облике огромного рогатого змея.

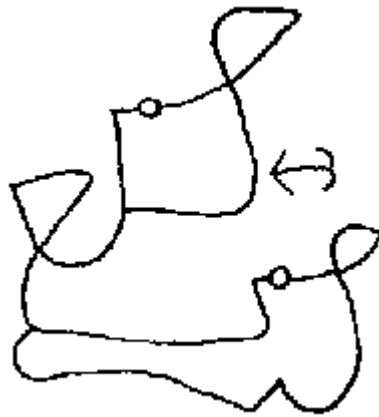


Каждой печати соответствует также определенный знак зодиака. Эти печати датированы приблизительно вторым годом столетием до н.э. (прим. Издат.)

От четырнадцатого до двадцатого градуса звезды благоприятны для Magoth, который является в виде огромной и странной кошачьей твари с щупальцами спереди.



От двадцать первого до двадцать седьмого градуса звезды благоприятны для Yak-Ishath, который появляется как нечто страшное для глаз – постоянно меняющаяся масса лиц и душ, которые Он поглотил.



От двадцать восьмого до тридцать четвертого градуса звезды благоприятствуют Lunigigroth, являющемуся в виде раскаленной до бела сферы, из которой извергаются неисчислимые множества ужасов.



От тридцать пятого до сорок первого градуса звезды благоприятны для Tursoth, который приходит в образе гигантского человека покрытого чешуей с паучьими лапами в место ног.



От сорок второго до сорок восьмого градуса звезды благоприятны для Marbel, у которого нет тела, но звук делает Его явным, причиняя кровотечение ушей и заставляя животных падать мертвыми.

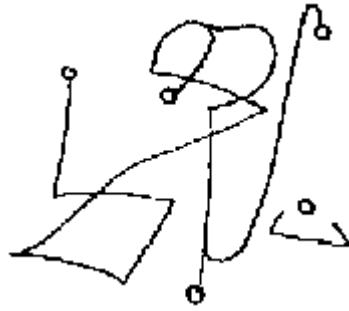


От сорок девятого до пятьдесят пятого градуса звезды благоприятны для Diabaka, огромного, чудовищного, пламенного, окруженного огненными солнцами.



В периоде от пятьдесят шестого до шестьдесят второго градуса никто не может быть призван. Даже младшие имена Няярлатхотепа не могут быть призваны, ибо это время, когда звезды неблагоприятны для всех проявлений Древних Духов.

От шестьдесят третьего до шестьдесят девятого градуса звезды благоприятны для Sthuhanaí. Он явится в виде большого крылатого человека с разлагающейся головой птицы-ящера.



От семидесятого до семьдесят шестого градуса звезды благоприятны для Nagoango. Он вылезет из-под земли и попытается проглотить заклинателя целиком.



От семьдесят седьмого до восемьдесят третьего градуса звезды благоприятны для Vagonch. Он появится в виде огромной бледной массы, которая поглотит в себя все, что пройдет рядом с ней.



От восемьдесят четвертого до девяностого градуса звезды благоприятны для Pul-Marg. Он является в облике черного демона и обладает властью предать тлению всякого человека, чей взгляд Он поймает.



От девяносто первого до девяносто седьмого градуса звезды благоприятны для Bovadoi, которая не может быть призвана по причине Ее размеров и ужаса. Она будет недоступна до тех пор, пока звезды не станут абсолютно верны и благоприятны.

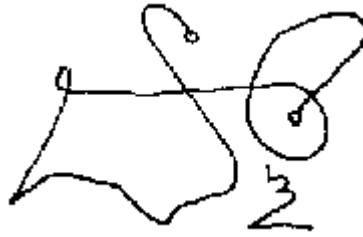


От девяносто восьмого до сто четвертого градуса звезды благоприятны для Parahan. Он предстает в виде большого дракона, с маленькой головой и множеством глаз.



В периоде от сто пятого до сто одиннадцатого градуса никто не может быть призван.

От сто двенадцатого до сто восемнадцатого градуса звезды благоприятны для Yurnal, который появляется как нечто огромное и серое, слишком огромное, чтобы окинуть взглядом.



В периоде от сто девятнадцатого до сто двадцать пятого градуса никто не может быть призван.

От сто двадцать шестого до сто тридцать второго градуса звезды благоприятны для Sthulhu, который является в облике большого человека с крыльями дракона и головой спрута.



В периоде от сто тридцать третьего до сто тридцать девятого градуса призываний не должно быть.

От сто сорокового до сто сорок шестого градуса звезды благоприятны для Nersel. Он – правитель Зина (Zin) и предстает перед заклинателем разъяренным вурдалаком.



От сто сорок седьмого до сто пятьдесят третьего градуса звезды благоприятны для Andryn. Он – слабейший из Древних Духов, так как не может причинить вреда тому, кто держит в руке второе кольцо Nerexo. Если Andryn нападает на заклинателя, тому следует поцеловать кольцо и произнести слово “OROGOT”.



От сто пятьдесят четвертого до сто шестидесятого градуса звезды благоприятны для Unspeterus, который появляется в облике огромной черной жабы.



От сто шестьдесят первого до сто шестьдесят седьмого градуса звезды благоприятны для Bas-Juob. Он появляется в облике большой слизистой личинки с щупальцами морского дракона.



