



# SMOCZA KREW



PHN'GLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN

Смочья Кроу

## BESTIE WODNEJ OTCHŁANI



Nr 7: Wrzesień 2005



ŁOŻA MAGAN, Dragon Rouge Polska



*Lecz człowiek  
posiada znak,  
liczbę i kształt,  
dzięki którym  
krew jego  
rodziców budzi się  
do życia. I tak  
zapisano w Pakcie  
(Tekst z Magan)*

#### **PROJEKT**

Loża Magan

Okładka: Asenath Mason  
<http://unholyvault.ir.pl>

#### **INFO**

[www.magan.superhost.pl](http://www.magan.superhost.pl)

#### **KONTAKT**

[info@magan.superhost.pl](mailto:info@magan.superhost.pl)

## *Melez!*

Witamy wszystkich! Smocza Krew jest nieoficjalnym pismem członkowskim polskiej Loży Magan skandynawskiego zakonu magicznego Dragon Rouge. Wydawana jest od stycznia 2005 roku na każde większe spotkanie Loży oraz przewidziane są także wydania specjalne poświęcone określonym tematom i zagadnieniom – jak wydanie bieżące. Na stałe Smocza Krew jest przeznaczona wyłącznie dla członków Loży Magan, a jej celem jest przybliżenie czytelnikom różnych tradycji i systemów magicznych. Obecny numer poświęcony jest Smokom, Wężom i innym mitologicznym potworom związanym z wodą. Jest to pierwsze z planowanej serii specjalnych wydań Smoczej Krwi. Dotychczas ukazał się jedynie limitowany numer poświęcony podstawom Ścieżki Lewej Ręki, którego kilka kopii jest wciąż do nabycia. W bieżącym numerze znajdziecie kilka artykułów poświęconych wybranym smokom i wężom morskim, takim jak Tiamat, Lewiatan, Apep, czy Dagon. Oprócz tego zamieściliśmy również krótkie opisy innych popularnych mitologicznych bestii wodnych. W dziale praktycznym zamieszczamy rytuały poświęcone Apepowi i Lewiatanowi, a także alchemiczny pathworking transformacji świadomości. Oprócz tych praktyk znajdziecie tutaj również podróż do lovecraftowskiego miasta Ulthar, gdzie poprzez ukrytą w podziemnej bibliotece księgę, przeniesiecie się do zatopionego w wodach oceanu pradawnego miasta kultu Przedwiecznych. Zapraszamy do czytania!

W przyszłym roku planujemy kolejne specjalne wydania Smoczej Krwi. Następne powinno się ukazać się na przełomie zimy i wiosny przyszłego roku i poświęcone będzie nekromancji.

*Ho Drakon Ho Megas!*

Loża Magan

*Wszystkie teksty i praktyki są autorstwa Loży Magan*



# Spis Treści

## INFO

*Loża Magan i Dragon Rouge -  
wprowadzenie  
Strona 4*

*Obecne Publikacje Loży  
Strona 5*

*Dagon – Pan Wodnej Otchłani  
Strona 6*

*Apep – Wężowy Demon Chaosu  
Strona 11*

*Lewiatan – Król Wszystkich Stworzeń  
Strona 14*

*Kilka słów na temat Tiamat  
Strona 19*

*Inne bestie i potwory związane z wodą  
Strona 30*

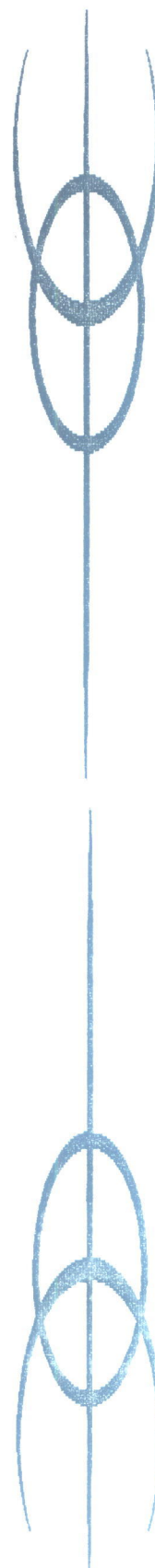
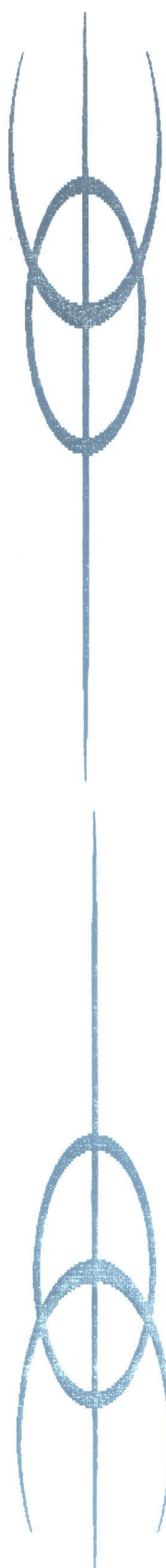
## PRAKTYKA

