Арон Идрис.

## Ритуальная некромагия

**Вместо введения**

К написанию этой небольшой книги меня подтолкнула необходимость уделить достаточное время воспитанию будущих некромагов, проходящих обучение в Ордене Серых Магов «Глаз».

Для начала давайте определимся, что же такое некромаг и чем он отличается от мага или некроманта.

Чем занимается по жизни маг, думаю, пояснять не стоит. Об этом написана масса книг и статей. В большинстве своем все они сводятся к способности «управлять энергиями этого мира для произведения желаемого эффекта».

Некромант вообще ни чем не управляет, ибо из самого слова видно, что он – гадатель. Некромант определяет прошлое, настоящее и будущее по внутренностям и костям жертв.

В отличие от всего вышеперечисленного, некромаг сочитает в самом своем названии такие понятия, как СМЕРТЬ и МАГИЯ. Фактически, слово «некромаг» можно перевести как «маг смерти», маг работающий с самой смертью и посмертием.

Теперь, прояснив «кто есть ху», вернемся к процессу обучения.

Уже имея некоторый (невеликий) опыт воспитания учеников в традициях Западной Школы, я сумел выделить для себя некоторые основные этапы в формировании из «магеныша» будущего мага. Но выяснилось, что принципы подготовки мага неприменимы к процессу обучения некромага. И первое отличие – работа с эмоциями. Маг использует эмоции на благо своего дела, подчиняя их своей воле. Некромаг же их не испытывает, сухо отмечая лишь информацию о попытке возникновения той или иной эмоции. Следующая трудность – маг свободно посещает иные планы реальности, некромаг – только миры некрослоя[[1]](#footnote-1)\*.

Таких отличий накопилось немало и часть из них я изложу в этой книге.

Вообще, основная цель написания этого труда – дать понять жаждущим обучаться некромагии, что их ждет и как идет процесс обучения, а так же – поделиться опытом с теми некромагами, которые хотят взять себе ученика.

**Проблемы цветов.**

У каждого современного человека, начитавшегося фентези и фантастики, складывается твердое убеждение, что некромагия – это сплошное трупокопание и смертенасылание, сопровождающееся жуткими завываниями легионов теней, не нашедших успокоения и вечно ищущих, кого бы сожрать. В общем сплошная «черная магия».

Надо говорить, что это не так? Не надо? Я тоже думаю, что не надо. Во-первых, не бывает магии черной или белой. А во-вторых, некромаг работает не только во вред. Более того, чаще всего он работает как раз на пользу людям. Это с их точки зрения, естественно. Со своей точки зрения, некромаг всегда работает на благо собственного накопления опыта, оттачивания навыков и в пользу своего клана, буде таковой имеется.

Некромаг не бывает добрым или злым, черным или белым. Некромаг всегда Тёмный. То есть в работе своей он использует силы, которые принято называть Силами Тьмы.

**Образ жизни и быт некромага.**

В жизни некромаг сторонится человеческого общества. Оно давит на него своей эмоциональностью, своим жизненным потенциалом, отдаляет его от непосредственных объектов работы. Некромаг часто замкнут, неразговорчив, тяжело идет на контакт. Практически всегда он смотрит на людей, как на потенциальных «клиентов» - объекты работы, отсюда частые вопросы начинающих некромагов: «Почему я, глядя на человека, заранее знаю, как у него выглядят кости черепа?»

В плане «работы», некромаги редко объединяются в коллективы. Поэтому, когда вам говорят, что появился очередной «Орден Великих НекроМАНТОВ» (почему-то утверждающих, что занимаются некроМАГИЕЙ) - не верьте. По жизни некромаг – одиночка. В начале Пути он работает с Учителем, в конце – с учениками, которых редко бывает много. С другой стороны, некромаг может сотрудничать с магами других «конфессий», то есть с магами, идущими другими Путями.

**Пантеон некромагии.**

Здесь стоит упомянуть, что эта книга – есть малая толика материалов, начитываемых Мастером ученикам, идущим по Пути, который именуется Путем Темных Богов, посему следует отметить, что приведенные здесь имена божеств являют собой всего лишь частный случай. На самом деле, Аид является собирательным образом всех мужских божеств, так или иначе связанных со смертью и загробным миром, а Геката, соответственно – женских. Поэтому на перекрестке лесных дорог можно взывать не к Гекате, а к Срече или Эрешкигаль, а в пещере – не к Аиду, а к Кощею или к Нергалу. Кому что ближе. Мне ближе атрибутика и имена приведенных выше начал, поэтому и книгу я пишу именно с этой позиции.

