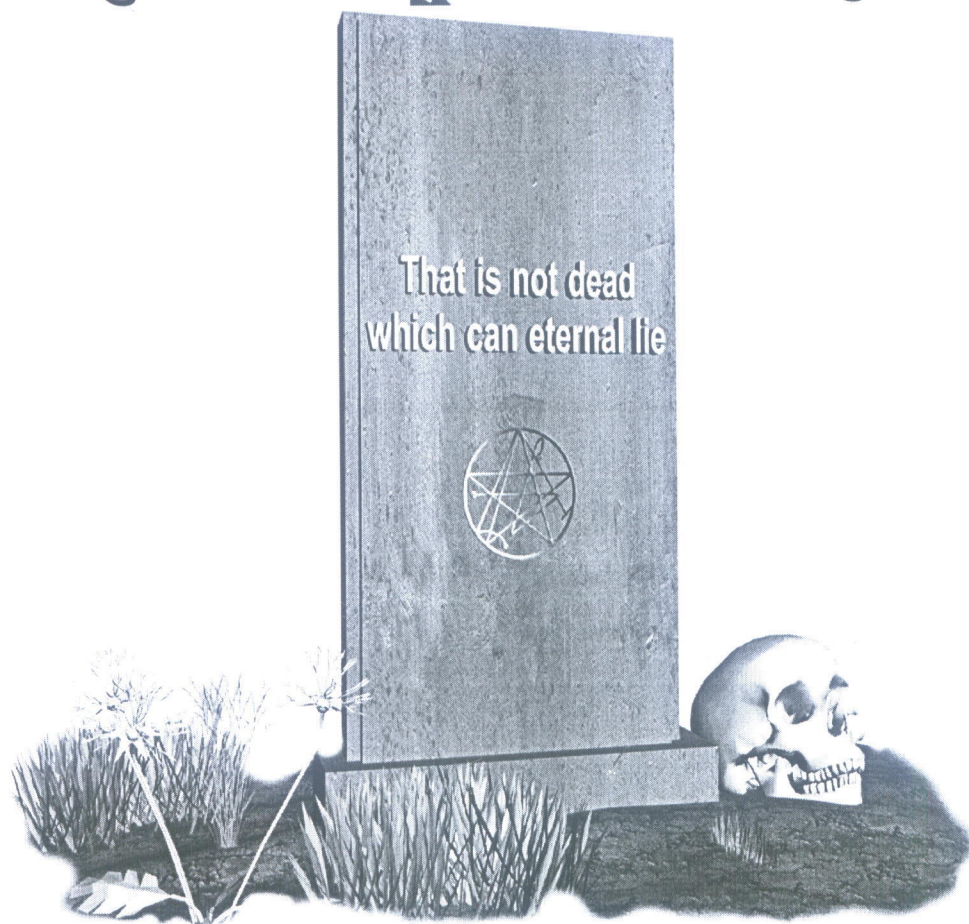


SMOCZA KREW

PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN

那以合者非殺 為以合者非合 以合者非合 以合者非合 以合者非合 以合者非合 以合者非合 以合者非合 以合者非合 以合者非合

NEKROMANCJA W PRAKTYCE



Nr 2: Marzec 2006



ŁOŻA MAGAN, Dragon Rouge Polska



"Lecz człowiek posiada Znak, Liczbę i Kształt, dzięki którym krew jego Rodziców budzi się do życia"

Tekst z Magan

SPIS TREŚCI

*Loża Magan i Dragon Rouge
Strona 2*

*Obecne publikacje
Strona 3*

*Azrael i Zasada Śmierci – wprowadzenie do
tematu nekromancji
Strona 4*

*Inwokacja Azraela
Strona 6*

*Rytuał przywołania Cieni
Strona 8*

*"Panie Piekłelnych Ciemności" – boginie śmierci
i krain Podziemia
Strona 12*

*Ceremonia Persefony
Strona 19*

*Inhabulos – demon nekromancji
Strona 21*

*Nekromancja w Mitach Cthulhu
Strona 22*

*Niantiel – pathworking
Strona 29*

*Kraina Ciemności w mitologii mezopotamskiej
Strona 30*

*Podróż do krainy Cutha
Strona 33*

*Nitokris – Królowa Ghuli i Pani Piramidy
Strona 35*

*Nas – perski duch nekromancji
Strona 40*

Projekt graficzny

*Asenath Mason & Melkor
<http://unholyvault.ir.pl>*

*Strona www.lozmagan.net
www.dragonrouge.net/magan*

Kontakt

info@magan.superhost.pl

Melez!

Witamy wszystkich! Oto przed Wami drugi numer pisma członkowskiego polskiej Loży Magan, gałęzi skandynawskiego zakonu magicznego Dragon Rouge. Na stałe Smocza Krew jest przeznaczona wyłącznie dla członków Loży Magan, a jej celem jest przybliżenie czytelnikom różnych tradycji i systemów magicznych. Dotychczas ukazały dwa publiczne numery pisma: nr 0 – poświęcony podstawom Ścieżki Lewej Ręki, którego nakład wprowadzić już się wyczerpał, ale z powodu wielu prośb nowsze kopie będą do nabycia wiosną. Jesienią 2005 r ukazał się również numer poświęcony wybranym smokom i węzom morskim, takim jak m.in. Tiamat, Lewiatan, Apep, czy Dagon. Obecny numer poświęcony jest mniej i bardziej znanym aspektom nekromancji i kładzie nacisk na teksty praktyczne. Wśród materiałów znajdziecie opisy mitologicznych i necronomiconowskich bóstw i demonów związanych ze sferą Cienia i śmierci takich jak: Azrael, Nas, Nitokris, Inhabulos, oraz boginie Ciemności związane z nekromancją. Do opisów dołączone są związane z nimi wybrane techniki i metody pracy.

Zapraszamy do czytania!

W tym roku planujemy jeszcze dwa specjalne wydania Smoczej Krwi. Następne powinno się ukazać w sierpniu i będzie poświęcone temu samemu tematowi, co tegoroczne spotkanie otwarte, a mianowicie: Ciemnej Stronie Czarostwa.

Ho Drakon Ho Megas!

Loża Magan

Wszystkie teksty i praktyki są autorstwa Loży Magan

Dragon Rouge – Loża Magan

Dragon Rouge: <http://www.dragonrouge.net>
Loża Magan: <http://www.dragonrouge.net/magan>



Dragon Rouge jest skandynawską organizacją okultystyczną, wykorzystującą elementy różnych systemów magicznych w celu rozwoju indywidualnych zdolności psychicznych. Opierając nasze założenia filozoficzne na starożytnej tradycji tyfonicznej, stworzyliśmy System Drakoński, który wywodzi się ze Ścieżki Lewej Ręki i łączy w sobie elementy wschodniej filozofii i praktyk okultystycznych ze skandynawskimi tradycjami magicznymi. Pracujemy z takimi systemami jak klifotyczna Kabała, tantryzm, czy magia astralna. Wiele praktyk opartych jest także na magii runicznej, wywodzącej się z misterii staronordyckich. Stawiamy przede wszystkim na praktykę, mającą na celu indywidualny rozwój magiczny oraz wiedzę wynikającą z doświadczenia. Naszym celem jest eksploracja mrocznej strony Drzewa Życia i rozwój wewnętrznej sfery człowieka poprzez zaawansowane techniki umożliwiające dotarcie do najgłębszych poziomów świadomości i wyzwolenie ukrytej tam mocy.

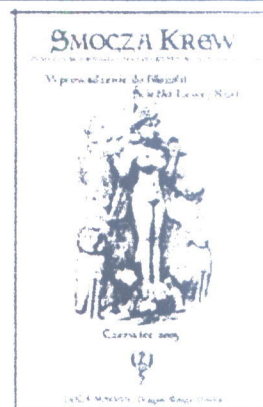
Praca Loży Magan przede wszystkim jest pracą inicjacyjną i ma na celu stopniową eksplorację Ścieżki Ciemności według Drakońskiego systemu inicjacji. Pracujemy z różnymi aspektami smocznej bogini Chaosu Tiamat, matki bogów, a także z jej odpowiednikami z innych tradycji, takimi jak: Lewiatan, Lotan, Rahab, Cthulhu, czy Dagon – Smokami, Wężami i istotami istniejącymi jako uspięne cienie w nieskończonym oceanie mroku. Są one bramą wiodącą do podświadomego potencjału człowieka, wiecznej i nieśmiertelnej iskry boskości. Wewnętrzne projekty Loży oparte są na gnozie Necronomiconu. Nasze praktyki koncentrują się na Cthulhu, "władcy snów", którego przesłanie przenika do ludzkich snów. Uznajemy również Tiamat za symbol zasady żeńskiej, Wielką Matkę, której domeną są sfery mroczne, chtoniczne, oraz energie lunarne. Z tego powodu pracujemy z różnymi personifikacjami Bogini Ciemności: hebrajską Lilith i jej sumeryjskimi odpowiednikami, Hekate, hinduską Kali, perską AZ, necronomiconowskimi aspektami Shub Niggurath, itd. Studiujemy starożytne czarostwo i kultury mrocznych, chtonicznych bóstw podziemnych światów. Poprzez praktyki lunarno-saturniczne pracujemy z pierwotną żeńską zasadą życia i śmierci, krwi i namiętności, którą reprezentuje Lilith, pani czarownic i sabatu. Nasze praktyki przeprowadzane są najczęściej pod gołym niebem, w osamotnionych miejscach, lasach, górach, bądź też w pobliżu wód, gdyż tam kontakt przyrodą w jej dzikim, pierwotnym stanie, jest najbardziej intensywny. Stosujemy wiele antynomiańskich technik medytacyjnych i rytualnych, które pomagają wyjść poza mentalne bariery i zahamowania. Naszym celem jest połączenie elementów czarostwa z gnozą Necronomiconu i na tej podstawie stworzenie systemu zgodnego z Drakońską ścieżką inicjacji.

Loża Magan jest jedynym oficjalnym przedstawicielstwem Dragon Rouge w Polsce

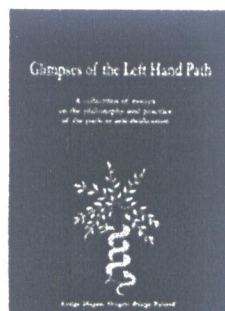
Obecne Publikacje

Smocza Krew nr 0: Wprowadzenie do filozofii Ścieżki Lewej Ręki

Jest to specjalne, limitowane wydanie nieoficjalnego pisma członkowskiego Łoży Magan. Zawiera artykuły: Drzewo Nocy (objaśnienie symboliki poszczególnych poziomów klifotycznych), Tunele Seta (szczegółowe opisy ścieżek Drzewa Nocy wraz z sigilami opracowanymi przez Dragon Rouge), Set – egipski władca Ciemności oraz część praktyczną, w której znajdziecie medytację z Kundalini, inwokację Seta, a także rytuał Lilith.



Glimpses of the Left Hand Path



"Glimpses of the Left Hand Path" to zbiór esejów z naszej poprzedniej strony www. Artykuły, które skupiają się na różnych zagadnieniach z zakresu Ścieżki Lewej Ręki, napisane zostały przez członków Łoży. Książka ta zawiera 15 esejów wraz z dodatkiem praktycznym, który dotąd nie został nigdzie opublikowany. Artykuły obejmują takie tematy jak: "Hekate – Bogini Ciemności, Magii i Księżycyca", "Anubis – Przewodnik na drodze do wieczności", "Demonozofia Rudolfa Steinera", "Yatuk Dinoih – czarna magia w starożytnej Persji" i wiele więcej... Książka dostępna jest w j. Angielskim

Smocza Krew nr 1: Bestie Wodnej Otchłani

Jest to pierwszy oficjalny numer pisma członkowskiego Łoży Magan. Zawiera artykuły:

- Dagon – Pan wodnej Otchłani
- Lewiatan – "Król wszelkich stworzeń"
- Apep – Wężowy demon Chaosu
- Kilka uwag na temat Tiamat
- Inne mitologiczne bestie i potwory morskie

A także część praktyczną:

- Inwokacja Lewiatana
- Ceremonia Apepa
- Rytuał alchemicznego odrodzenia w wodach Tiamat
- Podróż do miasta Ulthar – pathworking oparty na magii lovecraftowskiej



Wszystkie nasze publikacje zamówić można przez mail: info@magan.superhost.pl
Cennik – na naszej stronie: <http://www.dragonrouge.net/magan>

ZAPRASZAMY!



Azrael i zasada Śmierci – wprowadzenie do tematu nekromancji

Asenath Mason

Śmierć to ostateczny koniec – pewnej fazy w życiu, gdy kończy się jeden etap i zaczyna drugi, albo też jest to kres życia w sensie fizycznym. Reprezentuje fazę przejścia, która powoduje jakieś znaczące zmiany. Odgrywa więc ogromną rolę w życiu człowieka, a przez to posiada szeroką symbolikę w kulturach i religiach na całym świecie. Jej personifikacją są duchy i demony takie jak np. egipski Seker czy Anubis, grecki Thanatos, hinduska Kali, skandynawska Hel, rzymski Orcus, Februus, Libitina, czy Mors, mezopotamska Ereszkigal i Nergal, czy inne postacie spotykane na świecie: Emma-O, Yama, Hekate, Morrigan, oraz wiele, wiele innych. Częsty jest też motyw Anioła Śmierci, który oddziela duszę od ciała i unosi ją do nieba, lub strąca do piekieł.

Azrael jest najbardziej popularnym aniołem śmierci, pojawiającym się w wielu tradycjach religijno-kulturowych, w tym w największych: chrześcijaństwie, judaizmie i islamie. Jego imię oznacza "Ten, któremu pomaga Bóg" i pełni on podobną, choć specyficzną funkcję w każdej z tych wymienionych tradycji. Przyjrzyjmy się jego najważniejszym cechom, zaczynając od chrześcijaństwa i opisu anioła śmierci w Biblii. Jest on wysłannikiem Boga i wypełnia jedynie jego rozkazy, nie czyniąc nic z własnej woli. Pojawia się, aby ukarać grzeszników (zabija 185 tysięcy ludzi w obozie Asyryjczyków, oraz czyni spustoszenie w Jeruzalem), lub aby ostrzec ludzi przed nieuchronnymi wyrokami boskimi. Nosi też różne imiona: Azrael, Gabriel, czy Samael. Został stworzony przez Boga w pierwszy dzień Stworzenia. Ma dwanaście skrzydeł i mnóstwo oczu. W chwili śmierci pojawia się nad umierającym człowiekiem i odbiera mu życie poprzez kroplę trucizny, którą wpuszcza do jego ust. Jego charakterystycznym atrybutem jest miecz – tak widzi go np. król Dawid: z mieczem wzniesionym nad Jeruzalem. Czasem Anioł Śmierci utożsamiany jest też z Szatanem: gdy Ewa dotknęła owoców z Drzewa Wiedzy, pomyślała: "Teraz umrę, a Bóg stworzy inną żonę dla Adama".

W tradycji judaistycznej wizja Anioła Śmierci jest podobna. Zabija kroplą śmiertelności trucizny stojąc u głowy umierającego człowieka, gotów by pochwycić jego duszę, która opuszcza ciało przez usta. Azrael zamieszkuje w Trzecim Niebie. Ma cztery twarze i cztery tysiące skrzydeł, a jego ciało składa się z oczu i języków, których jest tyle, ile wszystkich ludzi na ziemi. Jeśli grzesznik, po którego Bóg wysłał Anioła Śmierci, wyzna swe winy, ten nie może go tknąć, gdyż oddaje się w ten sposób pod opiekę boską. Azrael w literaturze judaistycznej jest duchem pojawiającym się postaci, na którą wpływa mają ludzkie wierzenia, czyny i przekonania – ludziom prawym i uczciwym ukazuje się w godzinie śmierci w postaci pięknego archanioła, grzesznikom – w postaci koszarnej i upiornej, na której widok można umrzeć z przerażenia.

Najdokładniej rola Azraela opisana jest w tradycji islamskiej. Jego imię zapisywane jest jako "Azrail, Azariel, lub Izrail. Jest jednym z najpotężniejszych aniołów. Legenda głosi, że gdy Bóg zdecydował się na stworzenie ludzkości, nakazał Gabrielowi przynieść garść ziemi, by z niej stworzyć Adama. Lecz Ziemia, bojąc się, że stworzony w ten sposób człowiek zbuntuje się przeciw Bogu, uprosiła Gabriela, by nie zabierał garści, po którą wysłał go Bóg. Wrócił więc do nieba z niczym, a Bóg z tą samą misją wysłał Michaela. Gdy i on powrócił z pustymi rękami, Bóg wysłał na Ziemię Israfila. Lecz i on nie wypełnił misji. Wówczas Bóg posłał Azraela, który okazał się nieugięty wobec prośb Ziemi i przyniósł Bogu żadaną garść surowca. W zamian za wypełnienie zadania Bóg obdarzył go mocą oddzielania duszy od ciała. Azrael jest więc jednym z czterech najważniejszych archaniołów w islamie: Gabriel przekazuje ludziom nauki Boga (to on podyktował Mahometowi Koran), Michael przynosi burze i błyskawice, oraz nagradza ludzi prawych za ich dobre uczynki, Israfil obwieszcza Dzień Sądu, Azrael zaś pełni funkcję Anioła Śmierci, który oddziela duszę od ciała.



W Koranie Azrael opisywany jest jako "boska istota obdarzona tak wielką i przerażającą mocą, że musi ją powstrzymywać aż 70 tysięcy łańcuchów, z których długość każdego równa jest tysiącletniej podróży". Azrael nie zna czasu śmierci danego człowieka. Gdy nadchodzi stosowna godzina, Bóg ujawnia mu imię

osoby, która ma umrzeć, a on ma 40 dni na oddzielenie jej duszy od ciała. Gdy umiera prawy człowiek, Azrael pojawia się wraz ze słodką wonią rajy i śmierć jest łagodna. Jeśli zaś umiera nikczemnik, Anioł Śmierci przychodzi z hordą demonów, które wyciągają duszę z ciała powodując straszliwe męczarnie. Inna legenda arabska głosi, że Azrael nieustannie zapisuje imiona nowonarodzonych ludzi w ogromnej księdze i wymazuje imiona tych, którzy umierają.

Jest wiele opowieści o Aniele Śmierci, których jednak nie będę tutaj przytaczać, gdyż nie jest to celem niniejszego artykułu, mającego jedynie przybliżyć czytelnikom postać Azraela i służyć za wprowadzenie do części praktycznej.

Pozostaje bowiem pytanie – po co pracować z personifikacją śmierci? Nie zapominajmy, że śmierć jest częścią życia i spleta się z nim niczym dwie nici kodu DNA. Jedna nie może istnieć bez drugiej: nie ma śmierci bez życia i vice versa. Podobnie zasadę tę ilustrują dwa węże Kundalini w tradycji Drakońskiej: czerwony wąż symbolizuje życie i siły witalne, czarny zaś jest uosobieniem sił śmierci (także alchemicznych procesów Coagula i Solve). Pierwszy odnosi się do ludzkiego ducha, nieśmiertelnego pierwiastka w człowieku, drugi do szkieletu, Cienia, ciemnego aspektu duszy. Szkielet jest fizyczną podstawą życia – na nim rozpięte jest ciało, żywa i śmiertelna część człowieka. W sensie metafizycznym są to "nagie kości" istnienia. Jest tym, co pozostaje gdy umiera wszystko, co śmiertelne, nietrwałe, przejściowe. Wizja własnego szkieletu to symboliczne dotarcie do źródła własnego istnienia, podstawy życia.