*Ceremonia Apepa  
Strona 13*

*Inwokacja Lewiatana  
Strona 18*

*Alchemiczne odrodzenie w wodach  
Tiamat  
Strona 25*

*Podróż do Ulthar  
Strona 27*





## 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 Dracoński, 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 Dracońskiego systemu inicjacji. Pracujemy z różnymi aspektami smoczej 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 uśpione 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 Dracońską 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.

CENA: 11 zł



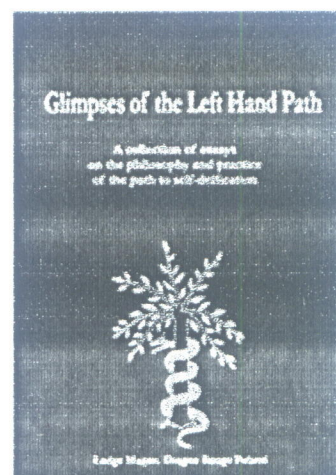
### Glimpses of the Left Hand Path

"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 Księżycy*"
- "*Anubis - Przewodnik na drodze do wieczności*"
- "*Demonozofia Rudolfa Steinera*"
- "*Yatuk Dinoih - czarna magia w starożytnej Persji*"
- i wiele więcej...

W tej chwili książka dostępna jest w j. angielskim



Wszystkie nasze publikacje zamówić można przez naszą stronę: <http://www.magan.superhost.pl/ecommerce>  
Lub przez mail: [info@magan.superhost.pl](mailto:info@magan.superhost.pl)

ZAPRASZAMY!



# Dagon – Pan Wodnej Otchłani

*Laura, Loża Magan*

## Źródła historyczne



Dagon jako bóstwo pojawia się w wielu starożytnych źródłach. Najczęściej utożsamia się go z zachodniosemickim bogiem zbóż Daganem, a jego najwcześniejsze wizerunki pochodzą z rejonu Górnego Eufratu z okresu około 3000 lat p.n.e. Głównym regionem kultu Dagona było królestwo Mari leżące w Starożytnym Dwurzeczu. Amorejczycy uważali Dagona za jednego z głównych bogów. Służyło mu wielu kapłanów. Wierzono, że przemawia on do nich poprzez sny, w ten sposób ujawniając swe porady i rozporządzenia dotyczące zarówno spraw państwowych jako i religijnych. Jego kult obejmował też ekstatyczne wyrocznie, których kapłani, zwani mahhûm, kontaktowali się z bóstwem poprzez sny i wizje. Boginią stanowiącą towarzyszkę Dagona była u Amorejczyków Belet-ekallim, "Pani Pałacu". O tym jak popularny był kult Dagona w Mari świadczy nazewnictwo tytułów jako nosili amorejscy królowie i dostojnicy: "Izi-Dagan" (Sługa Dagona), "Migir-(ilu) Dagan" (Faworyt Dagona), "Ili-(ilu) Dagan" (Moim bogiem jest Dagan), czy "Kakki-(ilu) Dagan" (Moja broń jest Dagan).

Kult Dagona sięgał jednak znacznie dalej poza Mari. Rozpowszechniony był w całej Syrii, Palestynie i wśród Kananejczyków, dzięki którym przyjął się w Macedonii. Sumerowie jako małżonkę przypisali mu boginię Szalasz, a niektóre teksty mezopotamskie świadczą o tym, że utożsamiano go też czasem z Enlilem – władcą ludzi, panem ziemi, rolnictwa i urodzaju, a także tym, który obdarzył ludzkość darem cywilizacji. W podobny sposób czczono w Mezopotamii Dagona: był on potężnym chtonicznym bóstwem, panem ziemi i podziemia, gdzie przewodził zmarłym. To on przekazywał rozporządzenia odnośnie składania ofiar tym, którzy odeszli do królestwa śmierci. On również był sędzią dusz udających się w ostatnią podróż w zaświaty.