**Геката**

Геката - древнегреческая богиня, покровительница различной нечисти, колдовства, ворожбы. Гекату называют змеевласой повелительницей псов и изображают трехликой с факелами и кнутами в руках.

Гекате приносят в жертву черных собак, возжигают черные же свечи или чадящие факелы на черных рукоятях. Благовония – белена, могильный барвинок, часто смешанные с кровью жертвы.

Время ритуалов Гекаты – первый и третий часы после полуночи, предпочтительно первые два и последние два дня Луны.

Место ритуала – перекрестки заброшенных или безлюдных дорог или троп, кучи камней, острова на болотах. При необходимости проведения срочного или небольшого ритуала, вполне подходит лаборатория некромага.

Нередко Гекату отождествляют с Селеной, Дианой и Персефоной.

**Аид**

Мужским божеством-покровителем некромагии считают Аида-Плутона, как владыку мира мертвых. Аиду приносят в жертву животных, сбрасывая их в шахты или пропасти, или закапывая.

Благовония – сера и прочие рудные благовония.

Время ритуалов Аида – третий час ночи, при мертвой луне, или в полнолуние.

Место ритуала – пешеры, склепы, гробницы, ущелья, заброшенные шахты.

**Ритуальные предметы.**

Как и у каждого мага, у некромага есть свой набор ритуальных предметов, которые он использует в процессе своей «работы». Далее мы рассмотрим этот набор предметов подробнее.

Посох.

Посох является символом зрелости некромага и выполняет множество функций, начиная от банальной подмоги в пути и заканчивая концентрацией силы и применением в качестве оружия. Посох делается из полой железной трубки, в которую засыпается смесь сухой кладбищенской земли и пыли с перекрестка заброшенных дорог. Снизу в трубку забивается железный или серебряный штырь острием наружу, а сверху приковывается (приваривается или просто вбивается) короткая коса.

Освящается посох или самим некромагом по составленной им формуле или Учителем некромага. В первом случае рекомендуется в процессе освящения так или иначе использовать труп какого-нибудь животного (или еще не труп, но в конце процедуры – труп). Во втором случае ученик не видит процесса освящения.

Теперь о том, почему посох является символом зрелости некромага. Дело в том, что согласно канонам классической западной некромагии, посох ученику выдается только тогда, когда ученик считается окончившим обучение и посох становится своеобразным «пропуском в жизнь» для будущего мастера.

Нож.

Универсальный нож некромага – удобное и опасное ритуальное оружие. Но не имеет гарды и его обоюдоострый клинок медленно и округло сужающийся к концу, напрямую переходит в белую костяную или вороненую железную рукоять. Обычно на рукояти делают углубления для пальцев, но это не всегда удобно, т.к. нож часто приходится поворачивать то одной, то другой стороной. С одной стороны острое лезвие переходит за три пальца до рукояти в пилу с гиперболическими зубцами и круглыми впадинами, а с другой, на том же расстоянии – в пилу с треугольными зубцами. Первая пила предназначена для рассечения сухожилий и мышц, а вторая – для распила костей.

Освящается нож на алтаре, путем окуривания в дыму благовоний Гекаты и чтения самостоятельно составленной формулы освящения ритуального ножа.

Крюки.

В процессе работы некромаг использует два заточенных крюка сделанных из железа и способных выдержать груз в 50 кг. Крюки имеют рукоять из железа или дерева, закрепленную центром на тупом торце крюка.

Крюки используются для захвата и перемещения материалов «не первой свежести». Если рукоять сделана из железа, то так же крюки можно использовать для подвешивания материала, фиксируя рукоять между параллельными рельсами, закрепленными горизонтально под потолком.



Рис. «Крюк».

Жезл.

Так повелось, что жезл изготавливается из кости. При чем, чем тяжелее кость достать, тем сильнее будет жезл. Здесь нет никаких привязок к человеческой кости, ибо жезл, сделанный из куска того же слоновьего бивня будет значительно более мощным инструментом, т.к. живя в России, достать слоновую кость стоит весьма немалых денег и трудов.

Жезл покрывается резьбой, изображающей атрибутику Смерти и Посмертия, картинами охоты Гекаты, изображениями собак и надписями-заклятиями с использованием «тайных» шрифтов.

Освящается жезл либо в зимнем ритуале «Врат Аида», либо в ходе специального ритуала освящения.

Черные свечи.

Черные свечи – обязательный атрибут любого ритуала некромага. Черная свеча – есть отблеск факела Гекаты, с которым она выходит на ночную охоту в окружении неупокоенных духов и своих черных псов.