Konfrontacja ze śmiercią jest doświadczeniem o charakterze inicjacyjnym. Przykładem mogą być inicjacje szamańskie, w których kandydat na szamana musi poddać się demonom i zostać przez nie rozszarpanym, by móc odrodzić się jako silna duchowo istota, która pokonała śmierć i dzięki temu uzyskała kontrolę nad życiem. Ukazują to również legendy o "Rycerzu Śmierci", który pojawia się z mieczem lub toporem by ściąć głowę wybranemu człowiekowi, lecz wcześniej uprzedzając go o tym i dając mu czas na przygotowanie. Jeśli wybraniec podda się śmierci z własnej woli i dobrowolnie położy głowę pod topór, wówczas Rycerz odłoni twarz i zamiast kata stanie się inicjatorem. Przykładem takiej legendy może być celtycka opowieść o Zielonym Rycerzu.

Rytuał Śmierci może służyć różnym celom. Można inwokować zasadę śmierci jako ryt entropii i destrukcji lub jako klątwę skierowaną na wybraną ofiarę. Lecz można też inwokować godformy śmierci, by uzyskać wiedzę i zrozumienie procesu umierania. W tym drugim przypadku utożsamiamy się z symbolami i konceptami reprezentującymi śmierć po to, by pogodzić się z koniecznością fizycznego kresu życia i przekształcić związany z nim strach i niepokój w kreatywną siłę witalną. Bezpośrednia konfrontacja ze śmiercią jest nauką życia. Dlatego też wszelkie rytmy przejścia często obejmują symboliczną śmierć po to, by móc wkroczyć w nowy wymiar życia, z większą wiedzą o własnym wnętrzu.

Jednak praktyki zasady śmierci nie powinny być podejmowane przez osoby niestabilne psychicznie lub cierpiące na zaburzenia emocjonalne. W takim przypadku praktyki te zamiast przynieść wiedzę i zrozumienie, mogą pogłębić istniejące problemy. Inwokacja śmierci wprowadza entropię w życie i psychikę osoby praktykującej, co prowadzić może do obsesji strachu, chorobliwego poczucia zagrożenia i głębokiej depresji. Dlatego też zalecana jest ostrożność z praktykami przedstawionymi w niniejszym magazynie, oraz odpowiedzialne podejście do tematu nekromancji.

Inwokacja Azraela

Rytuał najlepiej przeprowadzić po zmroku. Przygotuj czarną i czerwoną świecę. Możesz również zapalić odpowiednie kadzidło, np. mirrę. Ubierz się w czarną szatę. Zalecane jest również oczyszczenie fizyczne przed rozpoczęciem rytuału – np. przez kąpiel.

Rozpocznij rytuał dźwiękiem dzwonka i zapal czarną świecę.

Lepaca Kliffoth!

Azrael! Azrail! Ashriel! Azaril! Azriel! Izrail!

Usłysz mnie, boski wysłanniku!

Cienie i upiory! Powstańcie z czeluści grobowych i przybądźcie na me wezwanie!

Ty, który oddzielasz duszę od ciała i przynosisz smak zabójczej trucizny!

Przybądź z otchłani Ciemności!

Aniele Śmierci!

Duchu o wielu obliczach i tysiącach skrzydeł!

Przewodniku martwych dusz!

Ty, który przeprowadzasz śmiertelników na Drugą Stronę!

Który przybywasz z upiorami i stworzeniami Nocy!

Usłysz me wezwanie!

Rozpal we mnie czarny płomień śmierci, esencję Czarного Smoka!

Wprowadź mnie na granicę życia i śmierci, bym mógł skosztować obu i zatonać w ich ekstazie!

Ukaż mi Śmierć, bym mógł poznać Życie!

Odsłoń przede mną czarną zasłonę Niewiedzy!

Wyobraź sobie teraz, że przed tobą pojawia się czarna postać o dwunastu skrzydłach, z mieczem w dłoni. Stopniowo zaczyna odcinać mieczem poszczególne części twojego ciała. Równocześnie pocuj, że odcina też wszelkie więzy łączące się z otaczającym światem. Kontynuuj tę wizualizację dopóki nie poczujesz zupełnej pustki wewnątrz i nie pojawi się uczucie izolacji i samotności. Gdy tak się już stanie, kontynuuj rytuał:

Płonie we mnie ciemny ogień Czarного Smoka!

Jestem cieniem, upiorem, gotowym, by opuścić ziemską egzystencję!

Duchy Ciemności, towarzyszyście mi w mej podróży do świata mroku!

Aniele Śmierci – przeprowadź mnie na Drugą Stronę!

Położ się teraz w pozycji trumiennej, z rękoma skrzyżowanymi na piersiach. Pocuj jak twoje ciało astralne staje się lekkie i zostaje uniesione przez Azraela. Rozpoczynasz podróż przez swe przeszłe życie – najważniejszych jego wydarzeniach. Cofasz się od chwili obecnej coraz dalej i dalej w przeszłość. Przywołaj swe największe pragnienia, lęki, słabości i siłę. Pocuj i zobacz jak wszystko, co budzi w tobie negatywne emocje, zaczyna teraz budzić siłę i determinację, jakiej nigdy dotąd nie zaznałeś. Pocuj pragnienie życia, w którym wszystko kształtowane będzie przez ciebie, wyłącznie dzięki twojej woli. Gdy tak się stanie, powróć do normalnej świadomości i powstań. Zdejmij ubranie na znak pozbycia się przeszłości. Zgaś czarną świecę i zapal czerwoną – symbol nowego życia i siły witalnej, która wstępuje w ciebie i zaczyna płonąć życiodajnym ogniem dającym poczucie wewnętrznej spójności i siły.

Wypowiedz końcowe słowa rytuału:

Oto budzę się ze śmiertelnego snu i rozpoczynam nowe życie,
W którym prowadzić będzie mnie ogień Wielkiego Czerwonego Smoka!
Tak się stało!

Ho Drakon Ho Megas!

Oddaj się przez chwilę odczuciu wypełniającej cię mocy, potem zakończ rytuał.



Hellskull



Nekromancki rytuał przywołania Cieni

Asenath Mason

Rytuał ten służy jako ćwiczenie wstępne do dalszych praktyk z zakresu nekromancji i prac z energiami Cienia. Jego celem jest przywołanie sił elementarnych reprezentowanych przez ciemne archetypy. Rytuał wyznacza przestrzeń magiczną do kolejnych ćwiczeń, wzmacnia astralne ciało cienia, oraz oczyszcza umysł i pełni funkcje relaksacyjne.

Praktykę odpraw po zmroku. Stwórz w pomieszczeniu, w którym odbywają się praktyki magiczne, odpowiednią atmosferę do prac nekromanckich. Zapal czarne świece, na ołtarzu połóż przedmioty symbolizujące śmierć i związane z nią: np. kości, czaszkę, wizerunek anioła śmierci, itp. Użyj swojej wyobraźni i znajdź przedmioty, które będą na nią działać i wprowadzą cię w specyficzny nastrój. Załóż szatę rytualną, lub po prostu czarny strój. Zapal ciężkie kadzidło o słodkim zapachu – np. opium. Jeśli wykonujesz praktykę na wolnym powietrzu, wybierz miejsce o silnych nekro-energiach – np. stary cmentarz, lub miejsce, w którym wydarzyła się katastrofa, wypadek lub większa ilość ludzi poniosła śmierć z jakiegos powodu.

Stań przed ołtarzem i zacznij oddychać wolno i głęboko, aby zrelaksować ciało. Skup swój umysł na oddechu i pocuj jak z każdym wdechem wypełnia cię energia wpływające do twego ciała przez stopy, z ziemi pod tobą.

Gdy poczujesz się gotów, rozpocznij rytuał:

Lepaca Kliffoth!

Na moc Wielkiego Smoka, niechaj otworzą się bramy do świata Ciemności, a jego siły przybędą na me wezwanie!

Zwróć się na zachód:

Wzywam Cię, Anubisie, władco nekropoli, strażniku grobów, panie mumifikacji! Czarny Szakalu! Ty, który czuwasz nad ważeniem serc na sądzie umarłych. Bądź mym przewodnikiem na Drugą Stronę. Otwórz mi drogę i uczyn mi zmysły wrażliwymi na wizje zaświatów! Kebechet! Pani oczyszczenia poprzez wodę! Wężowa przewodniczko do krainy Ciemności! Oczysz mą duszę i uwolnij od ciężaru ziemskiego ciała, aby swobodnie płynęła przez Królestwo Mroku!

Wyobraź sobie wpływającą do świątyni wodę i otaczającą się zewsząd, oczyszczającą twą duszę i rozpuszczającą ciało

Zwróć się na południe:

Wzywam Cię, Panie Czarnej Otchłani, karmiący się przeklętymi zwłokami! Mordiggian! Władco Ostatecznego Rytu! Panie Kaplicy! Ty, który zamieszkujesz w kryptach Zul-Bha-Sair – Otwórz mi drogę do swej świątyni! Ukaż mi się w swej upiornej postaci i wypełnij świątynię chłodem wieczności. Zniszcz w mym umyśle to, co śmiertelne i napełnij swą ciemną i wieczną esencją, eliksirem nieśmiertelności. Nitocris! Pani Piramidy! Otwórz mi wrota do strumieni myśli pradawnych mieszkańców Ciemności! Anaboth! Bądź świadkiem i strażnikiem tego rytu!



Wyobraź sobie ogień wkraczający do świątyni, otaczający cię i palący wszystkie materialne rzeczy wokół, tak że zostaje jedynie wokół ciebie ciemna pustka

Zwróć się na wschód:

Wzywam Cię, Azraelu! Aniele Śmierci! Ciebie, który oddzielasz duszę od ciała i unosisz ją w pustkę wieczności! Boski wysłanniku! Rozprosz swym mieczem zasłonę mroku, która mnie otacza i pozwól ujrzeć światło zawarte w Ciemności! Samaelu! Czarny Aniele śmierci i transformacji! Niech twój zabójczy jad stanie się dla mnie eliksirem nieśmiertelności!

Wyobraź sobie szum skrzydeł, który powoduje wiatr wpływający do świątyni i rozpraszający ciemną pustkę – wokół ciebie lśni teraz światło mroku – inne niż światło dnia, lecz pozwalające swobodnie widzieć wszystko

Zwróć się na północ:

Wzywam Cię, Ereszkigal! Przybądź z twego pałacu w Ganzir na me wezwanie do tej świątyni. Zniszcz moje przywiązanie do marnych spraw tego świata. Niechaj wypełni mnie twa ciemność i czarne światło płonące w głębi twego podziemnego królestwa! Niech siedem demonów Podziemia, Twój posłańcy, przybędą niczym huragan i uniosą mnie ku światłu Czarnego Słońca! IDPA! NAMTAR! UTUK! ALAL! GIGIM! TELAL! URUKU!

Wyobraź sobie, że ziemia pod twoimi stopami zaczyna zanikać, a wokół ciebie pojawiają się cienie, które unoszą cię w dół, w stronę źródła ciemnego światła

Pragnę stać się jednością z energiami ciemności! Thanatos! Bogowie i duchy śmierci! Wzywam was! Powstańcie i przybądźcie z otchłani nocy! Cienie, zjawy i upiory! Bądźcie moimi towarzyszami i przewodnikami w tej mrocznej godzinie! Niechaj przebudzi się Czarny Smok!

Ho Drakon Ho Megas!

Oddaj się absorpcji energii, które zostały wezwane i medytacji nad przemianą, jaka dokonuje się w twojej świadomości pod ich wpływem.

Możesz potem kontynuować praktyki magiczne, lub też zakończyć ćwiczenie. Po zakończeniu odpraw stosowne odpędzenie i zapal jasne światło w pomieszczeniu, w którym odbywał się rytuał.



Melber & Arsnath Mason

Necromantic Invocation



„Panie Piekielnych Ciemności” - Boginie Śmierci i Krain Podziemia

Agnus

Tradycja postrzegania tematyki śmierci i królestwa podziemi pod płaszczyzną symboliki pierwiastka żeńskiego ma swoją długą i ciekawą tradycję sięgającą swymi korzeniami czasów już prehistorycznych. Podobnie jak pierwsze wyobrażenia tego, co życiodajne i święte opierały się na podstawie spostrzeżeń na temat otaczającego ludzi środowiska naturalnego, tak i szeroko pojęta tematyka funeralna znalazła w niej swoje odbicie. Ludzkość z początku czciła Matkę Ziemię jako tą, która obdarza wszystkich życiem, urodzajnością i macierzyństwem. Jednak spostrzeżenia człowieka pierwotnego sięgały dalej i od razu zauważył, iż ziemia, chociaż rodzi plony, zapewniając jednocześnie schronienie ludziom i zwierzętom, jest także tym miejscem, do którego powraca całe stworzenie po śmierci. Stąd bardzo liczne opisy żarłoczości, wiecznego głodu, czy pazerności, która prawie zawsze towarzyszy opisom bogiń podziemi. Podobnie sprawa ma się z chorobami i zarazami, które w literaturze źródłowej czasami okazują się być swoistymi wysłannikami, lub atrybutami pań ciemności. Wszystkie te założenia opierają się w przeważającej części na obserwacji cyklicznych procesów natury, a konkretniej mówiąc okresie wegetacyjnym roślin. Pierwotny człowiek rozumiał naturalny porządek rzeczy w tym, iż cykle urodzaju i rozkładu muszą się wzajemnie zązębiać i jednocześnie uzupełniać. W ciekawy sposób ilustruje to przykład, iż nawet w mitologiach, których głównym władcą krain podziemi jest istota męską, porywa ona czasowo i cyklicznie, którąś z odpowiednich bogiń ziemi, jak ma to miejsce w przypadku mitu o Hadesie i Kore. Spostrzeżenie oparte na zasadzie cykliczności i łączącym się procesie życia i śmierci ma swoje odbicie w symbolu koła, który często przypisywany jest boginiom śmierci, akcentując zarazem ich integralny i całościowy charakter. Z drugiej zaś strony okrąg jest także symbolicznym oddaniem łona bogini, które wszystko rodzi, lecz także i wszystko pożera. Seksualność Matki Ziemi nie jest wcale tak prosta jak mogłaby się wydawać, podobnie jak jej surowy osąd, który zawsze skazuje na zagładę tych, którzy nie są dość silni, by unieść największy dar, który od niej otrzymali, a jest nim życie. Po części stąd też samo zwrócenie uwagi ku podziemiom i pieczarom (w wymiarze przestrzennym,) które w naturalny sposób przypominają waginalne kształty. Natomiast koło lub dziura mogą być także swoistym symbolem bramy prowadzącej na drugą stronę egzystencji. Na odbiór kobiecego w wymiarze tego, co śmiercionośne i ciemne zebrały się także przemiany na tle kulturalno-społecznym. Wraz z przejściem od kultury matriarchalnej do patriarchalnej męskie solarne bóstwa wyprały z sfery sacrum wszystko to, co kobiece, pozostawiając bogini jedynie sferę zła, ciemności i mroku, oraz tego co od zawsze budziło największy strach i niepokój – czyli misteria śmierci. Jednakże postrzeżenie zaświatów jedynie w negatywnych kategoriach jest wytworem dopiero późniejszych cywilizacji i religii monoteistycznych. W wcześniejszych mitologiach podziemia są miejscem gdzie trafiają wszyscy ludzie, zarówno dobrzy jak i źli, biedni i bogaci, odważni i tchórzliwi. Kraina zmarłych nie jest nacechowana wymiarem kary, ani poniżenia istoty ludzkiej, być może poza samym faktem, iż na ogół stawia ludzi w gorszej sytuacji niż samych bogów, którzy pomimo tego sami najczęściej są także podlegli surowym prawom krain zaświatów, co w ciekawy sposób obrazują przypadki boga Nergala, Baldra, czy Kory, oraz wielu innych, które omówione są w dalszej części niniejszego eseju. W wymiarze metafizycznym symbolika koła i bogiń ciemności oznacza tą część cyklu przemian, który jest koniecznym warunkiem wszelkiego rozwoju – aby zbudować coś nowego i lepszego trzeba zniszczyć to co stare – to samo ukazuje alchemiczny proces „solve et coagula”. Koło w ten sposób oznacza ewolucyjny proces tańca pierwiastków życia i śmierci, a boginie śmierci etap kwestionowania / zniszczenia. Energie śmierci i ciemności nie są jednak jedynie tym, co przynosi rozpacz, smutek i zagładę. Takie spojrzenie po raz kolejny zdaje się wywodzić z koncepcji późniejszych religii monoteistycznych. W starożytności czci się swoich zmarłych, opiewa ich czyny w chwale, a sam charakter święta obchodzonego na ich część ma raczej charakter radosny, gdy rodziny



spotykały się na grobach i ucztowały z zmarłymi w symboliczny sposób. Oczywiście generalizujemy w tej chwili temat naszego zagadnienia, gdyż zdarzały się sytuacje, gdy zmarli i ich świat jawił się jako wrogowie współcześnie żyjącym ludziom, jednak na pewno nie odbywało się to tak w zdecydowanej formie jak w obecnych czasach. W XXI wieku tematyka starości, chorób i śmierci zdaje się prawie w ogóle nie istnieć w dyskursie społecznym. Kultura i media promują jedynie połowę obrazu rzeczywistości, udając, że druga prawie zupełnie nie istnieje. Przypomina to trochę logikę małego dziecka, które zamyka oczy, uważając, iż w ten sposób usunie przerażające je w teraźniejszej chwili zagrożenie. Paradoksalnie przez to swoiste wyparcie jesteśmy dużo silniej związani i bardziej narażeni na problematykę obecności śmierci, niż ludzie społeczeństw starożytnych cywilizacji. Tak więc kontakt z tymi procesami i energiami jest koniecznym krokiem na ścieżce antynomianizmu – czyli próby objęcia świata i istoty ludzkiej takiej jaką jest ona w pełni, przez otwarcie się na ciemne wymiary rzeczywistości. Ta zawila droga prowadzi przez pracowanie trudnych lekcji i lęków naszej podświadomości, tak jednostka mogła zrzucić okowy strachu i doprowadzić do swego ostatecznego uwolnienia. Wszak energie śmierci i ciemności są najpotężniejszą siłą, która rozpuszcza i uwalnia, zarówno nas samych jak i olbrzymie pokłady energii, które zawarte są w naszych stałych i nieświadomych strukturach psychicznych, gdzie granicą są jedynie nasze własne możliwości i ograniczenia.