Widzimy więc, że mimo częstych skojarzeń Dagona z wodą, równie często był on uważany za bóstwo ziemi. Philo z Byblos (42-117 n.e.) pisze w swej "Historii Fenickiej", że imię "Dagon" oznacza "ziarno", a samo bóstwo jest jednym z czwórki dzieci Uranosa (Nieba) i Gai (Ziemi). W Ugarit Dagan uchodził za ojca Baala, boga natury, który czynił ziemię płodną i równocześnie za boga deszczu, burz i błyskawic. Dagan był bardzo popularnym bóstwem, zajmującym w różnych tradycjach jedno z głównych miejsc w lokalnym panteonie:

"W Ebla (Tell Mardikh, 55 km na poł-zachód od Aleppo, na skraju Pustyni Syryjskiej) w królewskich archiwach zapisano, że Dagan stał na czele panteonu złożonego z 500 bóstw. Nazywa się go Be-dingir-dingir: "Pan Bogów" i Be-kalam: "Pan Krainy". Wraz ze swą towarzyszką nazywaną po prostu Belatu: "Pani" – władała kompleksem świątynnym o nazwie ē-mul: "Dom Gwiazdy". Jedna czwarta w Ebla i jedna z bram nosiły jego imię, poświęcony był mu pierwszy miesiąc roku. Dagona określano także przydomkami: "Pan Bulanu", "Pan Tuttul", "Pan Irim", "Pan Ma-Ne", "Pan Zarad", "Pan Uguash", "Pan Siwad", czy "Pan Sipishu". Dagan jest również nazywany "ti-lu ma-tim": "Rosa Krainy", oraz "Be ka-na-na: "Pan Kanaan". Jedna z tablic z Ebla wspomina o przygotowaniach srebra na biały posąg Dagona, lecz samego posągu nigdy nie odnaleziono". (1)

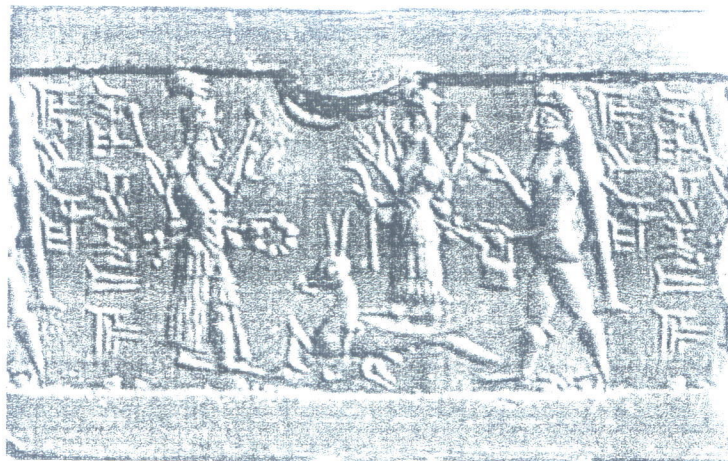
Jedną z najbardziej znanych świątyń Dagona była świątynia w Tirqa, głównym ośrodkiem jego kultu. Świątynia zwana była "ekisiga", co znaczyło "Dom Ofiar (dla zmarłych)". Dagon pojawia się również w Biblii



(Stary Testament) jako główny bóg Filistynów. Jego świątynie mieściły się w Aszdod, w Gazie i w wielu innych miastach południowej Palestyny. Stary testament (Księga Samuela) przytacza opowieść o ukorzeniu się Dagona przed Jahwe: Otóż Filistyni zabrali Arkę Bożą i zanieśli ją z Eben-Haezer do Aszdodu. Tam ustawili ją w świątyni Dagona. . Następnego dnia, gdy ludzie przyszli do świątyni, ujrzeli, że posąg Dagona leży na ziemi przed arką. Postawili go z powrotem, lecz kolejnego dnia historia się powtórzyła: zauważyli, że Dagon znów leży twarzą do ziemi przed arką, a głowa Dagona i dwie dłonie rąk są odcięte na progu, na swoim miejscu pozostał jedynie jego tułów. W ten sposób Jahwe objawił swą wyższość nad słabym bogiem Filistynów.