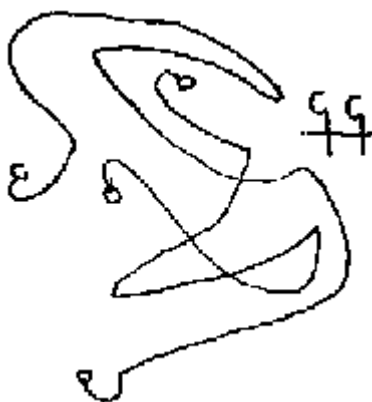
От сто шестьдесят восьмого до сто семьдесят четвертого градуса звезды благоприятны для Astursoth. Он предстает в виде огромной воющей массы. Звуков, что отдаются эхом из Его сердца, достаточно для того, чтобы человек упал мертвым.



От сто семьдесят пятого до сто восемьдесят первого градуса звезды благоприятны для Azalu, который появляется в виде огромного зверя с множеством голов и конечностей.



От сто восемьдесят второго до сто восемьдесят восьмого градуса звезды благоприятны для Leasynoth. Он приходит в виде огромного дракона и червя, которые жили под горами во времена, когда правили Древние Духи.



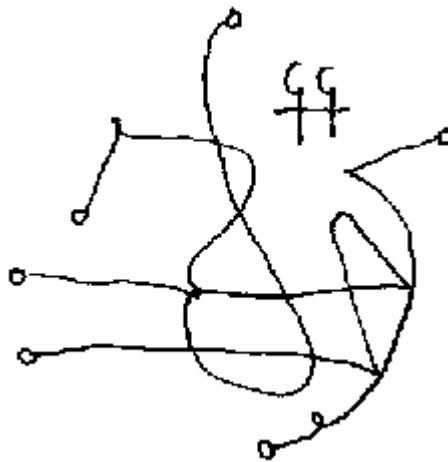
От сто восемьдесят девятого до сто девяносто пятого градуса звезды благоприятны для Yog-Thothai. Он явится в виде огромной кричащей летучей мыши, лицо которой кишит червями. Yog-Thothai может странствовать далеко, иногда унося жертву к далеким звездам.



От сто девяносто шестого до двести второго градуса звезды благоприятны для Maphleus. Он огромен и не имеет целостности, а распадается на многие формы.



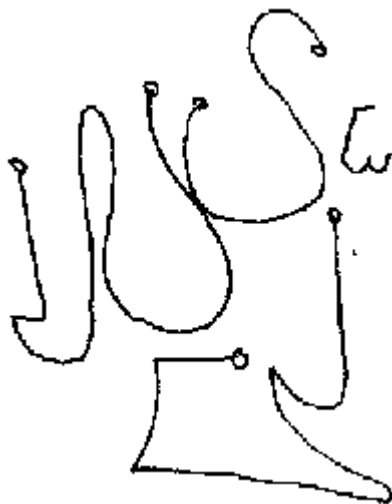
От двести третьего до двести девятого градуса звезды благоприятны для Nun-Hanish и Ее выводка. Она явится целой армией вурдалаков, которые могут перемещаться и распространяться в снах мужчин.



От двести десятого до двести шестнадцатого градуса звезды благоприятны для Bas-Lesifa. Он появляется в виде черного шара, который невозможно повредить. Он распространяет чуму безумия вокруг.



От двести семнадцатого до двести двадцать третьего градуса звезды благоприятны для Memeyet-Raha и Ее детей, которые являются в облике несметных слизистых рогатых зверей.



В период от двести двадцать четвертого до двести двадцать восьмого градуса звезды наиболее неблагоприятны, и ни какие призывания не должны иметь место.

От двести тридцать девятого до двести сорок четвертого градуса звезды благоприятны для Azatoth. Он не имеет формы и предстает, как сонм несметных кричащих душ. Он будет самым яростным, будучи вызванным из Его тайного пространства.



От двести сорок пятого до двести пятьдесят первого градуса звезды благоприятны для Paturnigish, который предстанет в виде огромного облака.



От двести пятьдесят второго до двести пятьдесят восьмого градуса звезды благоприятны для Dagaon, который явится в облике гигантского человека с лицом зубастой рыбы.



От двести пятьдесят девятого до двести шестьдесят пятого градуса звезды благоприятны для Ауам. Он предстает в виде большого дерева из плоти.



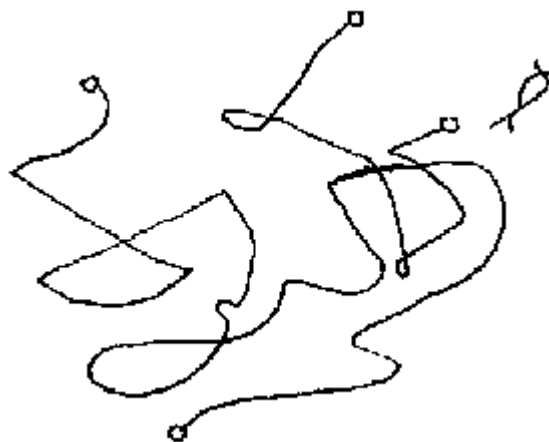
От двести шестьдесят шестого до двести семьдесят второго градуса звезды благоприятны для Etananesoe, истинного лика Ньярлатхотепа.



От двести семьдесят третьего до двести семьдесят девятого градуса звезды благоприятны для Bugg. Он явится в облике огромного яростного человека-змея.