W niniejszym eseju chciałbym zaprezentować postaci bogiń śmierci i świata podziemnego wybrane z różnych kultur by wykazać pewne podobieństwa i korelacje w problematyce interesującego nas zagadnienia, tak, aby ciekawemu badaczowi łatwiej było wyciągnąć pewne uniwersalne wnioski na temat natury danej energii i procesu zgłębiania misterium śmierci. Przedstawione poniżej charakterystyki, są raczej próbą wprowadzania czytelnika w tematykę zagadnienia, niż wyczerpującego opisu natury danych bogiń, gdyż zwyczajnie nie jest możliwe by zgłębić znaczenie którejkolwiek z pań podziemi, w tak krótkiej pracy, jaką jest esej. Jako autor zachęcam wszystkich gorąco do własnych poszukiwań i samodzielnego badania symboliki najbardziej interesujących jego zdaniem władczyń zaświatów. Myślę też, że ciekawą propozycją jest także rozważenie różnic pomiędzy poszczególnymi postaciami tak, aby lepiej poczuć ducha i charakter danej mitologii, oraz znaleźć dla siebie odpowiednie metody do przepracowania tego jakże ciekawego tematu i zwrócenia swojego spojrzenia na drugą stronę egzystencji – tam gdzie królują Panie Piekielnych Ciemności.

Kali

"O Kali, tyś panią pól kremacyjnych
więc ku nim zwracam me serce
Abyś ty, która tam mieszkasz,
Tańczyła bezustannie.
O Matko! Nie ma w moim sercu innego pragnienia;
Tam płonie ogień pogrzebowych stosów"
Ramprasad

Kali jest zagładą. Archetyp kosmicznej matki jawi się jako czarny czas zniszczenia, oddając naturę tej, która pojawia się w kształcie śmierci i zabija, wchłaniając własne potomstwo, aby znów móc rodzić. Jej imię zdaje się być żeńską formą słowa „kala” (które w sanskrycie oznacza „ciemność” lub „czas”) lub według niektórych innych źródeł może być tłumaczone także jako Czarna Kobieta. Do innych jej tytułów i imion, lub awatarów należą także Durga, Bhowani Devi, Sati, Rudrani, Parvati, Chinnamastika, Chamunda, Kamakshi, Uma, Menakshi, Himavati, Kumari. Najczęściej wygląd bogini przedstawiany jest w przerażającej formie. Jej ciało przybiera ponury, mroczny kolor lub szkarłat krwi. Ma wiele ramion wyciągniętych we wszystkie strony, a w dłoniach trzyma śmiertcionośny oręż, który jest zarazem symbolem płodności. Jej trzecie oko świeci niesamowitym blaskiem pośrodku czoła, a szyja ozdobiona jest girlandą z ściętych ludzkich głów, świętym sznurem oraz ozdobami z węży i wyschniętych kości. Gdy wpada w gniew, staje cała w ogniu. Jej



sterczące do góry rdzawe włosy tworzą wielką ognistą koronę, a z ust wychodzą ostre kły. Podobnie przerażające zdają się być jej obyczaje. Włóczy się naga z rozpuszczonym włosom po posępnych terenach, odwiedzając szczególnie chętnie miejsca kremacji. Stale oszołomiona raduje się winem. Pożera surowe mięso zwierząt i ryb. Pije świeżą krew z czarki utworzonej z czaszki ludzkiej, aż z kącików ust sączy się posoka. Jednak co kryje się za tą odrażającą i mroczną symboliką?

Czerń nieodłączny atrybut Kali, oddaje jej naturę jako tej, która obejmuje wszystko, stając się symbolem pełni, gdyż w czerni mieszają się i łączą wszystkie inne kolory. Z jeszcze innego punktu spojrzenia możemy rozpatrywać jej mrok jako zupełną absencję wszelkiego koloru, wtedy odbieralibyśmy symbolikę bogini jako bramę do ostatecznej rzeczywistości. W sanskrycie termin ów znany jest jako nirguna, oznaczając to, co znajduje się poza wszelką jakością i formą. Z drugiej strony ciemność, którą prezentuje Kali symbolizuje także absorpcję i rozkład wszystkiego, z czym się zatknie. „Tak jak wszystkie kolory znikają w czarnym, tak samo wszelkie imiona i formy znikają w niej” – Mahanirvana Tantra. Tak czy siak rozpatrując wszelkie te koncepcje razem możemy dojść do wniosku, iż bogini śmierci symbolizuje transcendencję wszelkich form, prowadząc nas na drugą stronę świata kreacji.

Zagłębiając się dalej w symbolikę wyglądu bogini, trafiamy dalej na ciekawe wskazówki i możliwości interpretacyjne. Girlanda zdobiąca jej szyję wykonana jest ponoć z pięćdziesięciu ludzkich głów, reprezentując pięćdziesiąt świętych liter sanskryckiego alfabetu, co ma oznaczać odwrócenie mądrości i wiedzy. Jej białe zęby są metaforą czystości, a jej ociekający krwią język symbolizuje, iż pożera ona dosłownie wszystko, a szczególnie rzeczy, które stanowią społeczne tabu, nauczając swoich uczniów by czerpać radość z wszystkiego na świecie, nie odwracając głowy od żadnych fenomenów. Natomiast jej naszyjnik wykonany z odciętych ludzkich dłoni odnosi się do koncepcji karmy, poprzez ręce, które są symbolem pracy i relacji przyczynowo-skutkowych. Kali uwalnia w ten sposób metaforycznie swoich adeptów odcinając ich od koła karmy. W pewnym sensie nagość Kali ma podobne znaczenie. W wielu źródłach możemy trafić na opis, w którym przerażająca bogini ubrana jest także w niebo, które znowu odsyła nas do charakterystyki koloru czarnego. W swojej pierwotnej i absolutnej nagości Kali jest wolna od wszelkich zasłon iluzji. Jest odzwierciedleniem tego, co znajduje się kompletnie poza nazwami i formą, kompletnie poza iluzorycznymi efektami fałszywej świadomości. Kali to oświecona świadomość, jasny ogień prawdy, który spala wszystko, co złudne na swojej drodze.

Taką koncepcję potwierdzałyby trzy oczy bogini, które reprezentują Słońce, Księżyc i Ogień, dzięki którym w Kali łączy się przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Jest ona początkiem i końcem wszystkiego. Taka atrybucja łączy się także z jej imieniem, które ostatecznie ma oznaczać czas. Jednakże wracając do kwestii iluminacji należy zwrócić uwagę na jej płonące skwierczącym blaskiem trzecie oko, które podobnie jak w przypadku Lucyfera i Odyna odnosi się do koncepcji oświecenia i procesu przeobstwienia.

Natomiast cztery ręce Kali reprezentują kompletne koło kreacji i destrukcji, którego odbiciem jest sama bogini, symbolizując zarówno twórcze jak i negatywne wibracje rozprzestrzeniające się po całym kosmosie, gdzie prawe dłonie oznaczają proces tworzenia (ułożone w mudry ochraniające i pocieszające swoich wyznawców), natomiast lewe, w których trzyma zakrwawiony miecz i odciętą głowę, oddają jej niszczycielski charakter. Miecz w tym wypadku jest symbolem mądrości, który przecina więzy ignorancji i niszczy fałszywą świadomość, reprezentowaną przez odciętą głowę. Oddaje to także, iż Kali otwiera w ten sposób bramy wolności, odcinając swoich uczniów od wszelki więzów krępujących ich istnienie.

Wracając z powrotem do tematyki funeralnej przejdźmy teraz do interpretacji metaforycznego miejsca przebywania Kali, która jak wcześniej zauważyliśmy z największą lubością przebywa w miejscach kremacji. W tradycji indyjskiej właśnie tam odbywa się proces rozkładu pięciu elementów i dlatego właśnie tam znajduje się Kali – zawsze tam gdzie przekracza się bariery i ostateczne ograniczenia. W wymiarze metafizycznym reprezentuje to uwalnianie się od uczuć, idei, emocji, czy wszelkich innych łańcuchów,

które wiążą istnienie człowieka. Miejscem ciałałalenia w rzeczywistości jest serce ucznia Kali, który pozwala by bogini spaliła swoją obecnością wszelkie okowy, które go zniewalają.

Ereszkigal


„Do krainy, skąd nie ma powrotu,
Isztar, córka Sina, swój umysł skierowała,
Do domu ciemności, siedziby Irkalla,
Do domu, z którego, kto wstąpił, nie wraca ,
Na drogę z której nie ma powrotu,
Do domu, w którym ci, co wstąpili, spragnieni są światła”
Mit o Isztar i Ereszkigal

W mitologii babilońskiej trzecim potężnym królestwem we wszechświecie, obok nieba i ziemi, był świat podziemny. Każdy zmarły, a nawet bóstwo w nielicznych znanych nam przypadkach, które zeszło do tej krainy, nie mogło już nigdy powrócić. Owa kraina w piśmiennictwie babilońskim znana była jako „kraina bez powrotu”, a także jako Arallu, Irkalla, czy Kutu, lub po prostu „ersetu” – ziemia, co daje nam wskazówkę gdzie starożytni umiejscawiali zaświaty. Na podstawie różnych materiałów źródłowych można sądzić, iż starożytni upatrywali wejścia do świata podziemnego tam gdzie zachodziło słońce, czyli na pustyni zachodniej. Tam bowiem Szamasz wchodził wieczorem do podziemi, które w ciągu nocy przebywał w kierunku wschodnim, by rano wyjść na świat z gór na wschodzie. Wierzący jednak, iż wejście takowe mogło znajdować się także i w innych miejscach. Grób na przykład był takim wejściem do świata zmarłych, dla człowieka, którego w nim pogrzebano. Aby dotrzeć do miejsca swego przeznaczenia musiał on następnie przekroczyć rzekę Hubur – granicę pomiędzy światem żywych i umarłych, stając się w ten sposób bezpowrotnie straconym dla świata światła. Droga do miasta prowadziła dalej przez siedem murów i siedem bram strzeżonych przez odpowiednich strażników, którzy zdejmowali z nieboszczyka warstwy kolejnych szat i ozdób, tak, iż ostatecznie stawał przed boginią śmierci nagi – taki sam, jaki wcześniej przyszedł na świat. W ciekawy sposób symbolizuje to nieuchronność i bezlistność wobec władzy pani piekielnych czeluści, oraz reprezentuje zasadę cykliczności.

Niezależnie od wyroku bogini zaświatów, los duchów zmarłych przedstawiany w różnych mitach stawia ich przeważnie w bardzo trudnej sytuacji. Ich bytowanie było zawsze ponure i jednostajne. Były ustawicznie głodne i spragnione wody, co więcej nie posiadały odzienia, wiecznie przebywając w królestwie ciemności i kurzu. Pewna ulgą były oczywiście dary składane przez licznych potomków, jednak w ostatecznym rachunku podziemia przedstawiały się starożytnym w bardzo ponurym świetle.

Wypadałoby przejść teraz do charakterystyki samej władczyni podziemi, którą w mezopotamskiej mitologii była Ereszkigal. Przebywała najchętniej w swym podziemnym pałacu Egalgina, który znajdował się w samym centrum miasta zmarłych. Osądzała tam zmarłych wraz z siedmioma innymi sędziami znanymi jako Anunnaki. Jej imiona można tłumaczyć jako „Pani Wielkiego Miejsca”, „Pani Wielkiej Ziemi”, lub „Pani Wielkiego Poniżej”. Poświęconymi jej miastami była Kutha i Sippar. Generalnie w zebranych materiałach archeologicznych Ereszkigal przedstawiana jest jako ciemna i przerażająca bogini, nawet w oczach innych bogów. Dwoma głównymi źródłami informacji na temat władczyni „ziemi bez powrotu” są mit o Ereszkigal i Isztar, oraz mit o Nergalu i Ereszkigal.

W pierwszym z nich dowiadujemy się o tym jak bogini Isztar zaślepiona swoją ambicją schodzi do królestwa podziemi by odebrać swojej siostrze panowanie nad tą krainą i rozszerzyć swoją władzę. Faktycznie rzecz biorąc jest to parafraza wcześniejszego sumeryjskiego mitu o bogini Inannie, która praktycznie posiada te same atrybuty co późniejsza akadyjska bogini nieba. Aby dostać się do krainy podziemi Inanna musiała przekroczyć siedem kolejnych bram strzegących przejścia do zaświatów, zdejmując kolejno odpowiednie warstwy odzienia i klejnotów, które symbolizowały jej boską moc. W ten sposób jej siły cały czas malały i



kiedy dotarła przed tron swej siostry, była naga i prawie martwa z wycieńczenia. Dalej jednak jej determinacja nie osłabła ani na chwilę i gdy tylko Ereszkigal powstała z swego tronu, jej siostra szybko go zajęła. Za swe nikczemne ambicje i ewidentne bluźnierstwo, doradcy bogini zaświatów, Anunnaki, skazali Inannę na śmierć i powiesili jej martwe ciało na haku. Jednakże przed wyruszeniem w swoją podróż bogini wojny i miłości zostawiła swemu posłańcy, Ninszuburowi, dokładne instrukcje na wypadek gdyby jej misja się nie powiodła. Szukał on pomocy u bogów niebios, wśród których jego sprzymierzeńcem stał się bóg Enki, po którego sprytnych zabiegach udało się oswobodzić Inannę i sprowadzić ją z powrotem do świata światła. Jednakże Anunnaki zażądali substytutu za osobę bogini w zaświatach, a Inanna zgodziła się na to pod jednym warunkiem, iż demony podziemi nie zabiorą nikogo z żywych, którzy płakali po jej odejściu. Kiedy bogini powróciła jednak do swojego pałacu odkryła, iż jej mąż Damuzi wcale nie rozpaczął po jej zniknięciu i to właśnie jego strącono na czasowy pobyt w królestwie zmarłych. Od tej pory miał odbywać swoją karę cyklicznie, zmieniając się z swoją siostrą Gesztinaną, która ulitowała się nad losem swojego biednego brata. Generalnie późniejsza akadyjska wersja mitu, w której pojawia się już bogini Isztar niewiele różni się od swego pierwowzoru, być może poza tym, iż większa emfaza położona jest na fakt, że ziemia pod nieobecność swej pani przestała rodzić owoce i całe życie powoli zaczęło zamierać, co w jeszcze większym stopniu zdeterminowało bogów do interwencji w jej sprawie. W metafizycznym kontekście ów mit zdaje się kolejny raz tłumaczyć cykliczny okres wegetacyjny, w którym bogini urodzaju schodzi do podziemi, a życie świata zwierząt i roślin czasowo zamiera. W pewnym sensie jest to także mit kosmogeniczny, przez który starożytni mieszkańcy Mezopotamii tłumaczyli podział niebios i ziemi, gdyż Isztar i Ereszkigal były początkowo siostrzanymi boginiami nieba. Tak czy owak kolejny raz uwagę należy zwrócić na integralną rolę, którą pełni królowa świata zmarłych, stanowiąc konieczne dopełnienie cyklicznego symbolu okręgu. W pewnym sensie mit o Isztar i Ereszkigal można tłumaczyć także w kategoriach przewyższania granicy śmierci, gdyż bogini wojny i miłości była jedna z niewielu której udało się powrócić z krainy zaświatów.

Natomiast mit znany pod tytułem Nergal i Ereszkigal mówi o innym bogu, który wyłamał się z odwiecznych praw podziemi. Obraził on mianowicie boginię, a ona żądna zemsty, postanowiła go sprowadzić i zatrzymać w zaświatach. Mimo to dzięki radom mądrego boga Ea, Nergal mógł powrócić na ziemię, gdyż nie wykonał żadnych czynności, które na trwałe związałyby go z krainą zmarłych. Jednakże ponieważ zyskał miłość bogini Ereszkigal sam dobrowolnie wrócił do królestwa podziemi i od tej pory panował z nią wspólnie na tronie „ziemi bez powrotu”. Jako ciekawostkę można podać informację, iż w późniejszych wersjach mitu pokonuje on swoją żonę i samodzielnie zasiada na tronie, co obrazuje zmiany, jakie rozegrały się na tle kulturowym. Jeszcze w innych interpretacjach uważa się, że postać i charakter Nergala ma na celu oddanie zrównoważonej natury podziemi, gdyż jako bóg wojny, śmierci, plag, oraz wszelkich możliwych zaraz był w oczywisty sposób połączony z osądzaniem zmarłych. Skoro jego działania zabierały ich do podziemi, naturalnie mógł stać się ich władcą. Jednakże nas najbardziej interesuje jeszcze inne podanie, w którym akcentowana jest postać Nergala, syna Enlila, jako bóstwa, które wcześniej posiadało solarny charakter. Z własnej woli miał on zejść do podziemi i zagrozić, iż zniszczy królestwo Ereszkigal, jeżeli ona nie zdecyduje się go przyjąć i zaakceptować jako swego męża. Z jednej strony ukazuje to kolejny raz integralny charakter królestwa zaświatów, z drugiej jednak jeżeli potraktujemy tę historię z dużym przymrużeniem oka, możemy dojść do innych, a zarazem bardzo ciekawych wniosków. Jeżeli rozważymy atrybucje tej wersji mitu pod kątem metaforycznym, możemy śmiało założyć, iż wszystkie boginie podziemi poprzez swoją symbolikę, związaną z tym, co ukryte, ciemnością i tajemnicą, reprezentują królestwo podświadomości znajdujące się w każdym człowieku. Niewątpliwie jeżeli rozważymy raz jeszcze treść i znaczenie mitów eschatologicznych pod właśnie tym kątem, prawie zawsze możemy dojść do bardzo ciekawych i zaskakujących wniosków. Solarność Nergala, a właściwie Słońce, od zawsze było symbolem iluminacji i świadomości. Tak więc jeżeli połączymy taką interpretację mitu razem, otrzymujemy obraz wielkiego wojownika który wyrusza na wyprawę by podbić głębiny swojej nieświadomości i zjednoczyć to co niskie z tym co wysokie, stając się faktycznym władcą samego siebie. Taką koncepcję w ciekawy sposób zdają się potwierdzać podania na temat bogini Hel (która opisana jest w dalszej części tego eseju), w której to Odyn by zgłębić tajemnice ciemności, składa nawet ofiarę „samemu sobie z samego siebie”.



Hel

"Ona to strzeże spokoju tych, co umarli i nie zostali wybrani. Eljudnir zowie się jej dwór. Wielki jest i ponury, broniony potężnymi kratami i kamiennymi murami. Wewnątrz stoi zastawiony stół Hungr (głód), a na nim leży nóż Sultr (łaknienie). Po obejściu krzątają się sługa i służąca Ganglate (leniuch) i Ganglöt (opóźnienie). Hel, półtrup-półkobieta, przyodziana w suknię Mdłość leży na łożu Kör (letarg) zasłoniętym zasłoną".