Niemniej jednak Dagona łączono nie tylko z ziemią – zapisał się on w mitach przede wszystkim jako bóstwo wodne. Mogło to wynikać z powiązania jego imienia z hebrajskim "dag" (ryba) – z tego też powodu przedstawiano go jako boga z rybim ogonem. Takie wizerunki pojawiły się np. na monetach północnofenickiego miasta Arados. (2) To przedstawienie Dagona jako istoty będącej w połowie rybą pozwoliło go utożsamiać z mezopotamskim bogiem o imieniu Oannes. Imię to odnajdujemy w pismach późno-babilońskiego kapłana Berossosa. Oannes był bogiem, który przyniósł na ziemię kulturę i wiedzę, nauczył ludzi budownictwa, rzemiosła i innych dziedzin cywilizacji. Według opowieści Berossosa, cywilizację babilońską założyła rasa istot ziemnowodnych pod przewodnictwem Oannesesa. Pisze on: "Z Morza Erytrejskiego wyłoniła się następna postać podobna do poprzedniej, będąca tą samą złożoną formą półczłowieka i półryby imieniem Odakon". Odakon to inna nazwa Oannesesa. Podobne wierzenia spotykamy u plemienia Dogonów w Mali, którzy jako twórców swej cywilizacji czcili ziemnowodne istoty przypominające ryby, a raczej skrzyżowanie człowieka z rybą. Dogoni określali te istoty jako Nommo i mówili o nich: "Panowie Wód", "Nauczyciele, a także "Nadzorcy". Wierzyli, że ich siedziba znajdowała się w wodzie i aby żyć, istoty te musiały przebywać część czasu w wodzie, a część na ziemi. Przybyły natomiast na ziemię z odległej gwiazdy – być może Syriusza. Berossos opisywał te istoty w następujący sposób:

"Całe ciało zwierzęcia z wyglądu podobne było do ryby; posiadało pod głową ryby drugą głowę, a niżej także stopy podobne do ludzkich, przyłączone do ogona ryby. Również jego głos był wyraźny i ludzki, a dokładny obraz jego postaci zachował się do naszych czasów... Po zachodzie słońca istota owa zwykła ponownie zanurzać się w morze i przebywać przez całą noc w jego głębinach, gdyż była istotą ziemnowodną". (3)



Niebiańskie istoty ziemnowodne z asyryjskiej pieczęci

Berossos nadaje także tym istotom przydomek "Annedoti" (odrażający) i opisuje je bardziej jako półdemony, a nie bogów. Samo imię "Odakon" wywodzić się może z sumeryjskiego "Utukku", określenia używanego w stosunku do dobrych i złych duchów, których przedstawiano z rybimi atrybutami i naczyniami z wodą.



W tym sensie można też utożsamiać Dagona i Oannesa z babilońskim Ea lub sumeryjskim Enki. Imię "Ea" interpretowano jako "Dom Wodny", a za jego królestwo uważano podziemny ocean wód słodkich, Apsu – domenę losu i przeznaczenia. Ea przedstawiano jako pół-kozła, pół-rybę (górną część ciała jak u kozła, dolną jak u ryby). Był od jednak równocześnie bogiem ziemi, a jego przydomek to Nudimmud (płodziciel). (2) Bardziej jednak ten aspekt widoczny jest w przypadku sumeryjskiego Enki – władcy oceanu wód słodkich, ale także władcy ziemi. W mitach Enki występuje jako stwórca ludzi i roślinności, a jego imię znaczy "Pan ziemi" lub "Pan dołu", co ma wiele wspólnego z określeniami używanymi w przypadku Dagona.

## H.P. Lovecraft i Necronomicon

"I nagle To zobaczyłem. Jej pojawienie się oznajmiło jedynie kilka łagodnych kręgów na powierzchni wody, po czym Istota wyłoniła się majestatycznie z mrocznych odmętów. Ogromne, niczym Polifem i odrażające istne monstrum z najgorszego nocnego koszmaru podpłynęło żwawo do Monolitu, objęło go gigantycznymi, pokrytymi łuską ramionami, pochyliło ohydny łeb, po czym wydało kilka miarowych dźwięków". (4)