От двести восьмидесятого до двести восемьдесят шестого градуса звезды благоприятны для Yog-Sothoth. Его проявление – великое огромное ничто, врата, которые ведут во вне на поверхность его необъятного тела.

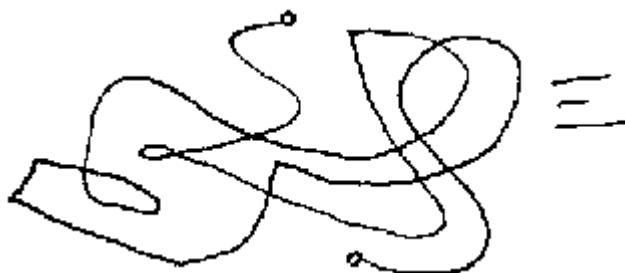


В период от двести восемьдесят седьмого до двести девяносто третьего градуса никакие призывания не должны осуществляться.

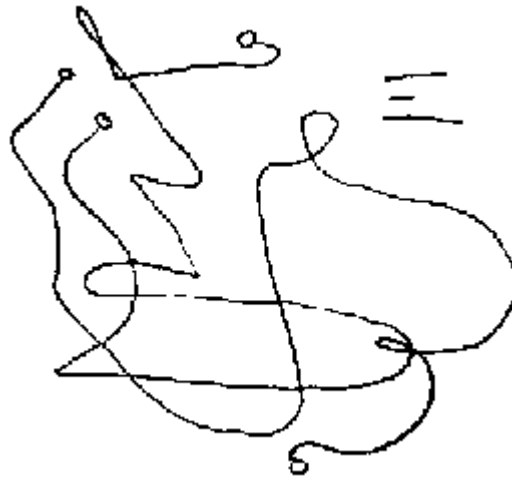
От двести девяносто четвертого до трехсотого градуса звезды благоприятны для Moivoo. Его облик столь сложен, что человек не может Его описать.



От триста первого до триста седьмого градуса звезды благоприятны для Beeluge. Он предстает в образе огромной ящерицы с пастью насекомого.



От триста восьмого до триста четырнадцатого градуса звезды благоприятны для Saim. Он приходит в виде шипящей паукообразной твари.



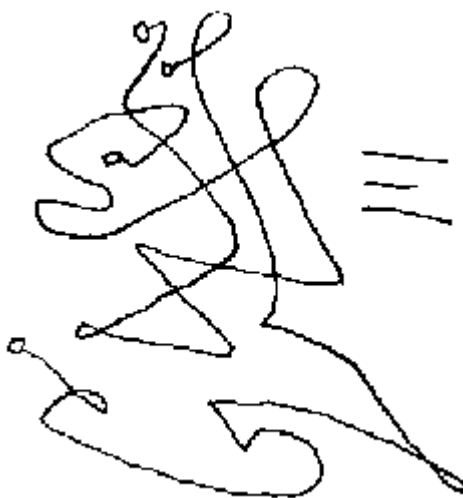
От триста пятнадцатого до триста двадцать первого градуса звезды благоприятны Lusoath. Он явится в виде конического кристалла, которого ни один человек не должен касаться, или же его разум будет похищен.



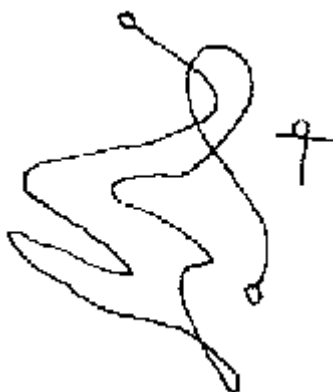
От триста двадцать второго до триста двадцать восьмого градуса звезды благоприятны для Lusoath. Он предстанет в виде огромной движущейся массы земли.



От триста двадцать девятого до триста тридцать пятого градуса звезды благоприятны для Tsaretae. Он придет, как Великая кружащая Тьма.



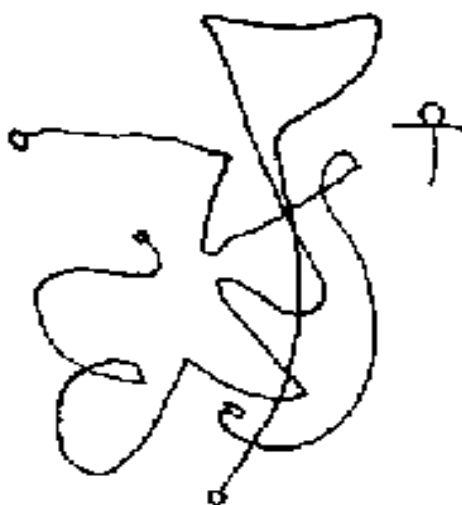
От триста тридцать шестого до триста сорок второго градуса звезды благоприятны для Nun-Buhan. Являясь перед заклинателем, Он заполняет все вокруг несметным количеством червей.



От триста сорок третьего до триста сорок девятого градуса звезды благоприятны для Nasariel. Он появится в виде огромного летающего демона.



От триста пятидесятого до триста пятьдесят шестого градуса звезды благоприятны для Carr-Verphat. Он предстанет в виде необъятной массы, и темные шары будут вращаться вокруг нее.



От триста пятьдесят седьмого до третьего градуса звезды благоприятны для Detathit. Его облик – река гребущих рук и драконьих голов.