Hel – córka Lokiego i gigantki Angrbody, była skandynawską królową zmarłych i świata podziemnego. Jej rodzeństwem byli zatem wielki wilk Fenrir i wąż śródziemia Jormungand. Jej wygląd określa się najczęściej jako w połowie żywy i w połowie trup, lub symbolicznie przez kolorystykę pół białą i pół czarną. Z drugiej zaś strony poza Eddami, kontynentalne anglosaskie źródła przedstawiają ją jako wiecznie głodną i chciwą kobietę, co w doskonały sposób może obrazować teorię zakładającą, iż boginie podziemi są częścią większego archetypu Matki-Ziemi. Podobno wraz z jej narodzinami na świecie pojawiła się pierwsza choroba. Z swojego dworu w krainie Helheim, rządzi krainą podziemi, która w znaczący sposób różni się od chrześcijańskiego piekła, które etymologicznie zapewne się wywodzi swój rodowód od jego pani (angielskie Hell). Niflheim gdyż o nim tu mowa, określane jest jako mglista, mroźna i ciemna kraina, znajdująca się na dalekiej północy. Zamieszkała jest przez lodowych olbrzymów, a w jego centrum znajduje się źródło Hvergelmir, z którego wypływa dwanaście rzek. Mimo iż nie odbieramy go jedynie w negatywnych kategoriach, znajduje się w nim miejsce straszliwej kaźni – Nastrond, czyli wilgotna podziemna pieczara o ścianach ociekających węzowym jadem, gdzie mordercy i krzywoprzysięcy cierpią wieczne męki (z archaicznej formy języka Skandynawów gdzie słowo „nar” oznaczało trupa, a „stand” wybrzeże). Mimo iż jej kraina zdaje się być wybitnie nieprzyjazna i surowa, Hel zdawała się być zadowolona z wyroku Odyna i w podzięce ofiarowała mu dwa kruki – Huginn i Muninn. Faktem świadczącym o tym, że nie możemy postrzegać podziemi z mitologii skandynawskiej jedynie w negatywnym świetle, jest fakt, iż także najbardziej umiłowani bogowie, jak choćby Baldr, czy odważny Sigurd, znajdują się w krainie zmarłych. Jednakże dusze, które trafiały do Niflheim najczęściej należały do tych, którzy zmarli z powodu chorób lub starości, jednak nie występował tam podział na lepszych i gorszych – przebywali tam zarówno tchórzliwi i odważni, dobrzy i źli. Ścieżka, która prowadzi do Helheim znana jest jako Helveg, a jej bramy jako Helgrindr. Tu właśnie stróżuje wierny pies swej pani – Garm, ten, który jest splamiony krwią na swojej szyi i klatce piersiowej, pełniąc analogiczną rolę do Cerbera z mitologii greckiej. Jednakże prawdziwą wskazówką do zrozumienia natury i charakteru samej Hel i jej królestwa możemy odnaleźć dopiero, gdy uważnie przeanalizujemy znaczenie jej imienia. Oznacza „to, co jest ukryte” i ukrywa tajemnicę tego, co jest ciemną i nieznaną częścią świata i psychiki człowieka. Jej imię możemy tłumaczyć także jako słowo „dziurę” i odnosić może się w ten sposób do słowa „Hellir”, które tłumaczylibyśmy jako świętą jaskinię odrodzenia. Budowałoby to także obraz Hel jako symbolu pełni / okręgu, gdzie cykl życia i śmierci zostaje zjednoczony, zdając się być także czymś więcej.

Persefona

„Niestrudzona wilgotną ciemność przebywała,
I choć dzień gasił gwiazdy, jednakże bez końca
Szukała jej od wschodu do zachodu słońca”
Owidiusz, Przemiany

Persefona, której imię znaczy „ta, która niszczy światło”, była córką Demeter i Zeusa. Znamy ją jednak także pod imionami Persephassy, Persephatty, Kory, lub zwyczajnie „dziewicy”, a Rzymianie wzywali ją jako Prozerpinę. Co ciekawe w misteriach i kulcie najczęściej występuje wraz swoją matką Demeter, kiedy nazywane są po prostu Boginiami. Jej symbolika, jako bogini objawiającej się w trzech postaciach, jest



związana z cyklem lunarnym i wegetacyjnym, w którym Kora jest dziewczica, Demeter dojrziałą kobieta i matką, a Persefona starą wiedźmą. Generalnie najwięcej informacji na jej temat czerpiemy z mitu, który opowiada o porwaniu bogini przez Hadesa do królestwa podziemi, który zakochał się w niej bez pamięci. Pewnego razu, gdy Kore zrywała wraz z swymi towarzyszkami lilie i narcyzy na sycylijskiej równinie, nagle otworzyła się ziemia, z której na swym rydwanie wyjechał Hades i porwał dziewczynę do swego ponurego królestwa. Stało się to tak szybko, iż nikt z wyjątkiem boga słońca nie widział tego uprowadzenia. Zrozpaczona Demeter zaczęła przemierzać całą ziemię w poszukiwaniu córki. Po dziesięciodniowej wędrówce, za radą mieszkającej w podziemiach bogini Hekate, Demeter zwróciła się do wszytkowidzącego Heliosa. Ten wyjawił imię winowajcy i dodał, że porwanie nastąpiło za wiedzą i milczącą aprobatą Zeusa. Oburzona Demeter postanowiła zesać na całą ziemię klęskę nieurodzaju i tak długo nie wracać na Olimp, dopóki Hades nie odda uwięzionej w podziemiach Kore. Przybrała postać starej kobiety i udała się do króla Eleusis, Keleosa i jego małżonki, Metanejry, gdzie została piastunką syna króla – Demofona. Za okazaną jej życzliwość pary królewskiej Demeter chciała ich nagrodzić obdarzając swego wychowanka nieśmiertelnością. W tym celu, aby wypalić z niego wszystkie pierwiastki śmiertelne trzymała go nad ogień, szepcząc specjalne inkantacje. Nagle do pokoju weszła Metanejra i wydała okrzyk przerażenia, niwecząc skutki odprowadzanych obrzędów magicznych. Drugiemu natomiast synowi Keleosa, Triptotelesowi, powierzyła sztukę uprawiania zbóż i innych roślin, zarazem ofiarowując mu pług zaprzężony w skrzydlate smoki. Triptoteles przemierzał całą ziemię nauczając ludzi tajników agrokultury i wprowadzając obrzędy ku czci Demeter. Jednakże, gdy bogini przebywała w Eleusis, ziemia nie rodziła płodów – ludziom groziła śmierć głodowa, a bogowie tym samym pozbawieni byli ofiar. W końcu Zeus musiał wysłać do podziemi Hermesa, który nakazał władcy zmarłych, by zwrócił matce porwaną dziewczynę. Okazało się jednak, iż Kora skosztowała w podziemiach owocu granatu (co niektórzy badacze tematu interpretują jako skonsumowanie związku z Hadesem) i zjadła kilka jego ziarenek. Spór Demeter i pana podziemi musiano więc rozwiązać polubownie – Kore miała spędzać trzy miesiące w królestwie zmarłych u boku swego męża, a pozostałych dziewięć z matką na ziemi. Pobyt Persefony w zaświatach wypadł prawdopodobnie w okresie najbardziej upalnych miesięcy letnich, gdyż piekielnie gorące Słońce było dużo bardziej destruktywne dla świata roślin, niż stosunkowo łagodna w Grecji zima.

Jednakże symbolika i metafizyczny wymiar Persefony nie sprowadzają się wyłącznie do metafory bezpłodnego okresu cyklu wegetacyjnego. Jednymi z najciekawszych i najbardziej tajemniczych obrzędów starożytności były misteria Eleuzyńskie, poświęcone właśnie bogini ziemi. Niestety nie posiadamy rzetelnych źródeł na ten temat i wiele z poniżej przedstawianych hipotez, ma raczej charakter spekulacji. Wiemy natomiast na pewno, iż tajemne rytuały miały na celu oswojenie swoich praktykantów z tematyką życia pozagrobowego, tak, iż ci, którzy je przeżyli „mieli już nigdy więcej nie bać się śmierci”. Same obrzędy inicjacyjne miały charakter ściśle sformalizowany, dzieląc się na Mniejsze i Większe Misteria, a wszyscy ludzie splamieni krwią nie mieli do nich dostępu. Mniejsze Misteria miały odbywać się w marcu, reprezentując tajemnicę duszy, która przechodzi cykliczne przemiany według metafory „życia – śmierci – zmartwychwstania”, pozostając jednak dalej w ciele żywego człowieka. Większe Misteria natomiast (które odbywały się natomiast w pierwszym miesiącu attyckiego kalendarza, czyli czasie Boedromion) dotyczyły klucza do nieśmiertelności, który gwarantować miała bogini swoim wyznawcom. Teorii na temat jak taka inicjacja miała przebiegać, jest całkiem wiele, a żadna z nich nie jest nie przedstawia wystarczających dowodów. Z jednej strony stoi teoria mówiąca o przedstawieniu neofitom świętych relikwii i wtajemniczeniu w różne koncepcje teoretyczne, zarazem prowokując u nich wizję świętego ognia, który miał reprezentować możliwość życia poza granicami śmierci, który w cykliczny sposób miałby stale oczyszczać adeptów z elementów materialnych, kierując ich istnienie w coraz bardziej duchowe rejony. Jest to o tyle ciekawa koncepcja, że łączy się z pewnym sensie z samym mitem (oczyszczanie Demofona), oraz inicjacyjnymi obrzędami, które w dużej mierze opierały się na rytuałach puryfikujących, które de facto odzwierciedlają naturę podróży samej Kore-Demeter-Persefony, w których bogini zaświatów, oznaczałyby energie ciemności, w których charakterze leży przecież zrywanie starych więzów i łamanie ograniczeń. Być może ciekawą możliwością, byłoby rozważenie takich założeń, z punktu widzenia tantry, lecz nie jest to



przedmiotem niniejszego eseju. Z drugiej zaś strony z uwagi na naturę samego kultu, oraz obrzędy związane bezpośrednio z misteriami, takimi jak poszczenie, ekstatyczny taniec, czy przyjmowanie środków odurzających, wysnuta została hipoteza o wprowadzaniu neofitów w odpowiedniej natury trans, za pomocą środków halucynogennych. Lecz i taka teoria nie została odpowiednio udowodniona. Jediną pewną jest fakt, iż misteria prowadziły swoich uczestników drogą przełamania strachu przed fizyczną śmiercią.

Hekate

"Hekate, którą Zeus wyniósł ponad wszystkich innych, dał jej wspaniałe dary, udział w ziemi i jałowym morzu. Obdarzył ją honorowym miejscem wśród gwiazd na niebie, a pomiędzy nieśmiertelnymi bóstwami, jej ranga jest wysoka. Albowiem nawet teraz, gdy śmiertelnicy czczą bogów i zgodnie ze zwyczajem, składają im ofiary, przywołują Hekate, a jeśli ona odpowie łaskawie na modlitwy, wówczas spływają na nich zaszczyty i błogosławieństwa, gdyż ona ma moc i udział we wszystkim, co przynależy potomstwu Uranosa Gai.

Teogonia, Hezjod

Hekate jest prawdopodobnie jedną z najbardziej skomplikowanych greckich bogiń, której symbolika i liczne atrybucje sięgają daleko poza charakterystykę „zwykłej” bogini podziemi. Na dobrą sprawę jej kult pochodził z Karii w Azji Mniejszej, skąd dopiero później przywędrował do Grecji, gdzie stał się bardzo popularny wśród zwykłego ludu. Według Hezjoda jej dobroczynna władza nad ludzkością dotyczyła wielu dziedzin życia – wojny, rady, gier, jeździectwa, czy rolnictwa. Dopiero z czasem stała się boginią ciemności i świata podziemnego. Często łączono ją z Artemidą, Seleną, czy Persefoną. Była także opiekunką kobiet, a jej ołtarzyk miał się znajdować przed każdym ateńskim domem. Ulubionymi miejscami pobytu bogini były jednak dzikie ostępy, cmentarze, granice, czy skrzyżowania dróg, co ujawnia jej silny i bardzo niezależny charakter. Jej atrybutami były pochodnie, wąż i bicz, a świętymi zwierzętami psy (szczególnie czarne) i żaby. Świętami poświęconymi Hekate według różnych badaczy miał być piętnasty sierpnia lub trzydziesty listopada, z kolei rzymianie czcili ją dwudziestego dziewiątego dnia każdego miesiąca.

Różnorodność ról pełnionych przez Hekate zdają się odzwierciedlać jej imiona – Chthonian (Podziemna), Crataeis (Potężna), Enodia (Bogini Dróg), Antania (Wróg Ludzkości), Kurotrophos (Pielęgniarka Dzieci i Obrończyni Ludzkości), Artemis Skrzyżowań, Propylaia (Ta, Która Jest Przed Bramą), Propolos (Towarzyszka, Która Prowadzi), Phosphoros (Niosąca Światło), Soteira (Zbawicielka), Prytania (Niezwyknięta Królowa Zmarłych), Trivia (Pani Trzech Dróg), Klêidouchos (Trzymająca Klucze), Tricephalus (Trójgłowa).

Najczęściej przedstawiano ją jako kobietę siedzącą na tronie, lub jako trzy kobiety połączone z sobą plecami, gdzie jedna z nich jest dziewczicą, druga dojrzałą kobietą, w trzecia staruszką. Symbolika trójpostaciowości łączy się także z metaforą skrzyżowań, których jest patronką. W wielu kulturach oznaczają one miejsce, gdzie spotykają się różne światy – ludzi i bogów, żywych i zmarłych, spraw duchowych i materialnych. Liczba trzy poprzez swoje metaforyczne odniesienie do czasu (przeszłość, teraźniejszość, przyszłość) łączy się także z symbolem księżyca, który na ogół jest pierwszym skojarzeniem, które przychodzi nam na myśl w połączeniu z Hekate. Generalnie jest on kolejnym symbolem procesu cykliczności związanym z kobiecym pierwiastkiem. Podobnie jak kobieta daje nowe życie, tak księżyc odbija i rządzi całym witalnym rytmem w naturze, wpływając na wzrost roślin, życie zwierząt, czy fazy przypływów i odpływów wód. Jednakże tarcza księżyca jest również symbolem wiecznych zmian w przyrodzie – jego fazy reprezentują kolejne etapy życia człowieka od młodości, przez dojrzałość i starość, po śmierć.

Z drugiej strony Hekate była czczona również jako bogini śmierci i ciemności. Stawała się w ten sposób zwiastunem nieszczęścia, smutku i łez. Z węzami we włosach, w towarzystwie dzikich psów, ghuli i

upiorów pędząc w środku noc z pochodniami zabierała wszystko, co żywe ze sobą do królestwa podziemi. Była także patronką ciemnego czarostwa, wiedźm i czarnoksiężników, możliwe nawet, iż jej imię wywodzi się od egipskiego słowa „hekau” oznaczającego magię. Jednak jej główną rolą w tej postaci było posiadanie klucza do królestwa piekieł. Hekate jest zatem tą boginią która z rozstaju dróg życia prowadzi nas ścieżką ciemności ku mrocznej otchłani piekieł, gdzie ostateczna z granic czeka na nasze wyzwanie.

Ceremonia Persefony

Agnus

Celem poniższego rytuału jest otwarcie się na mroczne energie bogini Persefony, tej która niszczy światło, a zarazem uwalnia adepta od wszelkich ograniczeń, jednocześnie zasadzając nowe życie (świadomość) w krainie podziemi (podświadomość), co symbolizują ziarenka owocu granatu, w bezpłodnym okresie cyklu wegetacyjnego. (Jeżeli jest to twoją wolą, możesz zakupić ziarenka owocu granatu i przed samym rytuałem pomedytować nad ich znaczeniem wraz z mantrą „Lepaca Persefona”, przez co najmniej pół godziny, aż poczujesz energetyczny kontakt z wibracjami bogini podziemi)

Melez!

Ja ...(imię magiczne adepta)... oddaje moją duszę, życie i przyszłość w ręce Bogini Ciemności!
Przywołuje Cię odwieczna Królowo Podziemi!
Ty która niszczysz światło odpowiedź na me wezwanie!
Nienasycona energio cienia odwiedź ziemię raz jeszcze i zabierz mnie z sobą do krainy nieznanego!

Persefona! Persefona! Lepaca Persefona!

Wielka bogini,
Spal swym piekielnym żarem wszelkie bariery i ograniczenia,
Spal swym iskrzącym ogniem wszystko co stare i kruche w mym ciele,
Spal swym ognistym oddechem to co słabe i niegodne dalszego istnienia w mej duszy,
A twój czarny płomień niechaj zapłonie w samym środku mego istnienia,
Napełniając moje serce wizją tego czego oczy śmiertelnika nigdy nie ujrzą,
Niechaj Starzec spotka się z Dzieckiem,
A Dzień złączy się z Nocą!

Persefassa! Persefatta! Persefona! Prozerpina! Lepaca Persefona!

Niczym te ziarna owocu granatu,
Zasadzam moje istnienie w mrocznej ziemi świata podziemnego,
Otwierając oczy i serce na twój czarny płomień,
Który spala we mnie wszystko co z świata światła,
Tak iż właściwie postrzegam twoje królestwo,
A wzrok mój pada poza zasłony iluzji śmierci!

Persefassa! Persefatta! Persefona! Prozerpina! Demeter! Kora!

IN NOMINE DRACONIS!
HO DRAKON HO MEGAS!



A Gift



INHABULOS

„Ten który przebywa na progu Otchłani”

Agnus

Postać i charakterystyka demona Inhabulosa jest stosunkowo nieznana i niewiele można o nim powiedzieć. Generalnie w materiałach źródłowych możemy natrafić na adnotacje, iż jest on tym który przebywa w bezkresnej Otchłani, będąc panem zewnętrznego pierścienia królestwa podziemi. Wiemy także, że jego domeną są wszelkie koszmary i chorobliwe wizje. Pojawiać ma się między innymi w postaci białego konia, a tych którzy mu się narażą ma obrzucać kłutwą sprowadzającą trąd i szaleństwo. W poniżej przedstawionej medytacji będzie pełnił rolę przewodnika po krainie podziemi, prowadząc praktykanta po swym odwiecznym królestwie i być może obdarzy go jednym z swoich talentów – nauką nekromancji.

Pathworking:

Wyobraź sobie, że stoisz w zupełnie ciemnym i pustym pomieszczeniu. Ściany są zupełnie nagie i odrapane, a jedynym przedmiotem, który ledwie dostrzegasz jest stare, dziwnie powieszzone lustro. Ramy wykonane są ze stali na planie rombu, który stoi pionowo na jednym z wierzchołków, przypominając trochę groteskowy tunel. Gdy podchodzisz bliżej dostrzegasz symbol oka wyżarty jakimś dziwnym kwasem w centralnej części zwierciadła lustra. Wymawiasz słowa „Lepaca Inhabulos” jednocześnie rozcinając sobie dłoń i przykładając ją do oka na lustrze. Nagle jego powierzchnia zaczyna pulsować i przypominając rozlany czarny atrament, wciągając cię do środka.

Znajdujesz się w całkowicie czarnej krainie pozbawionej wszelkiego światła, a posiadającej jedynie cienie, których gra buduje cały dostępny ci obraz. Przed twoimi oczyma rozciąga się starożytny górski krajobraz, niebo natomiast targane jest odgłosami licznych grzmotów i szybko przesuwanymi się chmurami. Wiatr smaga twoje oblicze, a atmosfera w około gęstnieje, napawając cię jakimś dziwnym, nieracjonalnym napięciem. Kiedy rozglądasz się dokoła wydaje ci się że otacza cię ciemna gęsta mgła, która mknie w kierunku wolno stojącego wzgórza po środku krainy. Kiedy jednak przyglądasz się bliżej temu dymowi okazuje się iż są to miliony czarno-smolistych demonicznych istot, które watahami przetaczają się obok ciebie. Są tam także liczne cienie i coś, co niegdyś mogło przypominać dusze zmarłych osób.