Изготавливается черная свеча двумя способами, отличающимися лишь начальной, базовой составляющей. В первом случае это животный жир, а во втором – «мертвый воск», т.е. воск от сот, мед из которых вытопили на землю перекрестке заброшенных дорог, в ходе особого ритуала, в качестве жертвы Гекате.

Сам воск можно обрабатывать уже в лаборатории некромага. Для этого его растапливают и смешивают с тонким порошком белены, корня василька и табака, беря материалы в указанных ниже пропорциях. Черный цвет обеспечивается за счет добавления в состав копоти от сожжения на спирту (можно использовать сухое горючее) определенных биоматериалов.

Состав:

Воск – 7 частей.

Порошок белены – 1 ч.

Порошок корня василька – 0.7 ч.

Порошок табака – 0.3 части.

Копоть – на 1 стандартную свечу 1 ст.л.

 Жгут для свечи изготавливается из конопли (пакля) с вплетением длинных и тонких прядей собачьей шерсти, желательно - черного цвета. Жгут заплетают в косичку и туго затягивают.

Факелы.

В больших ритуалах свечи иногда заменяют факелами. Как уже говорилось ранее, факел – один из атрибутов Гекаты.

Ручка факела изготавливается обычно из клена. На толстую часть палки наматывается пакля, пропитанная следующим раствором:

Взять еловой смолы, растопить в котле и кипятить до исчезновения запаха эфирных масел. Добавить сливовой смолы (застывшего сока) из расчета 1 чайная ложка на 50 мл смолы. После этого добавить сахара из расчета 1 чайная ложка на 100 мл смолы. Дождаться растворения сахара. Добавить порошки белены, корня василька и табака в тех же пропорциях, как при изготовлении свечи. Выварить в составе паклю и обернуть ее вокруг кленовой рукояти в шесть слоев. Дать смоле застыть и всё – факел готов.

Обычно факелы делают тонкими и короткими, чтобы можно было установить их на алтаре. Средняя дина факела – локоть, толщина – два больших пальца.

Чаша.

Чаша используется для крови и ритуальных напитков. Ее форма и размер строго регламентированы. По форме чаша должна представлять собой кубок на ножке, а по размеру есть два варианта: или в притык надеваться на голову хозяина, или на его два кулака, прижатых друг к другу.

Чаша обычно делается из олова или железа. Широко распространенная медная чаша не подходит, т.к. медь является металлом Венеры и несет в себе слишком много жизни. Реже используются чаши из иных материалов, в том числе – биоматериалов.

Книга.

Книга некромага – это спутник всей его жизни. В книге находятся рецепты, описания ритуалов, заклинания и вся информация, которая необходима некромагу в его работе. Так же в книгу записываются техники, разработанные некромагом самостоятельно.

Обычно книга заполняется в следующем порядке:

1. Предупреждение для любопытного, лезущего не туда, сопровождаемое проклятием.
2. Символ Силы – прямая пентаграмма, на месте изображения Адама – скелет. По периметру сверху – имя Гекаты или эквивалентной ей сущности, олицетворяющей для некромага Богиню. По периметру снизу – имя Аида или соответствующей сущности, олицетворяющей Бога. Имена пишут особым шрифтом.
3. Материалы по собственному выбору.

Конец книги:

1. Необходимые таблицы.
2. Оглавление.

**Алтарь некромага.**

Алтарь занимает центральное по важности место в лаборатории некромага. Обычно алтарь представляет собой прямоугольную каменную плиту размером от 60х60 см. Плита может быть как из единого камня, так и из бетона, при условии что отлита она самим некромагом. Понятно, что натуральный камень предпочтительнее, к тому же заказать мраморную плиту нужного размера – не проблема. Такие заказы легко и относительно дешево выполняют в похоронных мастерских.

Алтарная плита устанавливается на небольшом достаточно высоком столике с массивными ножками. Стоит обратить особое внимание на фиксацию плиты, чтобы алтарь не раскачивался и стоял строго горизонтально.

По сторонам света алтарь ориентируют на Север, ибо древние считали, что именно там находятся Миры Смерти.

Сверху по центру алтаря ставится черная свеча. Количество свечей варьируется в зависимости от важности ритуала – от 1 до 9 в ряд. Слева и справа от свечей ставятся курильницы с углями или с древесным углем.

По центру ставится чаша, слева от нее кладется жезл, справа – нож. Если есть жертва, то чаша временно убирается с алтаря, а ее место занимает жертва.

Снизу кладется книга некромага.

**Слуга некромага.**

Слугой называется ближайший помощник и ассистент некромага. Когда кто-то хочет стать учеником некромага, а сам мастер не имеет ничего против, то он берет кандидата в ученики в слуги, или как их еще называют «некритто».