В период от четвертого до шестого градуса не должно быть призываний. Это время для свершения ритуала изгнания.

Теперь, когда вам известны Их времена, имена и печати, я вновь предостерегаю вас призывать кого-либо из Них без особой важности. И если вы правитель той или иной земли, то я предостерегаю вас никогда не призывать Их для битв, ибо хаос непременно случится. Если же вы любопытны, то никогда не призывайте их, чтобы удовлетворить свое любопытство, ибо множество ужаса и смерти придет в ответ. Если же вы вознамеритесь управлять Ими, дабы Они исполнили то, что вы желаете, не призывайте Их, но вместо этого призовите Имя Ньярлатхотепа, ибо Древние Духи не обеспокоятся вашими чаяниями, поскольку у них нет повелителя. Вы должны знать, что нет возможности изгнать Древних Духов. Они удаляются лишь тогда, когда звезды изменяются и становятся не благоприятны для Них.

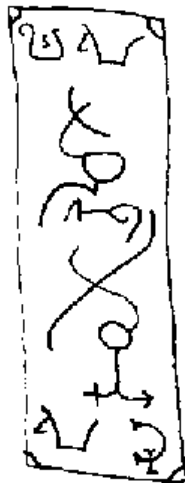
Книга Третья

В данной книге я объясню, как изготовить предметы, которые заклинателю будут необходимы для призвания духов, описанных в предыдущих частях моего повествования. Отнеситесь серьезно и со всей осторожностью к данным приготовлениям, точно также как и к соблюдению часов относительно Их имен. Ибо если вы будете небрежны, то ваши предметы не будут иметь силы.

Я знаю о магических предметах для призваний духов младшего порядка, у которых есть имена и которым соответствуют часы. И я знаю предметы, необходимые для призвания Древних. Но мне известны лишь немногие способы защиты от Них. Поэтому я обращаюсь к вам с мольбой. Когда вы призовете Etonetatae, Vadero или Nereho, повелевайте Им говорить честно и поведать вам о каких-либо средствах защиты от Древних, которых вы намерены призвать.

При любом призывании вам понадобятся жезл, кинжал, ароматический порошок, огонь и пергамент. При призывании Древних, вам также будут необходимы меч, камни и кольцо. В дополнение ко всему этому заклинатель должен облачаться в подходящие одеяния, на которых нанесены соответственные символы и печати.

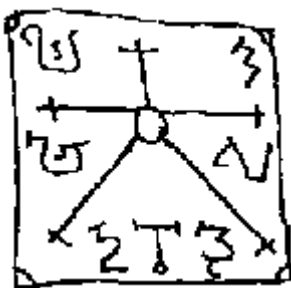
Церемониальная одежда – балахон с капюшоном - должна быть изготовлена из черной материи. Она должна быть новой, изготовленной руками самого заклинателя и ее не следует одевать никогда, кроме работы во время церемоний призвания, ибо в противном случае она будет осквернена. Начиная в первый день недели, сделайте следующее: в час Венеры завершите последний стежок на одежде и спрячьте ее до следующего дня. На следующий день в час Меркурия вы должны выполнить данную печать на левом рукаве и спрятать ее до следующего дня:



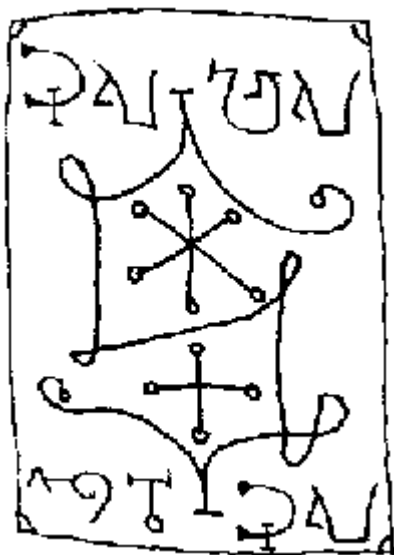
И в этот день в час луны выполните данную печать на правом рукаве и спрячьте ее до следующего дня:



Этим днем в час Сатурна выполните на одеянии следующую печать в области гениталий и вновь спрячьте до следующего дня:



Этим днем в час Юпитера выполните следующую печать на спине и спрячьте вновь:



Следующим днем в час Марса выполните печать на груди и спрячьте вновь. Очень внимательно и тщательно исполняйте изображение, ибо это самая важная из печатей на вашем рабочем одеянии:



В последний день этой недели в час Солнца извлеките свое одеяние из тайника. Прежде чем продолжить проверьте, нет ли в нем какого-либо изъяна. Если же вы уверены в его совершенстве, то можете приступить к освящению. Выполните этот ритуал освящения всех предметов и вещей, используемых для призываний младшего порядка. Освящение же остальных предметов, необходимых для церемоний призывания Древних Духов, должно провести позднее.