Cały ten potok wszelkich istot zalewa dosłownie cały krajobraz, mknąc na centralne wyniesione do góry wzgórze. Przy kamiennym ołtarzu stoi kapłan. Ubrany jest w czarną szatę, a jego głowę zdobi groteskowa czaszka zdobiona licznymi kłami i rogami. Kiedy docierasz na wzgórze uświadamiasz sobie że kapłan czeka na ciebie. Daje ci gestem znać byś wysunął swoją drugą dłoń i rozpoczyna piekielne inkantacje, w języku którego nie znasz. Przelotnym spojrzeniem dostrzegasz tatuaż na wewnętrznej części jego dłoni w kształcie oka. Nagle wraz z uderzeniem pioruna kapłan wykrzykuje ostatnie słowa ceremonii i zacina cię nożem w drugą dłoń tak, że krople twojej krwi spływają na ołtarz, w którym otwiera się kolejne przejście. Jego dziwna geometria powoduje że bardziej weń wpadasz niż wchodzisz.

Wszędzie znajdują się setki czaszek i kości tak, że cała podłoga trzeszczy i przesuwa się wraz z twoimi krokami. Nagle dostrzegasz jedną czaszkę na małym czarnym podeście, która szczególnie przykuwa twoją uwagę. Instynktownie czujesz, że powinieneś włożyć ją na swoją głowę, niczym ceremonialną maskę. Kiedy tego dokonujesz wszystko się zmienia. Zaczynasz słyszeć głosy zmarłych i wyczuwać ich energie otaczającą ciebie. Przepelnia cię ekstaza i chęć kontaktu z energią i doświadczeniami, które jeszcze przed chwilą były ci tak obce. Spenetruj teraz otaczający cię labirynt, lub nawiąż kontakt z istotami, które wydadzą ci się szczególnie interesujące. Kiedy poczujesz że czas już zakończyć wróć do swojego ciała i odpraw stosowne odpędzenie.



Nekromancja w Mitach Cthulhu

Asenath Mason

W Encyklopedii Okultyzmu Lewisa Spence'a odnajdujemy następującą definicję nekromancji: "dywinacja za pomocą duchów zmarłych, od greckiego "nekos" – martwy, oraz "manteria" – dywinacja. Jednak nekromanckie praktyki uwzględniają dużo większy asortyment technik niż zwykła dywinacja. Wśród nich wymienić możemy ewokacje i kontakty ze zmarłymi, zejście do ciemnych krypt i grobowców, gdzie spoczywają zwłoki zmarłych i gdzie można odnaleźć ukryte przejścia do ciemnych światów Podziemia. Duchy zmarłych zamieszkują w wymiarach pomiędzy światem jawy i snu i czasem stają się wystannikami Drugiej Strony i źródłem informacji o niej.

Natura nekromancji w Mitach


Nekromanci przedstawieni w opowiadaniach Mitów Cthulhu są zazwyczaj potężnymi magami, którzy rozwiązali wielką zagadkę życia i śmierci i uzyskali kontrolę nad zjawiskami związanymi ze śmiercią i rozkładem. Tak widzimy ich w opowiadaniach Clarka Ashtona Smitha. W "Imperium nekromantów" spotykamy dwóch niezwykle potężnych magów o imionach Sodosma i Mmatmuor, którzy wskrzeszają całe królestwo zmarłych po to, by im służyli. Podobny obraz przedstawia opowiadanie "Nekromancja w Naat", w którym główny bohater, młody książę Yadar, wyprawia się w podróż w poszukiwaniu swej porwanej narzeczonej. Jednak jego statek nigdy nie dociera do celu i rozbija się na wodach tzw. Czarnej Rzeki, w pobliżu Wyspy Naat, krainy nekromantów. Tajemniczą wyspę zamieszkują jedynie nekromanci i zmarli, którzy zostali przez nich ożywieni i pełnią funkcję ich sług. Także sama katastrofa statku okazuje się być dziełem trzech nekromantów, którzy czarami zmienili pogodę i zapanowali nad morskimi falami. Ich śpiew doprowadził do rozbicia statku na brzegu Wyspy Naat. Clark Ashton Smith opisuje rytuał ożywiania zmarłych w następujący sposób:

"Potem, na szarym piasku przy drodze nakreślili potrójny krąg i stojąc razem w jego środku, odprawili okropne rytę, które zmuszają zmarłych do powstania ze spokojnej nicości i posłuszeństwa wobec mrocznej woli nekromanty. Następnie rozpylili szczyptę magicznego proszku przy nozdrzach człowieka i konia, a biała kości, skrzypiąc żałośnie, powstały z miejsca spoczynku i stanęły gotowe by służyć swym panom".

Jak wyjaśnia autor, ożywione trupy czeka straszliwy los: nie potrafią przypomnieć sobie swego poprzedniego życia i ich obecny stan jest pusty niczym cień. Nie mają emocji, namiętności, pragnień, poczucia radości czy szczęścia. Jedyne, co odczuwają to "czarne znużenie przebudzenia z Lethe i szara, nieustająca tęsknota do tego przerwane go snu". Nie posiadają też wolnej woli i są całkowicie zależne od tego, kto wskrzesił ich z martwych.

Lecz czasem martwi, przebudzeni ze swego śmiertelnego sny, wciąż odczuwają emocje, co ukazuje opowiadanie H.P. Lovecrafta "W krypcie". Historia ta przedstawia człowieka, który przebudził się ze śmierci dzięki swej nienawiści i pragnieniu zemsty. Udaje mu się uwięzić we własnej krypcie nieuczciwego grabarza, który odciął jego stopy, gdyż był zbyt wysoki by zmieścić się w przygotowanej trumnie. W zemście martwy człowiek ciężko rani grabarza.

W Mitach Cthulhu zmarli jednak nie są ożywiani wyłącznie za pomocą magii. Lovecraftowskie opowiadanie "Reanimator" przedstawia metodę wskrzeszania ludzi poprzez użycie chemicznej substancji. Główny bohater, Herbert West, nie jest magiem, lecz naukowcem, który pracuje nad lekarstwem mogącym



przywrócić zmarłych do życia. Zarówno osiągnięty rezultat jak i metody nie są jednak dalekie od efektów tradycyjnych praktyk nekromanckich. Wraz ze swym asystentem poluje on na świeże zwłoki, wykopuje z grobów zmarłych, a nawet nie waha się zabić człowieka, aby zdobyć materiał do swych eksperymentów. "Reanimowani" ludzie okazują się krwiożerczymi potworami pozbawionymi intelektu i rozumu, niezdolnymi do posłuszeństwa wobec kogokolwiek.

Zdolny nekromanta potrafi też wygrać z własną śmiercią. Pomimo, że ciało fizyczne umiera, dusza może uniknąć ciemności i zapomnienia i wniknąć w ciało innego człowieka. Taka sytuacja opisana jest w "Grobowcu" Lovecrafta. Jeden z magów z rodziny Hyde'ów, słynnej z bluźnierczych rytów i praktyk czarnej magii, zostaje spalony żywcem w czasie pożaru jaki wybucha w ich domu. Ale jego dusza wnika w ciała innych ludzi i żyje w nich. W końcu przejmuje całkowicie kontrolę nad młodym człowiekiem, którego ogarnia niespodziewana fascynacja rodzinnym grobowcem Hyde'ów. Codziennie śpi w trumnie i powoli zaczyna upodabniać się do nekromanty, który zawładnął jego umysłem. Przejawia się to w nabyciu archaicznego akcentu i pamięci o wydarzeniach, które miały miejsce w dalekiej przeszłości. W końcu uświadamia sobie, że jest opętany i tęskni by spocząć na wieki pomiędzy trumnami swych przodków.

Motyw osób opętanych przez dusze potężnych magów jest dość częsty w opowiadaniach Lovecrafta. Podobny temat spotykamy np. w "Czyhającym na progę", opowiadaniu napisanym wspólnie z Augustem Derlethem, gdzie czarny mag ucieka śmierci poprzez opętanie ciał swych następców. Richard Billington, wspomniany mag, jest również nekromantą, co udowadnia wskrzeszając swego wiernego indiańskiego sługę, martwego od ponad dwóch wieków. Podobny temat opętania pojawia się w opowiadaniu "Coś na progę", w którym potężny nekromanta zamienia swą duszę z duszą swej małej córeczki w momencie swej śmierci, po czym przejmuje jej ciało.

Bóg nekromancji

Jak zdobyć upragnioną kobietę? Zabić ją i wskrzesić jako posłuszne zombie, pozbawione wolnej woli. To rozwiązanie oferuje nam opowiadanie "Bóg kostnicy". Abnon-Tha, zdolny nekromanta zabija śmiertelnym czarem swą ukochaną Arctelę i planuje ożywić ją jako swoją niewolnicę. Lecz to tylko część historii. Clark Ashton Smith opisuje w niej boga śmierci i nekromancji: Mordiggiana, boga kostnicy. Ten Wielki Przedwieczny zamieszkuje Krainę Snów, miasteczko Zul-Bha-Sair, gdzie znajduje się jego świątynia. Jego kult sięga czasów, których nie obejmuje ludzka pamięć. Każdy kto umrze w miasteczku Zul-Bha-Sair, należy do niego. Zmarli zabierani są przez jego kapłanów i układani na ogromnym kamiennym stole, gdzie oczekują jego przybycia z ciemnych krypt, które zamieszkuje. Potem są przez niego pożerani – dlatego też nazywa się go pożeraczem zmarłych. W miasteczku nie ma grobów, katakumb, ani żadnych innych miejsc pochówku – wszystkie zwłoki oddawane są Mordiggianowi. Clark Ashton Smith opisuje go jako "bezosobową siłę pokrewną żywiołom – trawiącą i oczyszczającą moc, jak ogień". Ukazuje się w postaci kolosalnego cienia, bryła ciemności, czarna i mętna: "Jego forma przypominała kolumnę w kształcie robaka, ogromną niczym smok, a jego sploty wciąż wydobywały się z mroku korytarza; lecz zmieniała się co chwila, wirując i wijąc się niczym ożywiona wirami energii z ciemnych eonów". Jego obecność wypełnia świątynię chłodem śmierci i pustki. Czasem odwiedza świat jawy dostając się do niego poprzez liczne tunele łączące wszystkie groby i krypty na całej ziemi. Również jego kapłani są charakterystyczni. Nikt nigdy nie widział ich twarzy, gdyż kryją je za przypominającymi czaszki srebrnymi maskami. Chodzą zaś odziani w purpurowe szaty. Kryją także swe dłonie. Mieszkają w świątyni i opuszczają ją tylko by wypełniać swe pogrzebowe obowiązki. Nikt nie wie skąd przybyli – uważa się czasem, że są wśród nich i mężczyźni i kobiety, a swą liczbę utrzymują stałą z pokolenia na pokolenie. Inna plotka głosi, że nie są oni w ogóle ludźmi, lecz stowarzyszeniem podziemnych istot, które nigdy nie umierają, a które karmią się zwłokami, tak jak ich bóg.



Nekromancja w praktyce

"Od kiedy w pradawnych czasach Przedwieczni skazili ziemię swą klątwą, zmarli nie zaznają spokoju w swych grobach".

Różne wersje Necronomiconu i pokrewnych tekstów opartych na Mitach Cthulhu przedstawiają szeroki wybór praktyk nekromanckich. Zaczynając od prostych technik opartych na wizji astralnej, poprzez przywołanie duchów zmarłych zwierząt i ludzi, dochodzimy do bardziej wymagających praktyk takich jak kontakty z samymi bóstwami śmierci. Mity Cthulhu wspominają o wielu nieumarłych istotach i duchach, które nie spoczywają w swych grobach, lecz błakają się po ziemi. Takie zjawy napotkać można celowo – poprzez praktyki magiczne, lub zupełnie przypadkowo, gdy pojawiają się ze swej własnej woli. Wśród nich Mity wymieniają ghule, które zamieszkują upiorny świat cieni, węzowe lamie, szponiaste harpie, istoty wampiryczne, duchy i zjawy. Również martwi czarnoksiężnicy nie zawsze spoczywają spokojnie – ci, którzy pogrzebani zostali twarzą do dołu i z rękami skutymi żelazem, posyłają swego sucha przez ciemne przejścia do świata żywych. Za pomocą swej mocy i sztuki nekromancji tworzą ze szpiku kostnego węże i jaszczurki, które karmią się martwą materią i widoczne są dla oczu żywych. Kilka z powszechnie znanych praktyk nekromanckich podanych jest poniżej.

Wizja astralna (scrying)

W Tekście z R'lyeh spotykamy technikę obserwacji duchów zmarłych za pomocą specjalnego przyrządu – naczynia, do którego chwywane są ich obrazy. Aby je przygotować, należy użyć naczynia z kryształowego szkła w formie alchemicznej retorty. Skomplikowany proces przygotowania magicznego lustra musi rozpocząć się w dniu i godzinie Księżyca i kiedy Słońce jest w Domu Skorpiona. Za pomocą proszku sporządzonego z różnych ziół i wody morskiej należy napęłnić naczynie i konsekrować je specjalną inkantacją. W tym lustrze mag będzie mógł oglądać zjawy duchów i dusze zmarłych. Magiczne lustro zostało podobno wynalezione przez magów z Doliny Zurnos, tajemniczej krainy gdzieś poza światem jawy.

Nekromancka ewokacja

Przywołać można zarówno duchy martwych ludzi jak i zwierząt. Duchy zwierząt przywołuje się aby czegoś się od nich nauczyć – języka, tajemnic, albo ich zdolności. Jest to również pierwszy krok w nauce zmiany kształtu i transformacji w formę zwierzęcą. Formuła ewokacji w obu przypadkach wymaga specjalnych przygotowań. Dla przywołania duchów zwierząt należy po prostu zjeść specjalną miksturę przyrządzoną z wody z jeziora, piwa, wina, oliwy, opium, miodu, tytoniu z masłem, wilczomleczu, włosów psa, kota i lisa. W przypadku ducha człowieka przygotowania te są jednak bardziej skomplikowane. Najpierw należy stworzyć Shoggotha, pewien rodzaj serwitora, którego zadaniem będzie przeszukanie ziemi by odnaleźć grób i prawdziwe imię osoby, którą chcemy przywołać. Jeśli będzie to martwy czarnoksiężnik, sam Shoggoth nie wystarczy – należy również ewokować Dursona (jednego z duchów służebnych Yog-Sothotha) i poprosić ducha aby wyjawiał prawdziwe imię martwego maga. Potem należy zdobyć prochy zmarłego i włożyć je do naczynia, w którym powinny zostać pozostawione przez miesiąc. Po tym czasie, za pomocą kilku inkantacji, wreszcie możemy porozmawiać z wybranym duchem. Zmarli mogą wyjawić nam wiele tajemnic, zwłaszcza jeśli jest to duch potężnego czarnoksiężnika.

Jak wykorzystać zwłoki

Nigdy nie zakopuj trupa! Nawet jeśli człowiek już nie żyje, wciąż jego ciało może się przydać do celów magicznych – można wykorzystać je na ofiarę w celu nakarmienia istot Spoza. Siły te, jak wyjaśnia Tekst z R'lyeh, utraciły swe ciała, lecz "ich pragnienie obleczenia się w materię pozostało i namiętność ta płonie



zarłoczną dzikością". Aby je nakarmić należy więc przygotować odpowiednio zwłoki: najpierw recytując inkantację przywołania muchy Yoth, która wejdzie w ciało i zamieszka tam na sto dziewięćdziesiąt dni. Z rozkładu ciała zrodzi się dziewięć robaków Iscuxcar, które wgryzą się w resztki, dopóki nie pozostanie sama esencja. Ona to może posłużyć jako ofiara dla ciemnych bóstw. Z prochów trupa można sporządzić też Proszek Osuszania, magiczną substancję, która powoduje mumifikację każdej istoty cielesnej.

Donald Tyson w swej wersji Necronomiconu prezentuje jeszcze inną metodę wykorzystania zwłok. Według niego, można nauczyć się tajemnic i przejąć wiedzę martwej osoby poprzez zjedzenie kawałka jej martwego ciała. Jeśli jest to czarnoksiężnik, można w ten sposób przejąć też jego magiczne moce. Przykładem takiego potężnego czarnoksiężnika jest Nectanebus, ostatni król czystej krwi egipskiej, który spoczywa w swym grobowcu w pobliżu Memphis. Wielu czarowników podróżowało do grobowca by zjeść kawałek jego ciała i przejąć jego pradawną mądrość, moc i wspomnienia. Tak więc, do tej pory zostało tylko kilka nienaruszonych kawałków: dwa palce, nos, uszy, a także nikt jeszcze nie śmiał tknąć kamiennego dysku, który osłania lędźwia czarnoksiężnika.

Przywołanie martwego bóstwa


Mag może również wezwać martwego boga. Rytuał ten przeprowadzić należy w tajemnym miejscu, bez okien, lub tylko z jednym oknem w północnej ścianie, a na ołtarzu powinna być zapalona tylko jedna lampa. Wersja Simona podaje długą formułę, którą należy wyrecytować w czasie rytuału. Można ją wypowiedzieć tylko raz. Jeśli zaś bóstwo się nie pojawi, jest to znak, że przebywa w innym miejscu i rytuał należy zakończyć w spokoju.

Podróż do krainy Cutha

Mag może przywołać duchy zmarłych do swego własnego wymiaru, lub też udać się w podróż do Podziemia aby tam spotkać się z cieniami zmarłych. W Necronomiconie Simona napisane jest, że należy w tym celu otworzyć Bramę Ganziru, wejścia, które prowadzi do Siedmiu Stopni do krainy Cutha, Podziemia. Gdy tak się stanie, można usłyszeć płacz i lament cieni, które są tam przykute i "krzyk Szalonego Boga na Tronie Ciemności". Ganzir to rezydencja Ereszkigal, pani Podziemia, bogini ciemności. Gdy mag porozmawia z duchem, musi pamiętać, aby odesłać go w jego miejsce. Nie powinien też próbować uwolnić ducha, gdyż będzie to pogwałcenie Paktu, który wyznacza równowagę i harmonię we wszechświecie. Magowi grozi nawet klątwa sięgająca kolejnych pokoleń, jeśli nie będzie on posłuszny prawu Paktu.