W opowiadaniach Howarda Philipa Lovecrafta Dagon pojawia się dwukrotnie: jako rybi-bóg w opowiadaniu "Dagon" oraz jako ojciec i pan Istot z Głębi (The Deep Ones). Istoty z Głębi żyły na ziemi przed pojawieniem się ludzi. Przypominają one humanoidalne ryby, tzn. stworzenia o wyglądzie człowieka, lecz z charakterystycznymi rybimi cechami. Cechy te Lovecraft opisuje dokładniej w opowiadaniu "Widmo nad Innsmouth", gdzie mieszkańcy małego nadmorskiego miasteczka przedstawieni są jako potomkowie związków ludzi z Istotami z Głębi. Charakteryzują ich rybnie oczy i ciało pokryte łuskami oraz specyficzny rybi zapach. Dagon uważany jest przez nich za tego, który zapoczątkował rasę Istot z Głębi – prastarą rasę, obdarzoną ogromną inteligencją, której miasta przetrwały w głębinach mórz i oceanów. W miasteczku powstał nawet kult poświęcony Dagonowi, sekta o nazwie Ezoteryczny Zakon Dagona, oddający cześć "Ojcu Dagonowi" i "Matce Hydrze" – głównym bóstwom starożytnego kultu. Potomkowie Istot z Głębi mieszkający w Innsmouth nie umierają, lecz kiedy są gotowi, dołączają do swych rodzin przebywających w podwodnym mieście Y'ha-nthlei, gdzie pozbywają się ludzkich ułomności i stają się niczym ich przodkowie: silni, inteligentni i nieśmiertelni. Wyznawcy Dagona wierzą, iż powstanie on kiedyś, a rasa jego potomków rządzić będzie na ziemi.

Pod tym względem Dagon przypomina Cthulhu, uśpione bóstwo spoczywające w zatopionym mieście R'lyeh. Przepowiednia głosi, iż kiedy gwiazdy będą na odpowiednich pozycjach, powstanie on i ponownie będzie rządzić ziemię, a wraz z nim inni Przedwieczni i pokrewne im istoty: Azathoth, Shub-Niggurath, Hastur, Nyarlathotep, czy Yog-Sothoth. Czasami Cthulhu utożsamiany jest z Dagonem, lecz są także mity według których Dagon i Istoty z Głębi są sługami Cthulhu. Tak np. uważa August Derleth, jeden z następców Lovecrafta. Dagon jest też uważany za prototyp Cthulhu. W Necronomiconie, księdze często wspominatej w mitach o Przedwiecznych, zarówno Cthulhu jak i Dagon uważani są za bogów spoczywających w uśpieniu w podwodnych miastach. Lecz poprzez swe kultury na ziemi zostaną oni przywrócić do życia. Wówczas zatopione miasta wyłonią się z fal oceanów i powstaną starożytne bóstwa i ich wyznawcy. Otworzą się wrota miast, a ci, którzy śpią, przebudzą się ostatecznie.

"Czas ten łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bóstw, wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzuca wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczyć, zabijać i pławić się w radości. Wyzwolone Stare Bóstwa nauczą ludzi jak krzyczyć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalnej ekstazy i wolności". (5)





## Profil magiczny

Dagonowi przypisany jest żywioł wody. Jego kierunkiem jest zachód, a liczbą 777. Jest niejako wodnym odpowiednikiem Shub-Niggurath w swym aspekcie tego, który zdradza istoty wodne, "Istoty z Głębi". Shub-Niggurath (koza z tysiącem młodych) ma podobną funkcję w przypadku żywiołu ziemi. Tutaj ujawnia się więc ponownie podobieństwo do Cthulhu – pana wodnej otchłani, kontaktującego się ze swymi wyznawcami przez sny i wizje. R'lyeh uważane jest za miasto zatopione gdzieś na Południowym Pacyfiku, a w przyporządkowaniu kierunków i żywiołów Cthulhu, podobnie jak Dagonowi, odpowiada zachód i żywioł wody. Tak przynajmniej przyjmuje się najczęściej (pozostałe przyporządkowanie według Necronomiconu to: wschód: powietrze / Hastur, południe: ogień / Yog-Sothoth, ziemia: północ / Shub-Niggurath). Dagon i Cthulhu jako zatopione bóstwa reprezentują głębię podświadomości, z której pierwotne i zapomniane instynkty czasem przenikają do światła świadomości. Mitologia Lovecrafta i Necronomicon opisuje to zjawisko jako "zew Cthulhu", przesłanie, które śpiący bóg przesyła ludziom za pomocą Istot z Głębi, których panem jest właśnie Dagon. Przesłanie to ujawnia się najczęściej w postaci koszmarnych snów, ukazujących sceny tego, co uznajemy za odrażające, przykre, niemoralne, czy przerażające. Dlatego też instynkty jakie reprezentują Przedwieczni zostały przez standardy społeczne stłumione i wyparte ze świadomości. Stąd też Przedwiecznych określa się jako bóstwa "martwe", lecz jednocześnie "uśpione", gdyż instynkty te nigdy nie zanikły – zanikły imiona, energie pozostały. Spoczywają one uśpione na głębokich poziomach ludzkiej podświadomości czekając na swe "wyzwolenie". W R'lyeh martwy Cthulhu czeka śpiąc na swój powrót, kiedy zatopione miasto ponownie wynurzy się na powierzchnię.