Слуга во всем слушается своего «хозяина», выполняет все поручения мастера и иногда присутствует на ритуалах. Если он покажет себя с лучшей стороны, то через год он может стать учеником.

У одного мастера может быть несколько некритто, но, как показывает практика, учеником обычно становится только один.

Чаще всего, некритто – мужского пола. Редко случается так, что девушка хочет изучать некромагию. Еще реже мастер берет её в некритто. И совсем единичны случаи, когда она становится учеником. Про женщин-мастеров (действительно Мастеров, а не именующих себя таковыми) некромагии я не слышал.

Для девушки, желающий связать свой Путь с некромагией, гораздо более вероятна участь «монстрика[[2]](#footnote-2)\*» или вечного некритто.

**Работа с кладбищами.**

Диагностика кладбища является не только основной работой некромага, но и отличным комплексом упражнений для его развития. Эта работа включает в себя несколько задач, которые некромаг выполняет прежде, чем приступить к основной деятельности, например - по восстановлению покоя или его нарушению на заданном кладбище.

Поиск Хозяина.

Хозяин Кладбища или Костяной Хозяин – это соединенные в одно целое обрывки сознаний покоящихся на кладбище людей. Фактически, это нематериальная разумная сущность, которая обеспечивает нормальное «существование» всем захороненным.

Чаще всего Хозяин «выглядит» как темно-серый сгусток энергии, похожий на бесформенный комок ваты и при приближении к человеку вызывает ощущение дуновения холодного ветерка, сильного озноба и общей физической слабости. Контакт неготового человека с Хозяином вполне может привести к обмороку, причину которого человек сам себе объяснить обычно не может.

Обычно Хозяин Кладбища находится в одной из могил (самой старой) или блуждает по наиболее старой части кладбища, поэтому для мага, например, поиск Хозяина вполне возможен при помощи той же биорамки или маятника. Некромаг работает несколько иначе.

Поиск Хозяина начинается с «подключения» к кладбищу, которое для некромага происходит с пересечением границы кладбища. Граница отстоит на несколько десятков метров от первых могил (расстояние зависит от размеров кладбища) и её переход некромагом воспринимается как погружение в приятную прохладу после обычного уличного мороза или жары. Тут же появляется ощущение множества взглядов, направленных на него откуда-то со стороны кладбища.

Вообще-то у каждого возникают свои ощущения при переходе границы. Часто набор ощущений так силен, что лучше остановиться и разобраться в них, а потом продолжить путь.

Пройдя границу, некромаг начинает визуализировать карту кладбища, в какой-то момент понимая, что от каждой могилы тянется нить, а все эти нити сходятся куда-то в одну точку. Вся схема напоминает паутину с центром, смещенным от середины и представляющим собой черное или темно-серое облако. Это облако – и есть Хозяин. Если некромагу удается пройти к той могиле, где он находится и подключиться к нему, то он сможет анализировать и корректировать процессы, протекающие на кладбище с гораздо меньшей затратой сил.

Кстати, при визуализации паутины некоторые могилы будут лишены нитей и выглядеть темными пятнами на общей карте. Это беспокойные, «нехорошие» могилы, где лежат люди неотпетые или похороненные не по обрядам своей веры, а так же просто не успокоившиеся в смерти.

Сканирование земли.

*\* Исключено из общей версии \**

Неупокоенность.

Слегка отойдем от темы, чтобы сказать несколько слов о «неупокоенности» и чем она опасна.

Могила называется «беспокойной», если в ней лежит неупокоенный человек. Это, я думаю, и так ясно. Неупокоенным называется тот, кого либо вообще не похоронили, либо похоронили не по обрядам его веры, либо человек не нашел себе покоя в смерти и, соответственно, не смой уйти на перевоплощение, в результате следующих причин:

* + Осталось неоконченным дело всей жизни.
	+ Причиной смерти стало убийство, с которым душа не смогла смирится после смерти.
	+ Сильная привязанность к этой жизни или людям, здесь оставшимся.
	+ Неупокоенность по вине мага какой-либо «конфессии».

Неупокоенность в наше время может быть опасна лишь на глухих деревенских или вообще заброшенных кладбищах. В таких местах она иногда доходит до вполне физических и материальных проявлений. Особенно если кладбище проклято или считается проклятым.

На городских кладбищах неупокоенность нескольких могил может привести лишь к появлению призраков (бывает очень редко) и к ухудшению самочувствия тех, кто проходит мимо этих могил. Если же процент беспокойных могил перевалил за 50, то тут уже дело серьёзнее – велика вероятность гибели Хозяина Кладбища или перерождения всего массива захоронений в так называемого «костяного дракона». Ребенку понятно, что никакой это не дракон и даже не его скелет.