Strzała Ghat

De Vermis Mysteriis opisuje jeszcze inną metodę znalezienia grobu martwego czarnoksiężnika. Zwykły człowiek nie jest w stanie odszukać grobów potężnych magów, gdyż znajdują się one w ciemnych, niewidocznych wymiarach wszechświata. Narzędziem, które pozwoli na odnalezienie takiego grobu jest specjalna strzała, którą należy uprzednio przygotować i konsekrować. Jest to długa i skomplikowana czynność. Najpierw mag musi sporządzić strzałę z czystego żelaza i wykopać dół w ziemi. Dół należy następnie wypełnić zwłokami psów, ludzi i szczurów i pozostawić dopóki nie zaczną gnić. Wówczas należy połać gnijące mięso smołą i podpalić. W czasie palenia zwłok trzeba też odprawić specjalną ceremonię. W końcu można rozpocząć poszukiwania. W deszczowy dzień mag, ubrany w wełniany płaszcz z kapturem i ze specjalnym amuletem na szyi, może zacząć wycieczkę. W poszukiwaniach mag kieruje się tzw. liniami Dha – jedenastoma liniami, które łączą wszystkie kierunki i podstawy różnych części wszechświata. Dźwięk i kolor linii prowadzi maga do ukrytego grobu czarnoksiężnika, a strzała wskazuje właściwy kierunek. Gdy już grób zostanie odnaleziony i mag wykopie kości, powinien złamać lewą i prawą kość piszczelową i zabrać z nich zwoje z magiczną wiedzą, która podobno ukryta jest w kościach czarnoksiężnika. Jeden zwój zawiera



wszelkie tajemnice czarnoksięstwa, drugi zaś jest kluczem do zrozumienia wszystkich Martwych Dialektów. De Vermis Mysteriis objaśnia również, że ten, kto znalazł miejsce pochówku, zostanie pogrzebany w tym samym grobie gdy nastąpi kres jego dni.

Kapłani Nyarlathotepa

W Necronomiconie Tysona Nyarlathotep jest bogiem nekromantów, a jego kapłani są najzdolniejszymi magami w sztuce śmierci. Ubierają się oni na czarno i zasłaniają twarze czarnym jedwabiem, naśladując w ten sposób swego pana. Rzadko coś mówią, lecz porozumiewają się ze sobą za pomocą gestów. Swego boga czczą składając mu w ofierze własną krew, rozcinając ręce nożami przed posągiem swego pana. Do celów nekromanckich używają tylko zwłok czarnoksiężników i ludzi królewskiej krwi, gdyż mogą oni wskazać miejsca, gdzie ukryte zostały rzadkie księgi i skarby pogrzebane w ziemi, a także ponieważ mogą oni uczyć nekromantów swych zaklęć. Ich metoda ożywiania martwych różni się od wszystkich innych: najpierw tną oni ciało na kawałki i gotują je w czystej wodzie przez cały dzień i noc. Ciało gotowane jest wraz z płóciennymi bandażami. W czasie gotowania mięknie i rozplywa się. Wówczas nekromanci dodają specjalnego eliksiru, który rozpuszcza mięso i kości, a następnie pozwalają wodzie wygotować się. To, co pozostaje, jest białym, krystalicznym proszkiem – esencjonalnymi solami człowieka. Z takiego proszku odtworzyć można żywe ciało człowieka i uczynić je naczyniem na duszę, którą wezwać można za pomocą odpowiednich słów mocy. Osoba wskrzeszona w ten sposób jest taka sama jak przed śmiercią i wyjawić może nekromantom swą wiedzę. Jak pisze autor książki: "Ci, którzy ożywieni zostali przez kapłanów Nyarlathotepa, nie mogą umrzeć, chyba że przez przypadek, dopóki nie wyjawili całej swej wiedzy, a kapłani będą usatysfakcjonowani i pewni, że osoba ta nie ma nic więcej do oddania".


Tworzenie zombie

Inny rodzaj nekromantów wspomnianych w książce Tysona to czciciele Yiga i Tsathoggui, szamani czarnej rasy Khem. Mają oni moc wskrzeszania z martwych osoby, które zmarły niedawno, oraz ożywiania ciał. Za pomocą magicznych zaklęć wzywają oni demony by zamieszkały w ciałach zmarłych i w ten sposób tworzą posłuszne sobie zombie. W czasie dnia zombie leżą w skrzyniach lub płytkich grobach. Szamani wzywają ich do wypełnienia wyznaczonego zadania poprzez dźwięk gwizdka sporządzonego z cienkiej kości przedramienia. Zazwyczaj zadaniem takim jest zamordowanie kogoś. Gdy zombie zostaje wezwane, szaman prowadzi je do zamierzonej ofiary i daje jakiś przedmiot, który do niej należy. Może to być włos, obcięty paznokieć, przepocony element ubrania, sandał, lub nawet wysuszony ekskrement. W ten sposób zombie potrafi rozpoznać osobę, którą ma zabić. Jedynie szamani są chronieni przed atakiem zombie dzięki mocy swych gwizdków. Tak stworzone zombie służy swemu panu dopóki duchy nie zostaną odesłane lub dopóki jego ciało nie rozpadnie się pod wpływem śmierci i rozkładu.

Butelki na dusze

Zdolnością ich tworzenia obdarza swych wyznawców bogini Shub Niggurath. Jest to właściwość wyłącznie kobiet. Za pomocą magii mogą one przyzwać i pochwytać dusze zmarłych zamykając je w szklanych butelkach. Dusza uwięziona w naczyniu jest posłuszna właścicielce i może wyjawić całą wiedzę, jaką zdobyła w czasie swego życia, a także wiedzę zdobytą już po śmierci. Jeśli nie chce wyjawić swych tajemnic, wiedźma może podgrzać butelkę nad ogniem, co sprawia, że dusza uwięziona tam cierpi piekielne katusze i ostatecznie spełnia życzenia właścicielki.

Butelki powinny być wysokie na pół łokcia i niezbyt grube, z prostymi bokami i skórzaną zatyczką zapieczetowaną zielonym woskiem. Szkło powinno być przezroczyste i nie powinno być kolorowe. Butelkę wypełnia się moczem właścicielki, który stanowi substancję dla schwytej duszy. Do tego wiedźma wrzuca



kawałki włosów, skóry, paznokci, oraz kości trupa, a także kilka kropel własnej krwi, którą rozlewa w czasie rytuału przyzwania duszy. Rytuał powinno się przeprowadzić w czasie nowiu księżyca, gdy moc Shub Niggurath jest najpotężniejsza, w jakimś wysoko położonym miejscu na wolnym powietrzu. Wiedźma kreśli czarnym atramentem na lewej dłoni imię duszy, którą chce uwięzić, a na prawej ręce swe własne imię. Potem przygotowuje butelkę i wrzuca do niej wszystko, co trzeba. Następnie zaś wypowiada imię zmarłego i recytuje specjalną inkantację. Gdy tak się stanie, pieczętuje butelkę woskiem.

Taka butelka z duszą może być użyteczna na wiele sposobów. Wiedźma nie tylko uzyskuje wiedzę od zmarłej osoby, ale też czerpie siłę z duszy – zarówno fizyczną jak i siłę woli. Wraz z każdą schwytaną duszą moc ta rośnie. Uwięzienie duszy może też być surową zemstą na wrogach czarownicy, gdyż dusza w butelce cierpi okropne katusze i ból.

Podsumowanie

Taka jest więc natura i praktyczna strona nekromancji w Mitach Cthulhu i popularnych wersjach Necronomiconu. Najwięcej informacji o nekromanckich praktykach znajdziemy w Necronomiconie Tysona, w którym Abdul Alhazred przedstawiony jest jako nekromanta i władca ghuli, pożeraczy zmarłych. Wędruje on przez pustynię i odkrywa zagubione miasta, wymiary i tajemne miejsca, które odnaleźć można w Pustej Przestrzeni, pustyni opisaną jako "kochanka zmarłych i wróg wszelkich rzeczy żywych". Tam odnaleźć można demony żywiące się ciałami zmarłych, strażników grobowców i pradawne duchy przybywające wraz z wiatrami nocy. To właśnie prawdziwy dom nekromanty: groby, noc, gwiazdy, pustkowia, zapach świeżo rozgrzebanej ziemi i krzyki ghuli. Jak pisze autor książki:

"Wypełnij swój umysł zepsuciem i odrodzisz się z niego, niczym grzyby, które wyrastają z blaskiem na twarzach zmarłych, spoczywających w swych grobowcach przez szereg lat. Pójdź w ślady larw i robactwa i ucz się od nich. Karm się zmarłymi, inaczej pochłonie cię pustka. Żywi nie mogą przekazać niczego zmarłym, lecz zmarli mogą nauczać żywych".

Bibliografia:

- H.P. Lovecraft: "The Tomb", "In the Vault", "Reanimator", "The Lurker at the Threshold", "The Thing on the Doorstep"
- Clark Ashton Smith: "The Empire of Necromancers", "Necromancy in Naat", "The Charnel God"
- Lewis Spence: "An Encyclopaedia of Occultism"
- "Necronomicon": Simon's version
- "The R'lyeh Text"
- "Al Azif"
- "De Vermis Mysteriis"
- Donald Tyson: "Necronomicon: The Wanderings of Alhazred"



Gate of Naat

M. J. & Asenath Mason



Niantiel

„Tam gdzie przekracza się ostatnią z granic”

Agnus

Strażnikiem dwudziestego czwartego tunelu na Drzewie Nocy, łączącego klify A'Arab Zaraq i Thagirion jest Niantiel, a odpowiadającą mu kartą tarota po jasnej stronie Ec Chajim jest Atu XIII, czyli Śmierć. Magicznymi zdolnościami związanymi z tym tunelem są misteria śmierci-reinkarnacji i świadomego zaakceptowania konieczności umierania, podobnie jak codziennie obserwujemy niezmienny cykl wschodów i zachodów Słońca, dni i nocy. Śmierć objawia się tu jako pierwiastek kobiecy, jako ten, który daje życie, ale i prowadzi do rozkładu. W ten sposób uczymy się postrzegać wszechświat jako grę pierwiastka życia i śmierci, kosmicznej relacji między Erosem, a Thanatosem. Obserwujemy jak można przełamać ostatnią z barier i dotrzeć do źródła energii, która zostanie uwolniona, gdy zerwie się okowy życia. Z dwudziestym czwartym tunelem łączą się także kontakty ciemnymi plutonicznymi energiami, które właściwie skanalizowane owocują zdolnościami transformacji, regeneracji, czy źródła niewyczerpanej energii. W poniżej przedstawionej medytacji Niantiel będzie prowadził adepta właśnie przez te misteria, dalej poza granicę materialnej śmierci.

Pathworking:

Znajdujesz się na przepięknym karnawałowym bankiecie, być może jest to Paryż, Rzym, albo nawet sama Wenecja. Wokół ciebie tańczą i rozmawiają ludzie w bogatych, ciut groteskowych strojach. Czerwone wino leje się strumieniami. Czujesz zapach dziwnych kadzideł i narkotyków unoszących się w powietrzu. Muzyka gra bardzo głośno, zewsząd dochodzi do ciebie jedynie pusty śmiech gości. Mimo iż wszystko wydaje się być w jak najlepszym porządku, jest coś w panującej na przyjęciu atmosferze, co budzi twoją niechęć. Twarze wszystkich gości są zakryte są karnawałowymi maskami, a ich oczy wydają być się pozbawione życia. Patrzą na ciebie z ukosa wymieniając pośpieszne uwagi pod nosem.

Nagle obok ciebie pojawia się piękna kobieta o bardzo jasnej karnacji skóry, odziana w czarną suknie. Jej uroda i spojrzenie sprawiają, że nie możesz oderwać od niej wzroku. Jest w niej coś niebywale drapieżnego, jednakże w tym momencie za każdą możliwość spędzenia z nią choćby krótkiej chwili, oddałbyś wszystko, co kiedykolwiek miałeś i będziesz miał. Nalewa ci kieliszek czerwonego wina, które w łudzący sposób przypomina krew, jednakże ignorujesz to i wychylasz go jednym haustem. Kobieta zaczyna zanosić się pustym śmiechem, a świat wiruje ci przed oczyma. Wszystko zwalnia, a czas zaczyna biec jakby do tyłu. Wydaje ci się, że widzisz wszystko w kolejnych klatkach.

Czujesz się zupełnie sparaliżowany, ale zachowujesz swoją świadomość. Zdajesz sobie sprawę z tego, iż bal karnawałowy zamienia się w kondukt pogrzebowy i to ty jesteś osobą, którą dzisiaj się grzebie. Umieszczono twoje ciało w trumnie i wyniesiono gdzieś głęboko w las. Nikt jednak nie zamknął wieka i widzisz na nocnym niebie księżyc, który prześwituje swym blaskiem przez gałęzie drzew. Z czasem wszelkie odgłosy cichną i zdajesz sobie sprawę, iż zostałeś opuszczony, albo pozostawiony na pastwę losu gorszą niż sama śmierć, czy zapomnienie.

Nagle dochodzi do ciebie wycie wilków. Wydaje ci się, że wszelkie koszmary i cienie zbiegają się do miejsca, w którym właśnie leżysz. Czujesz olbrzymi strach i napięcie, ale nie możesz uciec przed tym, co nieuniknione. Twoje przerażenie rośnie, a wycie zbliża się z każdą sekundą. Na polanie pojawia się nagle wilk, który zdaje się delektować twoim strachem, podchodzi bardzo powoli i bezceremonialnie zaczyna pożerać twoje ciało. Nic nie czujesz, jednak zdajesz sobie sprawę z faktu, iż kawałek po kawałku zaczynasz się rozpadać. Krew zalewa twoje oczy, i wszystko zaczyna się rozplwać. Masz wrażenie, że wszystko to co



uważałeś za stałe i stabilne w twoim życiu, zaczyna się rozpuszczać. Wszystko przypomina sen, lub narkotyczny wid. w którym nie ma nic stałego, a chaos miesza się z marzeniem, to, co stabilne z tym, co koszmarne. W ostatnim przeblysku świadomości wydaje ci się że zupełnie postradałeś zmysły.

Mimo iż krew zalewa ci oczy, przez sekundę wydaje się, iż tarcza księżyca, lub coś, co nim było, zaczyna świecić dziwnym ciemnym blaskiem, spoczywając na czymś, co przypominałoby leżący półksiężyc rogami skierowanymi do góry gdyby tylko było to możliwe. Co więcej zaczyna on, poruszać się ku dołowi i płynąć pionowo w dół przez nocne niebo nikt nie gdzieś poza horyzontem. Nagle przepelnia cię fala śmiechu i ekstazy. Wszelkie kajdany świata, który cię do tej pory otaczał zostały ostatecznie zerwane. Nie jesteś podległy już żadnym prawom i zasadom. Problemy jakiegokolwiek miałeś w życiu nikną – jesteś wolny i nieskrępowany, nic już nie ma znaczenia. Unieś się teraz z twojego ciała i w ślad za „Słońcem Umarłych” przemierzaj świat swojej własnej podświadomości, aż uznasz, że twoja podróż dobiegła końca i wróć do normalnej świadomości.

Otwórz oczy i odpraw stosowne odpędzenie.

Kraina Ciemności w mitologii mezopotamskiej

Asenath Mason

Aby przedstawić koncept świata podziemnego w wierzeniach ludów starożytnej Mezopotamii, należy wpięć nakreślić ogólny zarys kosmologiczny. Najstarszym mezopotamskim wyobrażeniem świata jest obraz wiecznych i wszechobecnych ciemnych wód, poza którymi nic innego nie istniało. Jedynie można było rozróżnić ich rodzaje: słone wody, które uosabiała bogini Tiamat, słodkie wody określane jako Absu, oraz mgłę tworząca się nad wodą, jaką był Mummu. Potem dopiero nastąpiło rozdzielenie wód, z których wyłoniła się ziemia i niebo w akcie stworzenia. Jednak wody dalej stanowiły pozostałość po owej pierwotnej ciemności, dlatego też nierzadko mieszkańcy starożytnej Mezopotamii uważali, że to właśnie one są krainą śmierci, bądź też, że kraina ta znajduje się w ich pobliżu. Absu (Abzu) pozostał personifikacją podziemnego oceanu, do którego, jak wiercono, uchodziły wszelkie wody słodkie istniejące na ziemi – rzeki, jeziora, źródła i studnie. Wokół ziemi znajdował się miał w dalszym ciągu ocean słony (Tiamat), który opasywał cały świat. Poniżej zaś Absu znaleźć można było właściwy świat podziemny. Od świata żywych oddzielała go podziemna rzeka (Hubur, lub "id lu rugu" – co w sumeryjskim oznacza: "rzeka, która zamyka drogę człowieka"), a jej przekroczenie oznaczało ostateczne opuszczenie świata ludzi, by na wieczność pozostać w krainie cieni. Koncept podróży przez rzekę w zaświaty spotykamy w wielu kulturach, m.in. w greckiej, czy egipskiej. Zazwyczaj przeprawa przez podziemną rzekę odbywała się łodzią, którą kierował upiorny przewoźnik. Taką wizję spotykamy w mitologii greckiej, gdzie zmarli przepływali się przez Styks łodzią Charona. Podobnie wygląda to w mitologii mezopotamskiej. W słynnym eposie o Gilgameszu bohater przewożony jest przez wody śmierci przez przewoźnika o imieniu Ur-szanabi. Z kolei w nowoasyryjskim poemacie "Wizja świata podziemnego" występuje przewoźnik nazywany Humut-tabal, co oznacza "spiesz się i zabierz".

Po drugiej stronie rzeki znajdowała się kraina zmarłych, gdzie dusze ludzkie udawały się po śmierci. Tylko one przebyć mogły wody śmierci. Żadnemu śmiertelnikowi nie było to dozwolone. Jedynie bohaterowie tacy jak Gilgamesz, który udał się do podziemia by odwiedzić zmarłego przyjaciela Enkidu, mogli wyprawić się w podróż w zaświaty i powrócić żywi. Także znana jest opowieść o bogini Inannie, która zeszła z niebios do świata podziemnego, by tam umrzeć i zmartwychwstać. Opisy te zazwyczaj malują niezbyt zachęcającą wizję życia po śmierci: uważano, że świat podziemny jest pogrążony w ciemności, pełen pyłu i pozbawiony



wody. Dusze błakają się szukając pożywienia, którego nie potrafią znaleźć. Lepiej mają się jedynie te dusze, którym żyjący składają ofiary z jedzenia i picia. Te, które nie mają żyjącej rodziny skazane są na tułaczkę po podziemiu w męczarniach. Najbardziej cierpią dusze osób, które nie otrzymały właściwego pochówku. Stają się wówczas upiorami, które błakają się po świecie zmarłych, a czasem i żywych, szukając ukojenia. Ważne jest również to, że w zaświatach wszystkie dusze były równe. W eposie o Gilgameszu czytamy, że nawet królowie i władcy znajdowali się w takim samym położeniu jak wszystkie inne dusze. Czasami wyobrażano sobie zmarłych jako zupełnie pozbawionych odzienia, czasem mówiono, że mają skrzydła niczym ptaki. Niektóre duchy zmarłych określano mianem *gidim* (akadyjskie *etemmu*). Były to zazwyczaj nieszczęśliwe dusze, które należało przebłagać ofiarami z jedzenia, picia i oliwy (ofiary te nazywano *kispu*). Składanie ofiar było obowiązkiem rodziny i bliskich zmarłej osoby. Wierzano, że *gidim* pozbawione pożywienia stają się okrutne i potrafią powrócić z zaświatów by straszyc i dręczyć żywych. Mogły nawet opętać żyjącą osobę wchodząc do jej ciała przez ucho, bądź też powodowały choroby:

"Pewien rodzaj choroby psychicznej nazywano *qāt et* (dosłownie "ręka ducha"). Z drugiej strony *sibit etemmi* ("atak ducha") zdaje się mieć wyraźnie cielesne objawy" (1).

