



АСЕНАТ МЕЙСОН

ГРИМУАР ТИАМАТ

Александр Карфаген
Гримуар Тиамат

«Автор»

2026

Карфаген А.

Гримуар Тиамат / А. Карфаген — «Автор», 2026

Асенат Мейсон – это, пожалуй, один из самых крупных авторитетов в области наиболее таинственных и наиболее черномагических практик и обрядов. В этой книге автор прикасается к тайное тайных в оккультной традиции – к запретной магии Древних Богов. Автор предлагает уникальную методику призыва Тиамат и ее служителей, представляя для каждого сигилу, символ и подробное описание визуализации. Фактически впервые в русскоязычном пространстве появляется полноценный текст, связанный с магией Древних.

© Карфаген А., 2026

© Автор, 2026

Александр Карфаген

Гримуар Тиамат

ВВЕДЕНИЕ

В зоне 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, ужасающе требователен, однако он ведет к преобразованиям на всех возможных уровнях существования. Он погрузит практикующего в самое Чрево Хаоса, где душа будет поглощена, растворена и преобразена, 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 «само обожествления» 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 изначальная магическое основа считается утраченной. В этой книге нет ритуалов и практик, посвященных Мардуку. Я оставляю это поле для его последователей и приверженцев. Это книга Тиамат и первозданных демонических сущностей, 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. 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 Драконианский Поток через призму практического применения философии Путилевой 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 само инициации, 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

История 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 (Chaldaean 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 *Rituels 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 (*basmu*). 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 первозданных вод, циркулирующих в Хаосе, неразделенных и бесконечных. Затем воды разделились на пресные воды Апсу и соленые воды Тиамат. Эти два первородных 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 inicialной 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. Возбешенные от производимого им шума, они убедили Тиамат, что она должна отомстить за смерть мужа. По их совету она взяла себе в мужа 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 возведен и награжден пятьюдесятью именами, в соответствии с проявлениями его силы.

ПЕРВАЯ МАТЬ

В Энума Элиш, Тиамат описывается как «Мать-Хубур (*Ummu-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»¹. Древние народы Месопотамии верили, 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 верховную 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 - войны, 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 *tenot*, «бездна», аккадским *ti'amtum* и *tamtu*, «море», или шумерским *ii* и *ата*, что означает «жизнь» и «мать». Франсуа Ленорман в «Халдейской магии» также упоминает такие имена, как *Tauthe 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 силою 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 Нин-

мах) 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.»

Существо, вылепленное Энки, было слабым, т. к. только Боги-ня-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 первозданных 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, первозданные 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.

Наконец, есть также история о Гильгамеше, герое, который убивает монстра Хуаву, стража кедрового леса «земли живых». Хуава, 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 его дыхание смерть, 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 каспу 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.

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-Вабоhti (Tohti-wabohti), бесформен-

ная 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 (Tepht) пропастью, источником всей жизни, и приравнивает их к Тиамат, Великой Матери. Тефт это колодец, из которого изливаются воды, подземный мир, где Дракон дал жизнь своему выводку монстров. Это «логово дракона», «змеиная нора». 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 вавилонской 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 и верхним водам. 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 поколение 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?.

Первородная Богиня-Мать в Месопотамии является «первой, кто породил богов вселенной», «Мать всего» само производящая 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 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 изначально, 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, безмянным, 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 дремлющий под основой мира, готовая пробудиться и восстать, сотрясать и пожирать творе-

ния 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 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 застой 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 драконьим 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, все-сотворитель, 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.

«Мать Хубур, что все сотворяет,
Неотвратимое множит оружие, исполинских делает змеев!
Остры их зубы, их клыки беспощадны!
Она ядом, как кровью, их тела напекла,
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 человеческом облике,
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 Главным в Совете,
Распределителем добычи полководцем,
С оружием битвы скликающим к бою,
Всех отдала под власть его, на престол посадила.
Надо всеми в Совете тебя вознесла я Все божьи решения в твою руку вложила!
Всех ты превыше, супруг мой единый,
Над Ануннаками вознесу твоё имя!"
Таблицы судеб ему вручила, на груди его укрепила.
Лишь твои неизменные 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-сратники, 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. Апсу. Между водами Тиамат и вновь созданным миром он ставит «запоры [замка]» и «сторожа» для того, чтобы охранять новый Порядок от Первородного 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 esem («кость») из повествования о сотворении женщины в книге Бытия. 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 прислуживают 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, 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 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 антимир в областях тьмы. В них обитают демоны и злые духи, ответственные за все зло в мире. Клипот 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 сферы и является его антиподом. Их иногда отождествляют с одиннадцатью аспектами сил Тиамат и ее одиннадцатью 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 Могущественных, которые были утрачены в течение многих веков, но все еще доступны для современной 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, монстров, 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, отравы 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 Куса-рикку, «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». Однако их изначальной обителью является пустыня, и в ритуалах экзорцизма они обычно отсылаются обратно 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 посткасситской 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, выходивших 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.

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 много грудая 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 votivных 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

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 облике, 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 «Богоматерью», «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 (Tamtī), море". 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 умен, чтобы пробудить Левиафана».

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. 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 irpīri), 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 Суллу (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, осно-

ванной 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), Бара-булька (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 проносились 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 изначальноными 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 попадется ему 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 водо-ворота 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* (змей монстр), который не имеет никакого уничижительного смысла, но обозначает могущественного бога или славного короля, и, возможно, относится к одному из монстров Тиамат, 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 проглотить 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 полужмеей, 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.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.