Костяным Драконом (профессиональный жаргон) называется огромная масса негатива, скопленная на месте кладбища. Проявляться она способна, как ей заблагорассудится (звуки, стоны, свечения, запахи, призраки), а на людей она может влиять крайне неблагоприятно – от упадка сил и далее. При образовании Костяного Дракона границы кладбища начинают разрастаться и горе тем, чьи дома окажутся в новых его границах. Это может привести к пополнению того самого массива захоронений.

Названием это скопление негатива обязано методу устранения оного, в котором используется фигура дракона, собранная из костей.

# Стадии беспокойства захоронения

*\* Исключено из общей версии \**

**Работа с одиночными захоронениями.**

*\* Исключено из общей версии \**

**Несколько слов о процессе умирания.**

Некромаги считают, что процесс перехода человека из живого состояния в мертвое длится три дня, в течение которых душа освобождается от плотных тел.

Начинается процесс со смерти физического тела – остановки сердца и прекращения мозговой деятельности. С этого момента и начинается разрушение плотных смертных тел, которое завершается на третий день. Далее идет «преображение духа» - отмирание каналов, связывающих умершего с этим миром, и на девятый день душа уходит в миры смерти.

**Приобретение духов-помощников.**

Духом-помощником называется дух, которого некромаг каким-либо способом привязывает к себе настолько надежно, что тот не может найти успокоения или пройти реинкарнацию и обязан служить некромагу в течение определенного срока, чтобы освободиться и обрести покой.

Есть два довольно стандартных способа приобретения духа-помощника. Первый довольно подробно описан в книге Папюса «Практическая Магия», том 2, но для удобства я привожу его здесь. Сразу же оговорюсь, что имеется в виду издание 1993 года, вышедшее до внедрения «политики сокращений» в оккультной литературе.

Обретение духа-помощника. Способ 1.

а) В Четверг на новом золотом кольце вырежьте: 35, 35, 35. После этого его надо положить в рот умирающему. После его смерти выньте, по прошествии трех дней, воз-вратяеь домой, станьте на колени и скажите: «De profun-dis» (начало 103 псалма), окурите кольцо рутой и закля­ните духа (душу умершего) по его крестному имени, чтобы он вам отвечал. Когда он это исполнит, просите его удалиться и войти в кольцо; он это сделает и будет в нем жить постоянно с вами, чтобы отвечать на ваши вопросы. *(Agrippa* — «Oeuv. Mag.»).

б) *Способ, ограничивающийся 20 годами.* В полночь на новолунье зарезать на перекрестке совершенно черную (девственную) курицу, при этом сказать: *«Верит, исполняй мои приказания двадцать лет».* Затем закопать ее настоль­ко глубоко, чтобы собаки или животные не достали. Выз­ванный дух будет вам всюду сопутствовать и доставлять удачу, (id.).

Обретение духа-помощника. Способ 2.

Второй способ менее распространен, но так же связан с процессом умирания, правда не человека, а животного.

*\* Исключено из общей версии \**

**Краткий справочник расходных материалов и ритуалов.**

Природные вешества, которые используются в Некромагии.

Ядовитые растения:

* Дурман вонючий.
* Болиголов крапчатый.
* Мандрагора.
* Паслен чёрный.
* Белена.
* Чистотел.

Прочие растения:

* Алоэ.
* Шафран.
* Шалфей.
* Зверобой.

Вещества:

* Вино.
* Виноградный сок без сахара.
* Масла (сладкие и горькие).
* Мастика.
* Опиум.
* Сера.

### Жесты

 Приведенные здесь жесты заимствованы из «манускрипта Аль Азиф», известного в простонародье, как «Necronomicon» по причине хорошего качества рисунков.

Жесты Силы (Necronomicon).

 В самом тексте манускрипта приводятся следующие комментарии к данным жестам:

"*Первый из них - знак Вур; по природе своей это - истинный символ Древних. Делай его всегда, когда бы ты ни стал призывать Тех, кто вечно ожидает за Дверью.*

*Второй - знак Киш. Он разрушает все преграды и открывает врата Предельных Сфер.*

*На третьем месте идет Великий Знак Коф, который запечатывает Врата и охраняет пути.*

*Четвертый - знак Старших Богов. Он защищает того, кто пробудит эти силы в ночное время, и изгоняет силы безумия и вражды".*

 Я не знаю, как там было во времена Аль Хазреда, но сейчас эти знаки имеют значения, весьма схожие с вышеприведёнными:

1. Вур - притягивает к себе или к внешним границами круга все тёмные и нечистые силы.
2. Киш - открывает порталы или каналы, по которым приходят или те, кого призвали во время вызывания, или кто-нибудь другой. В последнем случае применяют следующий знак.
3. Коф - вышибает тех, кто пришёл "без приглашения" туда, откуда этот кто-то пришёл. Также его модификации используются для проведения магических атак.
4. Старший Знак - имеет великолепные защитные свойства. Может быть использован как печать, запирающая что-либо, или как индивидуальная защита.