Возьмите сучки лавра, разведите огонь и дайте ему разгореться в течение четверти часа от начала церемонии. Далее, стоя перед огнем с ритуальной одеждой в руках над ним не слишком низко, чтобы не обжечься и не слишком высоко, чтобы его касался и окутывал дым, произнесите это заклинание:

Samak dalam surabel karameka amuranas

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Dalerinter marban porafin +

Herikoramonus derogex +

Iratisinger +

Я взываю к Вам, О могущественные имена
Лики безликого Ньярлатхотепа
Чтобы вы стали единым в этот час
Чтобы видели совершение моего деяния
Чтобы наделили предмет, изготовленный мной,
Должной силой
Ибо я создал его совершенным
И он не может быть

Iratisinger +

Herikoramonus derogex +

Dalerinter marban porafin +

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Samak daram surabel karameka amuranas +

Sedhi! +

Ihdes! +

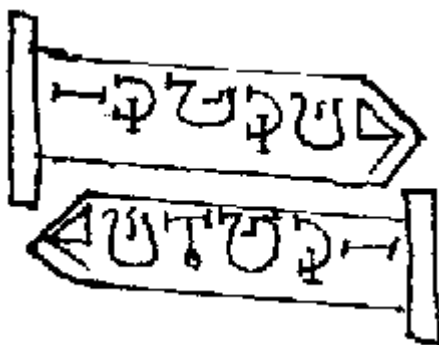
Единым Именем Ньярлатхотепа

Дайте силу этому предмету

Doros serod! +

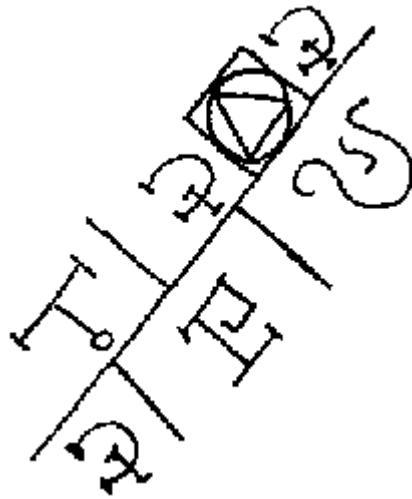
Это заклинание должно всегда произносить по памяти и не использовать книгу или пергамент. Там, где строки заканчиваются знаком +, он является сигналом для заклинателя совершить над собой знамение, которое усиливает внимание Имен Ньярлатхотепа и помогает Им прийти. Знамение простое в исполнении и совершается левой рукой в следующей последовательности: сомкнутыми указательным и средним пальцами коснитесь лба, груди, левого плеча, вновь лба и затем правого плеча.

После того, как одеяние готово к работе, вы можете приступить к изготовлению скипетра. Днем, следующим сразу же за освящением одежды, в час Венеры срежьте ветку кипариса и вырежьте из нее ровный и гладкий жезл длиной чуть более фута. В процессе работы над предметами вам следует быть облаченным в вашу рабочую церемониальную одежду. Все ваши предметы в последствие должны храниться завернутыми в нее и спрятанными в тайном месте. На следующий день в час Меркурия возьмите новый и чистый кинжал, который не нанес еще ран никому, и напишите на нем эти знаки:

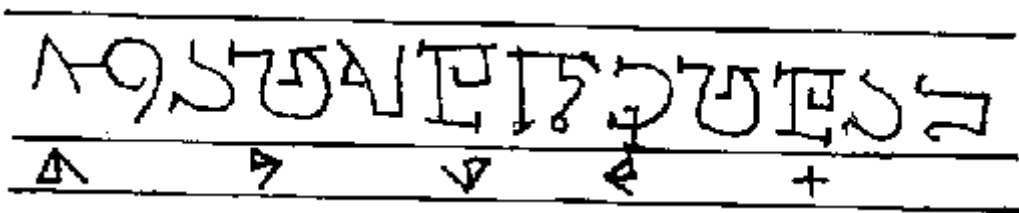


Треугольный знак показывает путь пальцев при совершении заклинателем над собой знамения, описанного выше.

Затем в тот же самый час освятите ваш кинжал и положите его в огонь, чтобы он очистился. На следующий день в час луны вырежьте кинжалом на жезле знак Ekotos. Он должен быть вырезан четырежды по всей длине жезла на каждой четверти плоскости его окружности таким образом, чтобы получилось шестнадцать начертаний символа:

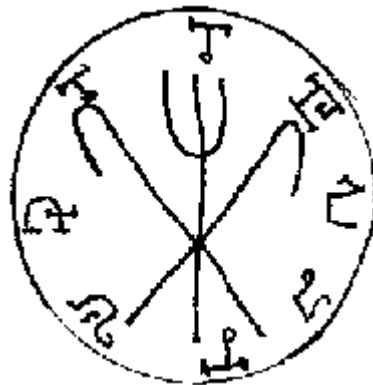


На вершине жезла начертайте кольцо Mirat-Fortin:



На следующий день в час Сатурна надлежит освятить жезл.