Na określenie świata podziemnego istniało w Mezopotamii wiele nazw: *arali*, *irkalla*, *kukku*, *ekur*, *kigal*, *ganzir*, lub też po prostu *ki*, *kur* (sumeryjskie "ziemia"), albo też akadyjskie *ersetu*. Świat zmarłych nazywano "krajem bez powrotu", "pustynią", lub "światem poniżej". Zazwyczaj też umiejscawiano go daleko, w niedostępnej odległości, często na zachodzie. W różnych przekazach wersje te jednak różnią się od siebie. Sumeryjskie źródła umieszczają krainę zmarłych na wschodzie od Mezopotamii. Jego wejście leżało w górach. Natomiast bramą do świata ciemności był ganzir, do którego prowadziły liczne schody w dół. Przy bramie czuwał strażnik, by nikt niepowołany nie wchodził do krainy śmierci. W micie o zejściu Inanny do świata podziemnego strażnikiem jest Neti. W innych przekazach strażnikami są bliźniaczy bracia Lugal-irra i Meslamta-ea – po lewej i prawej stronie bramy. Na wizerunkach każdy z nich był uzbrojony w siekiere i maczugę. W niektórych źródłach jednak nie wymienia się żadnego imienia istoty strzegącej bramy.

Władczynią świata podziemnego była bogini Ereszkigal i jej małżonek Nergal. Imię Ereszkigal tłumaczyć można jako "Królowa Wielkiego Poniżej". Innym jej imieniem było akadyjskie Allatu. Jej pierwszym mężem był bóg Gugal-ana. To właśnie na jego uroczystości pogrzebowe przybyła do krainy śmierci bogini Inanna, młodsza siostra Ereszkigal. Synem Ereszkigal i Gugal-ana był Ninazu, którego boskim zwierzęciem był wąż-smok (mušhuššu). Potem bogini podziemia poślubiła Nergala, gwałtownego, wojowniczego i budzącego przerażenie boga ciemności. Nergal uważany był za syna Enlila i Ninlil. Nazywano go też Erra (choć było to raczej imię innego bóstwa, z którym Nergal był utożsamiany) i czasem utożsamiano z jednym z braci strzegących bramy, Meslamta-ea. Główny ośrodek kultu Nergala znajdował się w mieście Kuthu, którego nazwa stała się jednym z określeń królestwa zmarłych. Pierwotnie był on bogiem słonecznego żaru, gorączki i zarazy. Odpowiedzialny był za pożary i plagi. Przypisywano mu planetę Mars. Przedstawiano go w długiej szacie z jedną nogą wysuniętą do przodu, podczas gdy stopę trzymał na podnóżku lub deptał nią człowieka. W ręku trzymał zazwyczaj zakrzywiony miecz i berło zakończone głowami lwów. Wraz z Ereszkigal mieszkał on w pałacu, do którego prowadziło siedem bram. Każda z nich była zaryglowana i posiadała swego strażnika. Każdy, kto chciał przekroczyć bramy, musiał pozostawić u wejścia rzeczy łączące go ze światem żywych, tak jak ukazane jest to w micie o zejściu Inanny do podziemia. Przy każdej bramie odzwiertny nakazuje jej zdjąć jakiś fragment ubioru i biżuterii, gdyż do krainy śmierci wejść można było tylko po zerwaniu wszelkich więzów ze światem, w którym się przebywało za życia.

Dusze udające się do krainy zmarłych nie podlegały żadnemu osądowi. Ereszkigal wydawała na nie jedynie wyrok śmierci, po czym ich imiona zapisywane były na tablicach przez pisarza, którego funkcję pełniła bogini Gesztinana. Innymi bóstwami należącymi do swity Ereszkigal byli: Ningiszszida, Namtar, czy Enmeszarra. Ningiszszida był synem Ninazu. W babilońskich zaklęciach magicznych pojawia się on jako strażnik demonów podziemia. Jego symbolicznym zwierzęciem był rogaty wąż lub smok (bašmu), a w



astrologii łączono go z gwiazdozbiorem Hydry. Namtar był wezyrem i posłem Ereszkigal. Jego imię znaczyło "przeznaczenie" lub "los" i czasem utożsamiano go z jednym z demonów krainy ciemności. Ze światem podziemnym związana była też grupa bóstw określanych jako Anunnaku, potomstwo boga nieba Anu. Ich liczba różni się w zależności od źródeł, najczęściej jednak wymienia się pięćdziesięciu Anunnaku. Choć pierwotnie byli oni bóstwami nieba i ziemi, w okresie środkowobabilońskim zaczęto ich utożsamiać głównie ze światem dolnym, w odróżnieniu od bóstw nieba Igigu.

Poza duszami zmarłych ludzi i bóstw rządzących krainą podziemi, w zaświatach można spotkać też liczne demony, a także bogów niezwiązanych właściwościami ze światem podziemnym, lecz przebywających tam po śmierci. Bogowie bowiem w wierzeniach mezopotamskich nie byli nieśmiertelni, lub raczej – nie wszyscy bogowie cieszyli się nieśmiertelnością. Nie umierali oni wprawdzie z powodów naturalnych, lecz zazwyczaj ginęli w walce. Na wizerunkach mezopotamskich wielokrotnie widzimy walczące za sobą bóstwa, z których jedno zabija drugie. Inanna, zabita przez Ereszkigal, pozostaje w świecie podziemnym dopóki bogowie nieba nie przyjdą jej z pomocą. Martwi bogowie po śmierci przebywali w zaświatach, jak np. Dumuzi. Czasem jednak los ich nie do końca był znany, tak jak w przypadku takich "zabitych" bóstw jak Tiamat, Absu, Kingu, czy demona Huwawa, którego zabił Gilgamesz. Martwym bogom wyznawcy wciąż składali ofiary i otaczali czcią, gdyż wierzono, że ich pomimo przebywania w krainie śmierci, wciąż mogą one wpływać na świat i wciąż posiadają skuteczną moc. Tak było np. w przypadku demonów Tiamat, które choć pokonane przez Marduka, dalej uważano za niebezpieczne, więc sporządzano ich posążki i czczono.

Istnieją też mity, które wiążą z krainą ciemności boga słońca, Szamasza. Wierzono, że o zachodzi słońca udawał on się do podziemi, gdzie oświetlał najniższe poziomy krainy śmierci. Mít ten przypomina wierzenia egipskie mówiące o codziennej podróży boga słońca Ra do podziemnej krainy, z której co dzień wyłania się o świat. Ta codzienna podróż powodowała, że najniższe poziomy podziemia stały się krainą żaru i ognia, który czasem wydostaje się na ziemię w postaci erupcji wulkanów. Niemniej jednak inne przekazy mezopotamskie opisują spoczynek Szamasza nie w krainie śmierci, lecz we "wnętrzu niebios".

Spośród mitów mezopotamskich opisujących świat podziemny, mało znany jest nowoasyryjski poemat wizji zaświatów, jaką ujrzał książę o imieniu Kummaja. Zażyczył on sobie snu, w którym mógłby ujrzeć swoją śmierć. Wówczas pojawiła się przed nim bogini Ereszkigal, która obiecała, że ukaże mu to, co pragnie zobaczyć. W kolejnym więc śnie znalazł się w świecie podziemnym, w którym zobaczył piętnaście demonicznych postaci. Wydały mu się one tak przerażające, że nie był w stanie nawet ich opisać. Potem ujrzał ciemną postać w czerwonym płaszczu, a na końcu stanął oko w oko z samym Nergalem. Oburzony małżonek Ereszkigal chciał pozbawić księcia życia za to, że ośmielił się wejść do krainy ciemności, lecz wówczas w jego obronie stanął bóg Iszum i wyjednał zgodę na powrót do świata żywych. Uważa się często, że owym księciem był Asurbanipal, późniejszy król Syrii.

Bibliografia:

1. Jeremy Black, Anthony Green: *Słownik mitologii Mezopotamii*
2. *Gilgamesz, Enkidu i świat podziemny*
3. *Zejszcie Inanny do świata podziemnego*
4. Kramer, Samuel Noah: *Sumerian Mythology*



Podróż do krainy Cutha

Asenath Mason

Rytuał ma na celu zejście do mezopotamskiej krainy zmarłych, Cutha i komunikację z duchami zamieszkującymi świat podziemny. Zaprojektowany jest jako pathworking z inkantacją wprowadzającą.

LEPACA KLIFFOTH!

BAAD ANGARRU
NINNGHIZHIDDA!

Niechaj otworzą się bramy Ciemności!
Strażnicy Podziemia – pozwólcie mi przejść!
Ereszkigal – pani krainy zmarłych, zezwól mi na wejście do Twego królestwa!
Nergal! Panie Ciemności – niech wrota Twej krainy staną przede mną otworem!

UUG UDUUG UUGGA GISHTUGBI

Ho Drakon Ho Megas!

Wyobraź sobie, że jesteś w górskiej okolicy. Przed tobą znajduje się brama do krainy zmarłych, ganzir. Strzeże jej dwóch strażników uzbrojonych w siekierę i maczugę. Pozdrów ich słowami: Ho Drakon Ho Megas! I poproś, by otworzyli ci bramę. Gdy to zrobią, wejdź przez wrota.

Do krainy śmierci prowadzą liczne schody w dół. Im niżej schodzisz, tym ciemniej się staje, a jedynym światłem jest dziwne fosforyzujące czerwone światło. Jesteś teraz w świecie podziemnym. Jest on pełen pyłu i pozbawiony wody. Dusze błąkają się szukając pożywienia, którego nie potrafią znaleźć. Najbardziej cierpią dusze osób, które nie otrzymały właściwego pochówku – to upiory, które błąkają się po świecie zmarłych, a czasem i żywych, szukając ukojenia. W zaświatach wszystkie dusze są równe. Obok dusz zwykłych ludzi, dostrzeżasz królów i martwych bogów. Są oni wszyscy pozbawieni odzienia, niektórzy mają skrzydła niczym ptaki.

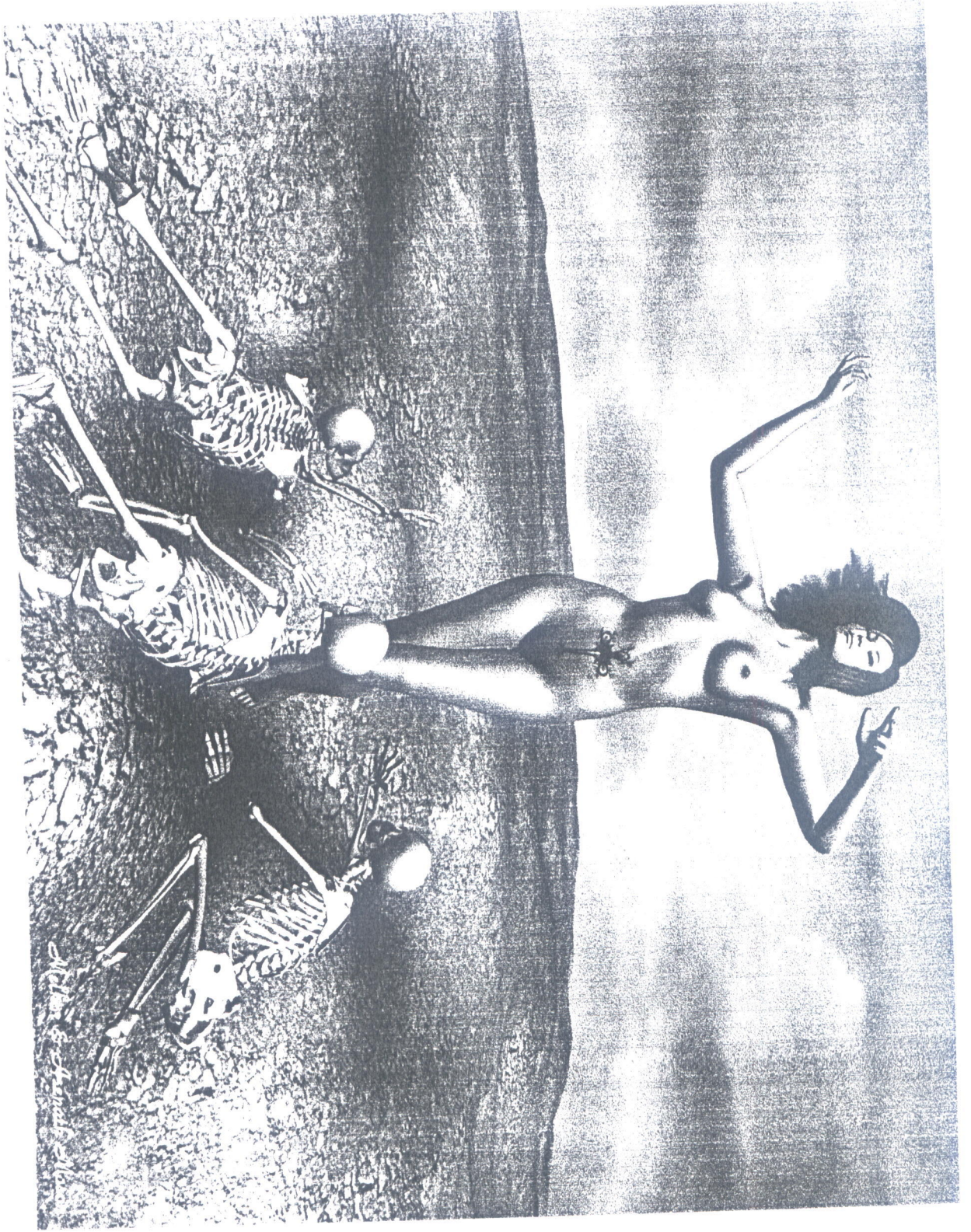
Podchodzą do ciebie duchy *gidim*, nieszczęśliwe dusze. Złóż im ofiarę w postaci jedzenia, picia i oliwy. Ukazą ci wtedy dolne poziomy krainy zmarłych. Idź za nimi do środka Ciemności. Poproś je o pokazanie ci tajemnic podziemia. One też wyprowadzą cię potem na zewnątrz.

Gdy powrócisz do normalnej świadomości, otwórz oczy i wypowiedz słowa:

BARRA UUG UDUUG UUGGA!

Czyniąc równocześnie znak Koth

Zakończ praktykę.



Ecstasy



Nitokris – Królowa Ghuli i Pani Piramidy

Asenath Mason

"Najbardziej wyniosła z spośród wszystkich ziemskich kobiet; najpiękniejsza, doskonała, lubieżna i niewinna. Ta, której podobizna czyni ludzi niewolnymi. Ona to stworzyła Bramę."

Choć wielu historyków kwestionuje istnienie Nitokris, jest ona wymieniana czasami jako autentyczna królowa Egiptu. Uważa się ją za ostatnią władczynię szóstej dynastii i pierwszą kobietę, która rządziła Egiptem. Przypisuje się jej budowę trzeciej piramidy. Są to teorie, które wysunął w swych pismach Manetho i Herodot. Ten pierwszy przypisuje jej trzecią piramidę w Gizie. Herodot natomiast opisuje legendę związaną z jej panowaniem. Otóż Nitokris miała dokonać krwawej zemsty na zabójcach jej brata, króla Egiptu. Wybudowała w tym celu ogromną podziemną komnatę, do której zaprosiła na bankiet osoby odpowiedzialne za jego śmierć. Gdy wszyscy zgromadzili się w środku, komnata została zalana przez podziemną rzekę, z którą była połączona. Aby uniknąć kary za ten czyn, Nitokris popełniła samobójstwo.


Teoria, że była ona postacią autentyczną opiera się jednak głównie na liście królów z czasów 19-stej dynastii, w której pojawia się imię Nitiqreti, które mogło być wersją imienia Nitokris. Jednak wielu historyków kwestionuje tę teorię, twierdząc, że jest to tylko tytuł króla znanego jako Siptah I, będący błędnym zapisem słowa "Netjerkare". W podobny sposób kwestionuje się jej związek z trzecią piramidą, której twórcą był najprawdopodobniej król Menkare.

Postać o imieniu Nitokris znana jest też ze źródeł historycznych jako królowa Babilonu – córka króla Nebuchadnezzara, która dokonała znaczącej rozbudowy miasta. O niej z kolei krąży inna legenda: wybudowała ona swój grób w górnej części jednej z głównych bram miasta i kazała wyryć inskrypcję: "Jeśli pośród moich następców będzie ktoś w potrzebie skarbu, niech otworzy mój grób i weźmie ile zechce – jednak musi to być prawdziwa potrzeba". Grób jednak pozostał nietknięty dopóki królestwa nie zdobył Dariusz. Nie podobało mu się, że nie może używać jednej z bram miasta i że jakiś skarb leży niewykorzystany. Otworzył więc grób, lecz zamiast pieniędzy znalazł tylko zwłoki i kolejny napis, który głosił, że groby otwierają tylko osoby chciwe i nie zasługujące na pieniądze.

W Mitach Cthulhu Nitocris związana jest z pierwszą legendą i opisywana jako królowa Egiptu. Jej imię łączy się z "Lśniącym Trapezodrem" i postacią Nephren-Ka (Khephren). Nephren-Ka był czarnoksiężnikiem, który przybył do Egiptu z zaginionego miasta Irem, wznawiając kult Nyarlathotepa. Za jego sprawą wybudowane zostały Labirynty Kish, gdzie odprawiano rytuały mające na celu przywołać dawnego boga.

Sam Nephren-Ka jest postacią fikcyjną, lecz opartą prawdopodobnie na kilku historycznych postaciach. Jednym z kandydatów na prototyp tej postaci jest Taharqa, trzeci król 25-tej dynastii. W czasie jego panowania doszło do zagrożenia Egiptu przez Asyryjczyków. Zdobyli oni Memfis, zranili króla i złupili jego skarbiec. Taharqa zmarł w 664 r. p.n.e. Jego panowanie zasłynęło ze wznowienia świątyń i dawnych kultów. Również kilku innych królów określano jako "czarnych faraonów".

Fikcyjnym źródłem opowieści o Nephren-Ka są nie tylko opowiadania Lovecrafta, ale też Roberta Blocha. Według niego, był to faraon tak zły i zniechęcony, że jego imię usunięto z historii Egiptu. On i jego akolici czcili Nyarlathotepa, którego kult wznawili w Kairze. Nephren-Ka był rzekomo faraonem z trzeciej dynastii, który odnowił kult bóstw ciemności – także Anubisa i Sebeka. On to również odnalazł świecący Trapezodr i wybudował dla niego świątynię. Odprawiano w nich bluźniercze i mroczne ceremonie, które doprowadziły do rewolty przeciwko faraonowi. Został on obalony przez Sneferu, pierwszego faraona IV



dynastii, który zyskał pomoc bogini Izydy. Nephren-Ka uciekł za "zachodnią wyspę", jednak nie udało mu się umknąć całkowicie, gdyż odcięto mu drogę ucieczki, a sam faraon spalił się w podziemnej grocie. Po jego śmierci usunięto wszelkie zapiski o nim. Akolici Nephren-Ka natomiast uciekli aż na wybrzeża Brytanii, by tam, na bagnistych terenach, kontynuować kult Czarnego Boga. Istnieją też legendy, że Nephren-Ka nie zginął, lecz ukrył się w swej pogrzebowej jaskini. Tam złożył ofiarę Nyarlathotepowi w postaci stu ludzi. W zamian bóg ten ofiarował swemu kapłanowi dar widzenia przyszłości. Ostatnie swe dni spędził więc faraon na zapisywaniu wizji przyszłości świata na ścianach grobowca.