Пример ритуала освящения.

На алтаре возжигаются свечи и благовония Гекаты. В центре алтаря положить предмет, который планируется освящать и, указав на него жезлом, читать заклинание:

«О Геката! Змеевласая повелительница псов, владычица легионов духов, не нашедших покоя! Заклинаю тебя освятить этот (предмет). Я заклинаю тебя (предмет), Матерью-Луной, силой Пентаграммы и спокойствием духа, чтобы ты служил мне отныне и вечно, пока время не уничтожит одного из нас».

«Gecast»:

Данный текст предназначен для обращения внимания Покровительницы на персону или на работу Некромага. Текст заимствован из работы Ипполита «Философумена» (III в н.э.)

*\* Исключено из общей версии \**

«Врата Аида»:

Этот ритуал предназначен для освящения самых важных ритуальных предметов из набора некромага. Например, он нередко используется для освящения Жезла. Сам ритуал относится к группе зимних ритуалов, т.е действ, производящихся только зимой, когда всякая темная нежить находится на пике активности, а граница некрослоя максимально близка к нашему миру. Лучшим временем для «Врат Аида» считается начало февраля, именуемое так же «Злые Ветра».

Для проведения ритуала выбирается уединенное место, на котором никто не потревожит мастера во время работы. Желательно, чтобы это место вообще редко посещалось людьми, чтобы они не наткнулись на материальные последствия ритуала.

Обычно «Врата Аида» производят возле медленных рек или озер, т.к. на сам ритуал нужно много льда.

Первым этапом готовится площадка. Для этого некромаг вытаптывает (не плавит!) снег, создавая круг диаметром порядка четырех метров. После этого начинается строительство Врат. Врата представляют собой арку высотой проема в рост некромага. Ориентируют арку так, чтобы она как бы открывала путь на Север. Главное при строительстве – отдавать себе полный отчет в том, что это не просто арка, а Врата в Миры Смерти.

Под аркой устанавливаются сильно дымящие благовония (например, с добавлением нитрата калия). По бокам и чуть спереди от арки ставятся два факела.

Прямо напротив Врат устанавливается переносной алтарчик, на который поверх куска черного шелка кладут освящаемый предмет (в рассматриваемом случае – жезл).

*\* Описание ритуала исключено из общей версии \**

Исполняющий ритуал делает «Жест Закрытых Врат» в сторону Врат.

На этом ритуал заканчивается.

Некромаг тушит факелы и благовония, одним ударом посоха разбивает Врата и, не оборачиваясь, уходит, завернув жезл в черный шелк с алтаря.

Некромантия. Гадание на собаке.

*\* Исключено из общей версии \**

Ритуал «Костяного Дракона».

Этот ритуал применяется для ликвидации проявлений на кладбищах разумного негатива именуемого так же Костяным Драконом.

Некромаг приходит ночью на кладбище, на котором сформировался К.Д. и приносит с собой (помимо стандартного набора) крестообразный клинок и «Сеть». Клинок называется крестообразным из-за того, что он имеет форму креста, т.е. его гарда имеет совершенно прямую форму и длиной в треть от общей длины лезвия и рукояти. Сеть представляет собой металлическое (железное) кольцо, на которое натянута паутина с узлом в центре. Сеть и клинок применяются для временного привязывания духов к одному месту с параллельным их сковыванием.

Придя к границе кладбища, некромаг как бы пытается увидеть Паутину и Хозяина, но вместо них видит сеть черно-красных пульсирующих сосудов и большое черное нечто, как бы сердце, к которому тянутся сосуды от могил.

Главное – успеть увидеть и запомнить эту картину, т.к. она тут же пропадет, а с кладбища начинает дуть ветерок и из его глубины начинают приближаться смутные тени. При плохо развитом Видении они могут просто ощущаться, как холодные ветерки и темные пятна, видимые боковым зрением. При хорошо развитом – они видны во всех деталях.

На самом деле это не более, чем мороки, генерируемые подсознанием и единственный вред, который они могут причинить – это вызвать небольшой упадок сил или панику. Опасны они лишь в том случае, если смогут напугать некромага.