Теперь необходимо изготовить ароматический порошок. Его приготавливают всегда только в понедельник, в час Луны и частично освящают в тот же самый день. Возьмите равные части мяты, ладана, полыни горькой, шалфея, сандала и мускуса, смешайте и сотрите. Полученную пудру храните в бутылке алого стекла с печатью на пробке, которая должна быть непременно из железа:

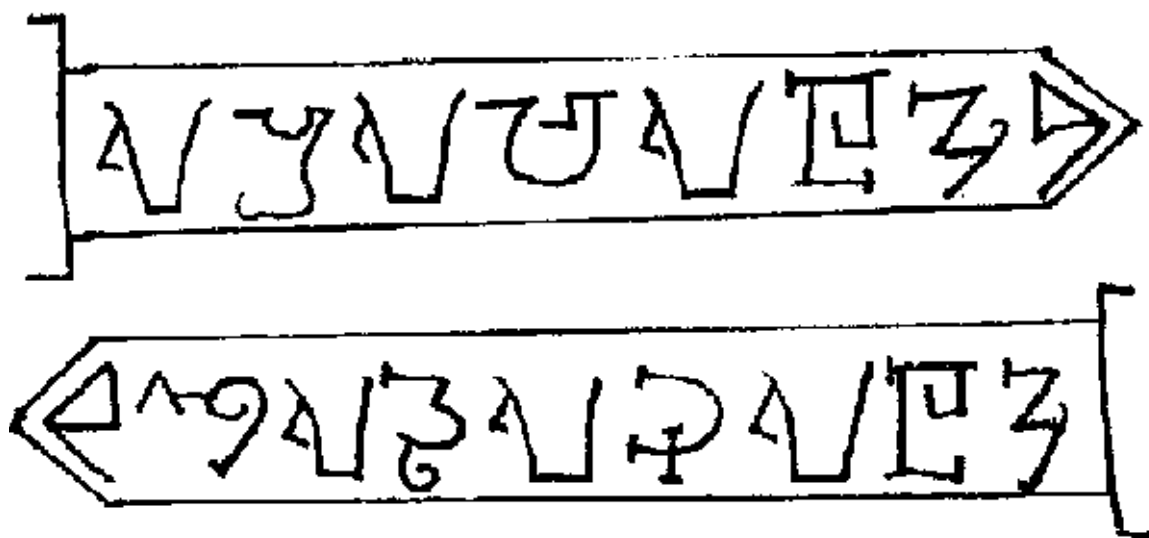


Всякий раз, когда заклинатель совершает свои церемонии и призывания огонь должен быть разведен на севере круга и разгораться в течение четверти часа непосредственно перед

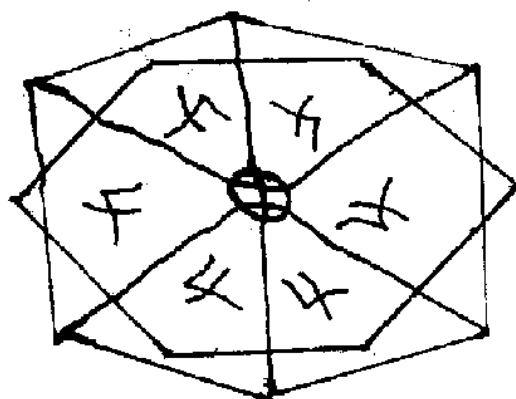
самим действием. Используйте сучья лавра, и когда огонь разгорится, произносите заклинания. Круг следует строить за час до проведения церемонии. Его можно оставить на постоянное пользование, либо стереть. Для призываний младшего порядка будет достаточно начертить круг мелом на полу либо вырезать на земле. Однако для церемонии призывания Древних Духов круг должен быть вырезан на земле и получившая борозда должна быть заполнена смесью муки и серебряной пудры. В противном случае заклинатель непременно умрет. Построив круг, произносите заклинание. Если вы намерены призвать Имя Ньярлатхотепа, то достаточно обычного заклинания, описанного выше. Если же вы собираетесь воззвать к Древним Духам, то следует совершать Великое Посвящение, о котором будет поведено далее в этой книге.

Последний из предметов необходимых для церемоний младшего порядка – пергамент. На нем вы будете писать заклинания для того или иного случая. Пергамент следует заполнять за день до самой церемонии и в тот самый час, в который действие будет происходить. Используйте новый и чистый лист и пишите освященными чернилами.

Для призывания Древних Духов заклинателю необходимы некоторые дополнительные предметы. Первый из них это меч, который, как и кинжал, не нанес еще ран ни человеку, ни животному. Возьмите его и в час Сатурна выгравировьте на нем эти знаки:



Вещи, используемые для призывания Древних, храните отдельно от предметов для младших церемоний. И каждую из них следует завернуть в темно-зеленый шелк, на котором будет вышит знак Единства:



Меч следует также завернуть в этот шелк и хранить в тайном месте. В течение одной Луны каждую ночь в час Меркурия вы будете произносить молитву, стоя напротив меча. Слова этой молитвы таковы:

+++

Samak daram surabel karameka amuranas

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Dalerinter marban porafin +

Herikoramonus derogex +

Iratisinger +

Axarath Malakath +

+++

Axarath Malakath +

Iratisinger +

Herikoramonus derogex +

Dalerinter marban porafin +

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Samak daram surabel karameka amuranas +

Sedhi! +

Ihdes! +

+++

Далее я открою вам молитву Великого Посвящения. Вы должны произносить ее по памяти, как и в случае младшей церемонии. Когда минует период одной луны, возьмите меч и в час Меркурия разожгите огонь. Смажьте меч порошком, предварительно смешанным с равным количеством воды. Затем, держа меч над огнем, произнесите слова Великого Посвящения:

Samak daram surabel karameka amuranas

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Dalerinter marban porafin +

Herikoramonus derogex +

Iratisinger +

Axarath Malakath +

Я взываю к Вам, О Древние Духи
Я зову Вас из мест, где Вы покоитесь
Чтобы вы пришли ко мне +
И увидели мое деяние, что должно свершиться +
Во Имя Ваше я создал этот предмет +
И во Имя Ваше я посвящаю его +
Вашиими Силами и Вашей Властью я молю Вас
Даруйте этому предмету должную силу +
Во Имя Вас