Pozostałości kultu zapoczątkowanego przez Nephren-Ka odnaleźć można w różnych częściach świata. Wspominają o nim pisma takie jak De Vermis Mysteriis Ludviga Prinna, czy Saraceńskie Rytuały, w których autorzy opisują, iż w swych podróżach do Egiptu i krajów arabskich, wielokrotnie natknęli się na sekty oddające cześć Nyarlathotepowi. Jego awatar, którego czcił Nephren-Ka to tzw. Ślepa Małpa Prawdy, przedstawiająca Los, który zbiera żniwo życia i niszczy wszelką nadzieję ludzkości. Nitocris uważana jest za królową, która wznowiła kult Nyarlathotepa na długo po śmierci Nephren-Ka. Labirynty Kish zostały ponownie otwarte, odnaleziono też zaginiony po jego śmierci Lśniący Trapezodr, a w podziemnych świątyniach ponownie zaczęto czcić Czarnego Boga. Gdy Nitocris urodziła syna, którego nazwała Nephren-Ka, doszło do rewolty ludu i została zabita. Obawiano się bowiem, że jej syn to dziecko samego Czarnego Boga i inkarnacja znieawidzonego Nephren-Ka. Pogrzebano ją w tajemniczym miejscu, którego położenia nikt nie zna. W Mitach Cthulhu pojawia się jako kapłanka i strażniczka lustra – bramy do myśli Przedwiecznych.

Krąży też jeszcze jedna legenda o Nephren-Ka – iż zamieszkuje on podziemia pewnej piramidy w Egipcie, wraz ze swą małżonką, Nitocris. W tej legendzie, przytoczonej przez Lovecrafta, Nitocris jest królową ghuli i armii umarłych. Pojawia się w postaci pięknej kobiety, lecz jedna połowa jej twarzy jest strawiona przez robactwo i gnijąca. Wraz z Nephren-Ka oddaje ona cześć Nyarlathotepowi w podziemnej świątyni, zwanej Świątynią Sfinksa. Świątynia ta znajduje się gdzieś pod ogromnym sfinksem w Gizie. Legenda głosi, że prawdziwa twarz sfinksa to twarz samego Nyarlathotepa, która została zastąpiona, gdy jego kult stłumiono. W posągu znajdują się jednak tajemne drzwi prowadzące do podziemi, gdzie wciąż istnieje świątynia Nyarlathotepa. Jego kapłani to najpotężniejsi nekromanci na świecie. Wyróżnia ich specyficzny strój – chodzą ubrani na czarno z twarzami zakrytymi zasłoną z czarnego jedwabiu na podobieństwo ich pana. Noszą także specjalny znak Nyarlathotepa na swych ciałach, który jest znakiem, iż oddali mu oni swą duszę i poświęcili swe życie służbie i mrocznym czynom na jego chwałę.

Bibliografia:

- Donald Tyson: Necronomicon: The Wanderings of Alhazred
- Robert Bloch: Fane of the Black Pharaoh
- H.P. Lovecraft: The Haunter of the Dark,
- H.P. Lovecraft & Harry Houdini: Imprisoned with the Pharaohs
- Brian Lumley: The Mirror of Nitocris
- Tennessee Williams: The Vengeance of Nitocris
- Necronomicon – polskie wydanie (FOX 2000)
- <http://www.wikipedia.org>



Wejście do Świątyni Sfinksa – pathworking

Praktykę najlepiej jest przeprowadzić w czasie nowiu Księżyca. Ma ona na celu zwiększenie świadomości indywidualnego astralnego Cienia, który jest odbiciem świetlistego ciała astralnego. Pathworking koncentruje się na esencji cienia poprzez cienie zmarłych, upiory i inne manifestacje aspektów Cienia. Zgaś wszystkie światła, zapal kadzidła i przybierz wygodną pozycję.

Wypowiedz inkantację:

Nitokris, Nephren-Ka, Ny har rut hotep
Kaddishu, Ia Zaraq
Tas dei Zeu
Kaddishu, Nitokris
Ia Kakkamu Zeres
Ssat Araq!

Następnie zamknij oczy i zacznij oddychać powoli i głęboko. Rozluźnij się i zacznij wizualizację. Wyobraź sobie, że przed tobą pojawiają się drzwi, z których wynurza się ogromna żółta łapa jakiegoś dziwnego zwierzęcia, zakończona pazurami, pokryta dziwną sierścią. Jest tak ogromna, że z łatwością mieścisz się w jej środku. Łapa chwyta cię i wciąga przez otwarty portal.

Znajdujesz się teraz na pustyni. Jest noc. Wokół ciebie nie ma żadnych budowli ani ludzi. Jest jedynie ogromny posąg Sfinksa z twarzą człowieka, lecz o wykrzywionych rysach, w świetle gwiazd przybierających wyraz sardoniczny i złośliwy. Przed sobą dostrzegasz postać mężczyzny odzianego w czerni. Nie mówi nic, lecz milcząc, wskazuje ci niewielkie drzwi ukryte w posągu.

Gdy je otworzysz znajdziesz się w tunelu, który prowadzi w dół, do podziemnych korytarzy pod piaskami pustyni. Idź tunelem dopóki nie usłyszysz rytmicznych dźwięków wydawanych przez pradawne instrumenty – sistrum, czy flet. Brzmia upiornie, niczym rytualne wezwanie jakiegoś mrocznego bóstwa. Idź korytarzami w kierunku, z którego dochodzą, aż napotkasz podwójne drzwi z brązu, który lśni niczym złoto. Uczyni znak Kish i wypowiedz słowa: "Lepaca Kliffoth" i gdy drzwi się otworzą, wejdź do środka.

Znajdujesz się teraz w długiej komnacie, oświetlonej lampami olejnymi powieszonymi na ścianach. Po jednej i drugiej stronie komnaty znajdują się czarne, kwadratowe kolumny podpierające sufit. Na nich wyrte są inskrypcje i litery w nieznanym języku. Idź prosto przed siebie, wzdłuż komnaty. Dojdiesz do niewielkich drewnianych drzwi, przed którymi stoi strażnik odziany w czarną szatę, z zasłoniętą twarzą. Pozdrów go znakiem Voor. Otworzy ci wówczas drzwi.

Za nimi znajduje się duża kwadratowa sala, oświetlona pomarańczowym światłem. Z niej dochodzą dźwięki instrumentów, które cię tutaj przywiodły. W jej centrum ustawiony jest posąg Sfinksa. Patrząc na jego twarz dostrzegasz, że nie jest to ta sama twarz, co w ogromnym posągu, przez którego drzwi tutaj dotarłeś. Jest to twarz samego Nyarlathepa, o nieludzkich rysach. Przypomina ona nieco twarz Seta, lecz jest dużo bardziej upiorna. Sala wypełniona jest upiorami, cieniami, mumiami, ghulami, i innymi stworzeniami, które kiedyś były żywe, lecz teraz są tylko duchami lub pozbawionymi duszy zwłokami poruszonymi przez jakąś mroczną siłę. Wokół roznosi się zapach zgnilizny, rozkładu i świeżej, rozlanej krwi. Wszyscy oni zgromadzeni są wokół Sfinksa. Przy samym posągu znajdują się kapłani – żywi słudzy Boga Ciemności, którzy rozcinają swe ręce by rozlać krew na chwałę swego pana. Ponad nimi widzisz najwyższego kapłana –



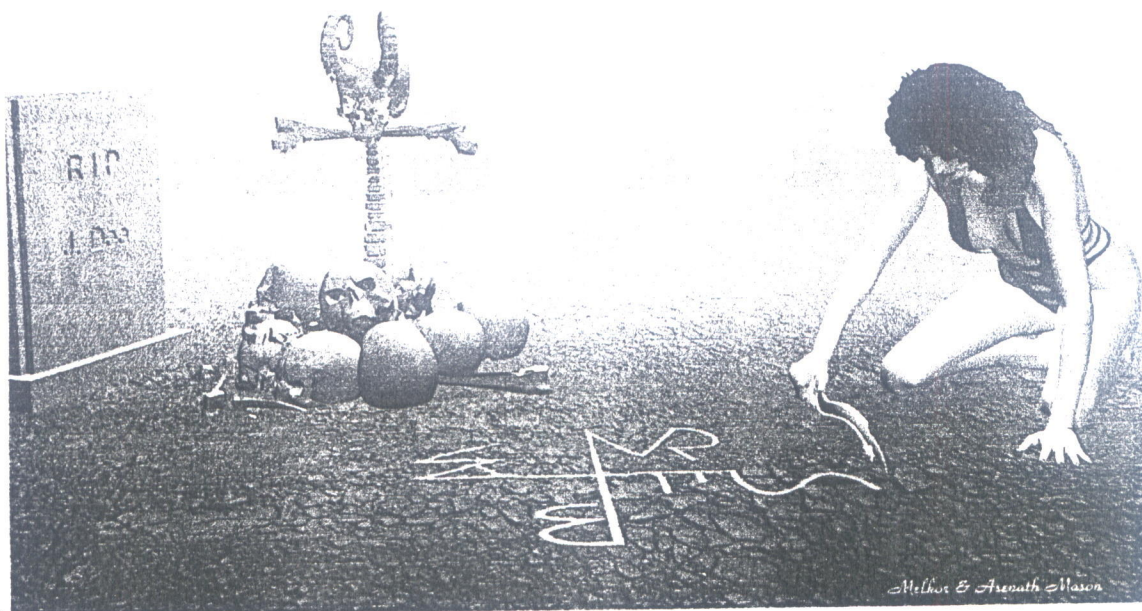
o twarzy, którą nosi sfinks, twarzy Nephren-Ka. Ma na głowie złotą przepaskę i recytuje słowa pradawnej inkantacji. Przy nim klęczy skąpo odziana postać, o twarzy w połowie pięknej kobiety, w połowie gnijącego trupa.

Po chwili kobieta wstaje i daje ci znak abys podszedł. Tłum upiórów rozstępuje się, aby cię przepuścić i za moment stoisz już przed samym najwyższym kapłanem. Nagle podłoga zapada się i upadasz do podziemnego zbiornika z dziwną, wrzącą cieczą. Wokół płonie czarny ogień. Czujesz jak twoje ciało rozpłaszcza się i powoli tracisz poszczególne jego części.

Jesteś teraz już tylko cieniem, upiorem jak pozostałe. Swymi nieistniejącymi oczami dostrzegasz, że kapłani odziani w czerń dokładnie zbierają proch, który pozostał z twego ciała i rozsypują go na ołtarzu u stóp Sfinksa. Wówczas główny kapłan czyni jakiś gest i po chwili czujesz, że znajdujesz się na owym ołtarzu, a twoje ciało zostaje odbudowane. Jest jednak inne – silniejsze i oczyszczone, lecz równocześnie pozbawione światła. Czujesz przepelniającą cię moc ciemności.

Oddaj się przez chwilę medytacji nad transformacją, która się w tobie dokonała. Gdy zechcesz zakończyć praktykę, otwórz oczy i powróć do normalnej świadomości.

Po praktyce zalecane jest dowolne odpędzenie i ćwiczenie wzmacniające aurę światłem



Necromantic Ritual



Nas

Lech Piszczatowski

Demon Nas jest tym, który powoduje nieczystość i skażenie (nisrushtih), które zwą nasai (martwym).
Bundahishn 28:29

Powyższy przekaz o Nasie dotarł do nas przez Zaratustian i księgi Bundashisn spiane w Pahlavi. Księga ta zawiera zaratusztriańskie poglądy na starożytne, znane zapewne jeszcze przed Mazdaizmem demony – Dewy, złe duchy. Co oznacza, że pojmowali oni Nasa w ten właśnie sposób?

Znaczenie nieczystości i skażenia jest dla Zaratustrian szczególne, inne jest bowiem pojmowanie grzechu. Zastępuje je pojęcie zbrukania (zanieczyszczenia). Obowiązkiem czciciela Ahura Mazdy jest zachowanie duchowej czystości. Owa czystość obejmuje wiele aspektów – czystość myśli, poddanie swojej seksualności wymogom religii, unikanie zakazanych pokarmów i wiele innych. Wszelki kontakt z Dewami i tworam Arymana prowadzi do skażenia i przejścia człowieka na stronę zła. W odniesieniu do Nasa może to oznaczać, że jest on inicjatorem grzechu i Ścieżki Lewej Ręki. Tak więc wywołanie Nasa jest antynomiańskim aktem otwarcia się na emanację Arymana.

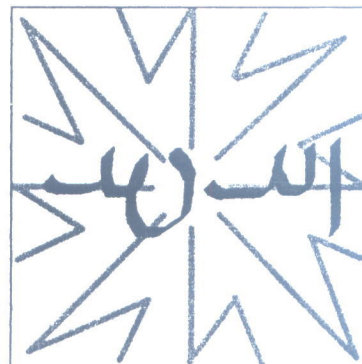
Wierzono, że obumarłe części ciała, odpadłe włosy i odcięte paznokcie zamieniają się we wszy, demony i wszelkie robactwo. Pochowane w komnacie paznokcie oddawały ją we władanie sił demonicznych.

„Wybitnie” nieczyste były dla dawnych ludów irańskich zwłoki. Ciało człowieka było najwyższą nieczystością, co powodowało pewien specyficzny problem, otóż żywioły, jako dzieła Ormuzda były święte i nie wolno ich było brukać. Ciała zmarłego nie wolno było oddać ani ziemi, ani ogniu. W bliskowschodnim klimacie można było jednak rozwiązać ten problem – budowano specjalne, otwarte od góry wieże, do których dostęp miały padlinożerne zwierzęta. Dopiero gdy te zjedzą całe mięso, kości można wrzucić do specjalnego szybu w wieży. Sęp bądź padlinożerny pies jest więc formą, jaką może przyjąć Nas. Błuzniercza komunika ze zmarłymi i uzyskanie wiedzy poprzez grzech budzi w człowieku Czarny Ogień, arymaniczną esencję.

Należy zauważyć, że to żywioł powietrza jest nośnikiem zarazy pochodzącej od rozkładających się ciał i smrodu padliny.

Dla wyznawców Mazdaizmu demon ten mógł być jednym z oblicz moralnego zepsucia Yatukih i reprezentować nekrofilję, somnofilię, ciało bez świadomości. Mag może przywołać tego ducha, aby poznać sekrety gnijącej materii i z innej perspektywy spojrzeć na istotę śmierci i obumierania.

Dla wyznawców Mazdaizmu i Zaratustrian język, szczególnie zapis miał szczególne magiczne znaczenie. Imię Arymana było zawsze pisane do góry nogami. Wnioskować więc można, że akt zapisania, czy samego spojrzenia się na zapis imienia ducha inwokuje daną energię. Możemy więc pokusić się o użycie wulgarnego zapisu imienia Nas w Pahlavi, ewentualnie dodatkowo umieszczając w tle motyw pojawiający się często w symbolach Yatukih (Yatusów), tak jak na przykładzie po prawej stronie:





Przekazy na temat samego Nasa są dość skąpe i pozostawiają wiele na domyśły i wnioski uzyskane poprzez praktykę magiczną.

Według Bondashisn „złe duchy są na odległość krzyku, nawet piania „trzyletniego koguta” (kuleng)”, wywołanie ich więc nie powinno nastęrczać trudności. Wystarczy tylko trochę głośniej krzyknąć ;-):

Podaję więc propozycję experimentum crucis. Rozpoczyna się on inwokacją Dewów i ich mrocznego stwórcy – w celu dostrojenia świadomości do stanu stosownego do następującej inwokacji Nasa. Zamiast tego można użyć rytuału wywołania Dewów jatukańskich autorstwa Laury, opublikowanego w „Glimpses of Left Hand Path”. Energię tego demona chcemy doświadczyć w obszarze zwizualizowanego połączenia z istotą.

Melez !

INDRA, SAURU, TAURVI, AESZMA, NAONHAITIA, ZAIRITSZA, AKAMANAH

Przybywajcie, ukażcie mi twarz otchłani z której wszystko się wyłania ANGRA MAYNIU ! ARYMAN !

Stawiam się na miejscu tego rytu, aby poznać najskrytsze tajemnice i nieznaną mi moc, jaka kryje się w zgniliźnie i odpadzie, w nisrushtih, w trupach i w robactwie, które je trawi, niech dotrze do mnie podświadome i bezlitośnie odkryje się nieodkryte, przez imię NAS. Niech dokona się komunია z Nasai.

Ja [imię magiczne] wzywam cię Nas!

[Wyobraź sobie, że zaczynasz czuć zapach padliny. Po chwili czujesz za sobą ruch. Widzisz idący w twoim kierunku cień, zbudowany jakby z gęstej materii. Cień po obejściu cię dookoła siada przed tobą. Spójrz się wprost na jego oblicze i pozwól, aby dokonało się połączenie. W wizji podążaj za impulsami, które tobą zawiadną]

Gdy zakończysz medytację oczyść się mentalnie i fizycznie.

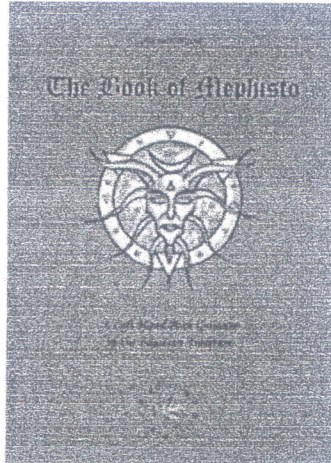


We are proud to announce:

THE BOOK OF MEPHISTO – A LEFT HAND PATH GRIMOIRE OF THE FAUSTIAN TRADITION

BY

Asenath Mason (Lodge Magan)



THE BOOK OF MEPHISTO is a modern grimoire of the Faustian Tradition, based on the author's vast experiences and studies on Faustian magic. The book contains rituals and magical practices which embrace diverse faces and aspects of Mephistopheles, one of the leading devils in the Western demonology.

The goal of this book is to present the figure of Mephistopheles in a new light - not only as a traditional principle of Evil, but as an initiator of the Left Hand Path, the Adversary, and the personal Shadow that accompanies us throughout the whole life.

THE BOOK OF MEPHISTO ...

- ...is a practical workbook
- ...presenting the Faustian magic from a modern perspective
- ...refers to such concepts as:
 - ... traditional demonology
 - ... dark Sabbatic Witchcraft
 - ... the Jungian Shadow
 - ... the idea of Trickster
 - ... and many more

The Book of Mephisto
A Left Hand Path Grimoire of the Faustian Tradition
by Asenath Mason.
76 pages, 20 b/w-images., DIN A5, softcover
EUR 12,00
ISBN 3-939459-00-3
Release: Beginning/Middle of March

edition@roterdrache.org
www.roterdrache.org