Установив защиту, некромаг пробирается к центру «сердца». Когда он оказывается на месте, то рисует на земле пентаграмму и кладет в центр паутину, прибивая ее к земле крест-ножом с криком «Аргиз!». При этом он визуализирует, как всё это черное образование («сердце») втягивается в землю в той точке, где нож пробил ее поверхность. Это действие остановит развитие Костяного Дракона и уничтожит признаки его существования, но лишь на трое суток.

После этого может подняться ветер. Если это случилось, то убраться с кладбища нужно как можно быстрее и не оборачиваясь. Если на пути будет встречено любое существо, кроме человека (мороки не обладают аурой), то его нужно убить посохом, но сделать это надо не останавливаясь для боя. Если на пути встретится человек ,то достаточно прогнать его с кладбища или просто напугать[[3]](#footnote-3)\*.

На следующую ночь некромаг должен прийти на кладбище и принести на нем жертву.

*\* Описание жертвоприношения исключено из общей версии \**

Тушка относится в лабораторию, где варится до полного отделения мяса от костей. Бульон выливается, а из костей с помощью веревок изготавливается скелетик, напоминающий по форме дракона. Скелет красится в черный цвет краской из сажи и сушится до следующей ночи.

Следующей ночью нужно взять скелет, отнести его на кладбище, вокруг воткнутого клинка наложить хвороста, а сверху положить скелет и поджечь костер. В процессе горения можно читать подобающие случаю заклинания.

Нужно тщательно проследить, чтобы от скелета не осталось ни одной косточки. После прогорания костра, подождать пока клинок остынет и вытащить его.

Уходит некромаг с кладбища не оборачиваясь и не останавливаясь.

Дистанционное проклятие.

*\* Исключено из общей версии \**

Ритуал для исполнения желания (классика, заимствовано из Пиобба).

В течение 9 дней, начиная с 5-го дня первой четверти, надо жечь ладонь в честь сил, покровительствующих странствующим душам, говоря «Отче наш» за упокой этих душ.—Для той же цели сжечь свечу в честь духов, по­кровительствующих этим душам, за их собственное спо­койствие,— *для исполнения имеющегося намерения.*Отвремени до времени надо производить такие же курения в честь гениев — для той же цели. Три раза вокруг, мыс­ленно очерчивая круг. Взять ладан, бросить его в огонь. мысленно умоляя Гекату (богиню чар); затем, встав в средину круга и призывая взглядом поддержку звезд, сказать мысленно: «О, Геката! богиня небес, богиня земли, и Про­зерпина ада; о, мать теней! высшая царица армии мертве­цов, нс посылай против меня своих легионов. О, Геката' сделай лучше, чтобы они мне служили. О, тройственная Ге­ката! великая богиня вызываний, в огне, тебе посвящен­ном, будет гореть в твою честь фимиам. О, Геката! Да сни­зойдет на меня твоя божественность и твоя сила; мой Отец (небеса), не прогневайся на это».

«Именем Гекаты! О, гений, властитель ветров. Именем Гекаты! Души страждущих мертвецов! Именем Гекаты: О души, волнующиеся в низших слоях, будьте моими по­мощниками, моей силой, моим войском».

Выйдя из круга, бросить фимиам в огонь, предложив его гениям, и изложить свою просьбу.

Затем, сжегши хлеб и вино во имя всех страждущих душ, сказать: «Именем Гекаты, в тишине ночной я призы­вал воздушные легионы, великолепное войско Obs'ов. Одним я предлагал приятное для них курение, другим хлеб, которого они жаждут. Таким образом, пока блестят могущественные звезды, а призванные мною силы дейст­вуют, как властелин в пурпурном одеянии, твой слуга, о Геката, ляжет спать с доверием».

Яды

*\* Исключено из общей версии \**

Способ увидеть духов, которыми наполнен воздух (классика, взято из Папюса).

 *Способ взят из полного издания Папюса и не видоизменялся. Мной данный способ не опробован, но отзывы, как ни странно, положительные.*

Возьми мозг петуха, пыли с гроба мертвеца, орехово­го масла и нового воску: сделайте из всего этого смесь и заверните ее в новый пергамент, на котором должны быть написаны два слова: «Gomert, Kailoeth» и нарисован сле­дующий рисунок:



сожгите все, и вы увидите чудесные вещи. Но этот опыт должен производиться людьми, которые ничего не боятся. *(Grim. Honor}.*

Большой ритуал некромагии

(по Р. Кавендишу, в сокращении. Вместо «некромнат» чит. «некромаг»)