Uk-Han, +

Tursoth, +

Cthuhanai, +

Bovadoit, +

Cthulhu, +

Unspeterus, +

Leasynoth, +

Mememyet-Raha, +

Paturnigish, +

Bugg, +

Beeluge, +

Nun-Buhan,+

Повелеваю Вам освятить этот предмет
Ибо я создал его совершенным
И он не может быть

Axarath Malakath +

Iratisinger +

Herikoramonus derogex +

Dalerinter marban porafin +

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Samak daram surabel karameka amuranas +

Sedhi! +

Ihdes! +

Вседержащим Именем Mirat-Fortin

Дайте силу этому предмету

Дайте силу

Doros serod! +++

По окончании воззвания положите меч в огонь, дабы он стал посвящен Древним Духам. Когда огонь угаснет, оставьте меч остывать. Затем заверните его в шелк и храните в тайном месте до тех пор, пока к нему не призовут.

Теперь вам необходимо добыть камни, которыми вы будете обозначать круг при вызове Древних, чтобы это почтило Их. Вам необходимы двенадцать камней, каждый размером с ваш кулак: Ляпис Лазури, Янтарь, Оникс, Кровавый (Рубин), Агат, Обсидиан, Бирюза, Топаз, Коралл, Гагат (Черный Янтарь), Кварц и Жадеит. Храните их в тайном месте, завернутыми в шелк с печатью. Вам также необходимо совершать молитву, как и в случае с мечом, в течение одной луны каждую ночь, но в час Луны. Пройдя полный цикл, приступайте к церемонии Великого Посвящения и с каждым камнем, предварительно вырезав на них соответствующие знаки:

На камне ляпис Лазури вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между седьмым и тридцать четвертым градусом

На Янтаре вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между тридцать пятым и шестьдесят вторым градусом

На Ониксе вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между шестьдесят третьим и девяностым градусом

На Рубине вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между девяносто первым и сто двадцать пятым градусом

На Агате вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между сто двадцать шестым и сто пятьдесят третьим градусом

На Обсидиане вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между сто пятьдесят четвертым и сто восемьдесят первым градусом

На камне Бирюза вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между сто восемьдесят вторым и двести шестнадцатым градусом

На Топазе вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между двести семнадцатым и двести сорок четвертым градусом

На Коралле вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между двести сорок пятым и двести семьдесят вторым градусом

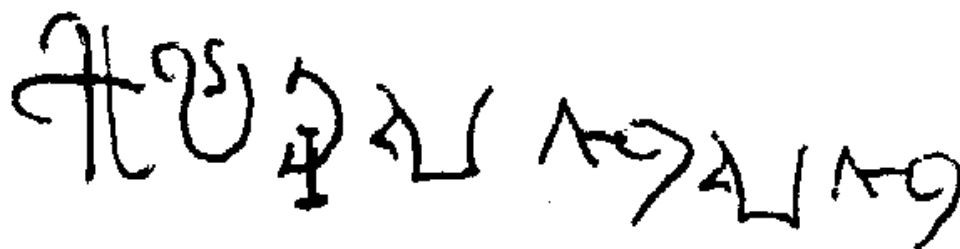
На Гагате вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между двести семьдесят третьим и трехсотым градусом

На Кварце вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между трехсотым и триста тридцать пятым градусом

На Жадеите вырежьте знак, который следует за знаками Духов, призываемых между триста тридцать шестым и третьим градусом

После того, как каждый камень будет освящен, положите их на шелк с вышитой печатью Единства. Вам следует освящать их в последовательности, указанной мной выше, и опять же хранить их в тайном месте до тех пор, пока не придет время их использовать.

Последний предмет, который понадобится для работы, - кольцо. Оно даст заклинателю небольшую защиту от Древних. И хоть эта преграда для Них не значительна, было бы более безрассудно не воспользоваться ей. Кольцо из золота с серебряным диском должно быть выковано в час Сатурна и храниться в тайном месте, будучи обернутым в шелк с вышитой печатью Единства. На следующий день после изготовления кольца, в час Сатурна вырежьте эти знаки на кольце:



На диске вырежьте этот знак:



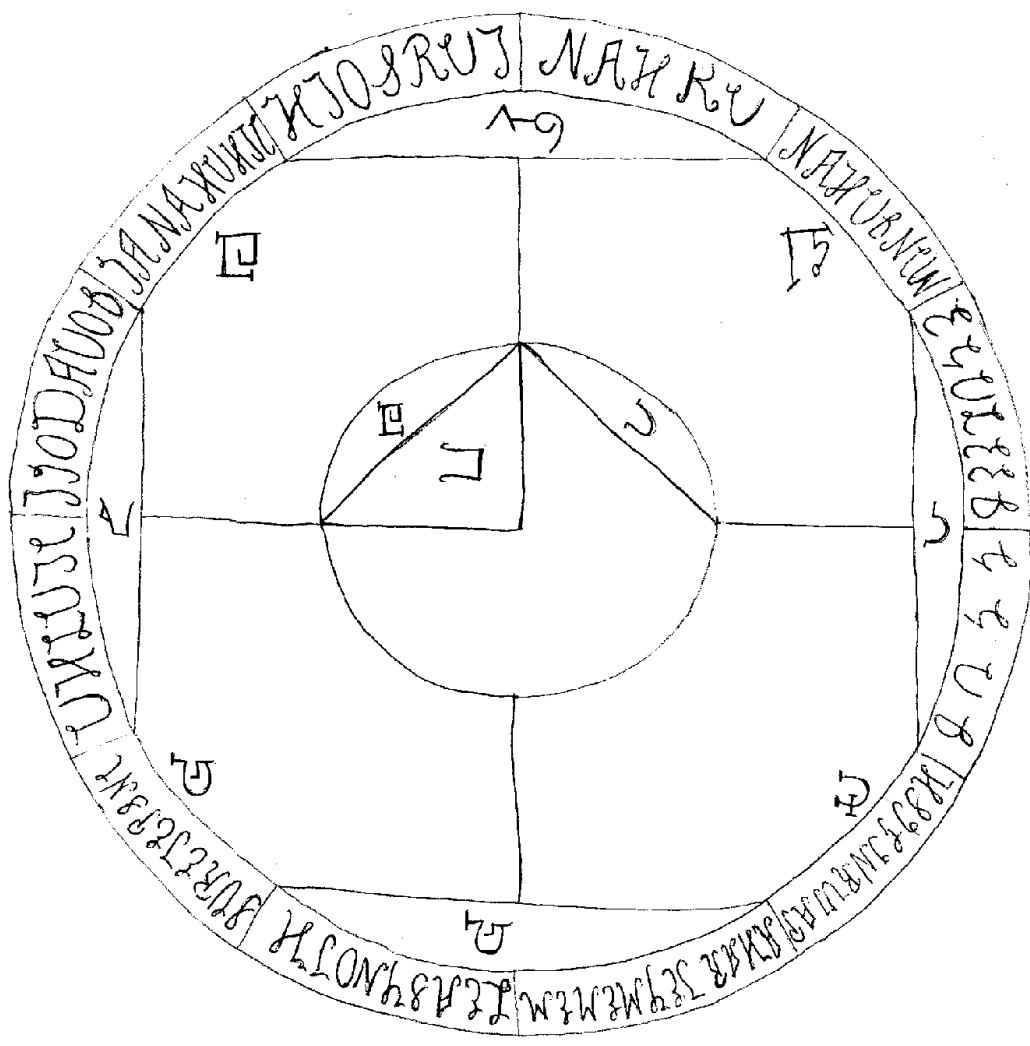
Вновь, как и в прошлый раз, совершайте молитву в течение одной Луны, и храните кольцо обернутым в шелк. Затем, по истечении цикла Луны, совершите церемонию Великого Посвящения в час Сатурна, предварительно смазав кольцо смесью ароматического порошка, муки и воды. Как и меч, кольцо следует положить в огонь в завершение

церемонии. Теперь кольцо готово, и когда вы почувствуете, что Древние пытаются нарушить круг и проникнуть к вам, то поцелуйте кольцо и произнесите: ABROSAX. Это усилит круг на некоторое время. Но вы должны помнить, что не существует постоянной защиты от Них, и Они сломают преграды и проникнут внутрь круга в скором времени, какой бы защитой вы не обладали.

Книга Четвертая

Эта книга поведает заклинателю о том, как он может построить круг для церемоний призвания. Как я уже говорил ранее, круг должен быть достаточно силен, чтобы удержать духов в процессе призвания. Если вы намерены призвать одно из Имен Ньярлатхотепа, то круг может быть проведен мукой, нарисован мелом на полу, либо вырезан на земле кинжалом или мечом. Но когда вы собираетесь призвать Древних Духов, то круг должен быть непременно вырезан на земле или камне и получившаяся борозда должна быть заполнена смесью муки и серебряной пудры. Ибо серебро дает превосходную защиту от духов, как и камень Kinoketus, который можно тоже столочь и добавить в смесь для усиления защиты.

Сам круг выглядит так:



Его диаметр должен быть равен девяти футам. Он может быть изготовлен для постоянного или временного использования.

На севере, на расстоянии трех футов за его пределами, поместите печать духа, которого желаете призвать. Печать должна быть изображена на круге кожи агнца или же на новом и чистом пергаменте, диаметром один фут. Чернилами пусть служит собранная в новую и чистую чашу кровь белого голубя, который будет убит кинжалом. Стилем же пусть будет перо птицы.

Приготовление круга и печати следует завершить за восемь часов до церемонии призвания Духа. Если вы будете взывать к Древнему, то вы должны строить круг в час Меркурия, за восемь часов до действия. После того как он построен, ничто не должно проникнуть внутрь до самого ритуала. Печать же должна находиться перед кругом и быть завернутой в белый шелк. И по прошествии каждого часа, приближаясь к моменту церемонии, вы должны изгонять блуждающих духов с рабочей территории. Прежде всего, совершите Знамение четырежды, произнося каждый раз: Iratisinger herikoramonus derogex Dalerinter. Затем произносите это заклинание:

Прочь! Прочь!

Я повелеваю всем блуждающим духам уйти с миром

Я повелеваю, уйдите или узрите мою ярость

Я тот, кто воет забытые имена

Я тот, кто принесет дух n.!

+ + +

Iratisinger +

Herikoramonus +

Derogex +

Daleringer +

Сейчас же удалитесь без промедления!