В течение девяти дней, предшествующих церемонии, некромант и его помощники готовятся к ней, окружая себя аурой смерти. Они облачаются в затхлые саваны, снятые с мертвецов, и носят их до конца церемонии. Облачаясь в них, они произносят отходную по самим себе. Они избегают смотреть на женщин. Они едят собачье мясо и черный хлеб, испеченный без дрожжей и соли, и пьют виноградный сок. Собака является существом Гекаты, богини духов, смерти и бесплодия, ужасной и неумолимой обитательницы мрака, которую можно вызывать лишь отвернувшись, так как ни один человек не может остаться в здравом рассудке, хоть раз увидев ее. Отсутствие соли -символ разложения после смерти, ибо соль является консервантом. В хлебе отсутствуют дрожжи, а виноградный сок очищен, воплощая собой материю, лишенную духа, физическую глину без искры жизни. Пресный хлеб и виноградный сок -некромантические эквиваленты хлеба и вина святого причастия, но лишенные.дрожжей и не забродившие, они символизируют пустоту и отчаянье.

При помощи этих приготовлений маг входит в контакт со смертью, достигая состояния трупа, в котором он сможет соприкоснуться с реальным трупом, которого он намерен вызвать. Когда все готово, маг отправляется на могилу между полуночью и часом ночи (первый час нового дня - подходящее время для вызова мертвеца), или на заходе солнца, который, по более древней традиции, символизировал начало нового дня. Вокруг могилы рисуется магический круг. Помощники держат факелы и жгут смесь белены, болиголова, алоэ, шафрана, опиума и мандрагоры.

Затем они разрывают могилу и открывают гроб. Маг трижды прикасается к трупу магическим жезлом, приказывая ему встать. Одна из формул звучит следующим образом:

"Силой Святого Воскрешения и мучениями проклятых я заклинаю и приказываю тебе, дух усопшего N, откликнуться на мой приказ и, под страхом вечных мук. подчиниться этим священным церемониям. Веральд, Вероальд, Вальвин, Габ, Габор, Агаба, восстань, восстань, я призываю и приказываю тебе". Труп самоубийцы требует более длинного ритуала. Тайнами преисподней, пламенем Банала, силой Востока, тишиной ночи и обрядами Гекаты маг заклинает дух явиться и рассказать, зачем он покончил с собственной жизнью, где он пребывает сейчас и что с ним будет дальше. Маг девять раз прикасается к трупу жезлом и произносит: "Заклинаю тебя, дух усопшего N, ответить мне, если надеешься получить благословение и облегчить свою печаль. Кровью Иисуса, пролитой за тебя, заклинаю и приказываю тебе ответить на мои вопросы".

Далее, маг с учениками поднимают труп и укладывают его головой на восток, но направлению к восходящему Солнцу, располагая ноги и руки в форме распятия, чтобы тот мог воскреснуть из мертвых. Рядом с правой рукой устанавливается блюдо с вином, мастикой и сладким маслом, все это поджигается. Маг заклинает дух вернуться в свое старое тело и говорить "силой Святого Воскрешения и телесного воплощения Спасителя в мире", а также под страхом "мук и трижды семи лет скитаний, которые силой священных магических обрядов я могу навлечь на тебя".

«Силой Святого Воскрешения и телесного воплощения Спасителя в мире, я заклинаю и приказываю тебе, дух усопшего N, вернуться в старое тело и говорить со мной. Под страхом вечных мук и трижды семи лет скитаний, которые силой священных магических ритуалов я могу навлечь на тебя».

После того как это заклинание повторено трижды, дух возвращается в свое старое тело, и оно начинает медленно подниматься, пока не занимает вертикального положения. Слабым монотонным голосом дух начинает отвечать на вопросы, задаваемые магом. Затем маг вознаграждает духа, предоставляя ему отдых и успокоение. Он уничтожает тело, сжигая его или закапывая в известь, чтобы впредь уже никто не мог его побеспокоить или вызвать посредством колдовства.

**Мой блог**

**http://www.magblogger.ru**

1. \* Некрослой – граница мира мертвых. [↑](#footnote-ref-1)
2. \* Монстрик – жаргонный термин. Лишенный личности раб, фактически зомби, применяемый как ритуальный инструмент при некоторых видах работы. [↑](#footnote-ref-2)
3. \* Нормальный человек сбежит от одного вида некромага в ритуальном снаряжении да еще и ночью. Если он не совсем нормальный, то можно заорать «мотай, ща взорвется!!!» или что-нибудь в этом духе. Кстати, нормальные люди по ночам по кладбищам не шляются. [↑](#footnote-ref-3)