W Tarocie Dagonowi przypisać można kartę Księżyc, osiemnaste arcanum związane z literą Qoph i zodiakalnym znakiem Ryb. Symbolizuje zanurzenie się w morze nieświadomości i konfrontację z morskimi potworami prowadzącą do odrodzenia. Stojąc nad brzegiem Oceanu, otoczeni trującymi roślinami i wyłaniającymi się z wody monstrualnymi istotami, uświadamiamy sobie, że jest to nic innego jak łono ziemi, z którego wszystko się wyłoniło, łącznie z nami samymi. Zanurzenie się w Oceanie jest aktem odnowy. Pierwotne morskie potwory należą zarówno do wody jak i ziemi – są pomostem między nieświadomością reprezentowaną przez Ocean i świadomością ziemską. Poprzez wody odradzamy się jako nowe, doskonalsze istoty.

Innym arcanum, które można utożsamiać z Dagonem jest także Pustelnik (IX). Imię DGVN w hebrajskim ma wartość numeryczną 63, a  $6+3=9$  (dziewiąte arcanum). Karta ta związana jest z literą Yod i znakiem Panny oraz wpływem Merkurego.

"Samego Dagona identyfikuje się z Anubisem, "strażnikiem zmierzchu, bogiem, który stoi na progu". Jest on przewodnikiem dusz w krainie Amenta i tym, który otwiera drogi. Anubis jest aspektem Merkurego, który jest kluczem do nakreślenia portretu magicznego Dagona". (1)

Merkury jako psychopompos reprezentuje alchemiczne zanurzenie się w ciemności aby znaleźć w niej światło iluminacji i odrodzić się na nowo. Crowley z kolei przypisuje Dagonowi niektóre aspekty arcanum Głupiec (0) oraz Śmierci (XIII), są to jednak jedynie luźne spekulacje.

Niemniej jednak Dagon, podobnie jak inni Przedwieczni reprezentuje te energie, które spoczywają uśpione w mrocznych otchłaniach ludzkiej świadomości. Wody Dagona to symbol bramy, przez którą możemy uzyskać dostęp do przestrzeni kosmicznych, gdzie Przedwieczni spoczywają uśpieni – zarówno w sensie makro jak i mikrokosmicznym.



Bibliografia:

1. Fra. Sadashtor 645 ' ', Dagon Rising. The Litany of Dagon.
2. Lurker, Manfred. Leksykon Bóstw i Demonów.
3. Temple, Robert. Tajemnica Syriusza.
4. Lovecraft, H.P. Dagon
5. Lovecraft, H.P. Zew Cthulhu





# Apep – Wężowy Demon Chaosu

*Laura, Loża Magan*

Imię "Apofis" tłumaczy się jako "olbrzymi wąż" i istotnie był to egipski demon w postaci węża, który zamieszkiwał ciemności podziemnej krainy Amenti. O jego narodzinach legendy mówią, iż powstał on ze śliny staroegipskiej bogini Neith, rodząc się w wodach Nun – praoceanu, uosobienia pierwotnych wód, z których wszystko powstało. Przedstawiano go najczęściej jako ogromnego wodnego węża – obok bóstwa, które wbijało w niego nóż lub inną broń. Wizerunek ten symbolizował pokonanie węża, poddanie jego demonicznej mocy kontroli bóstw dobroczynnych. Jego rola jest więc podobna do innych mitologicznych wężów i smoków morskich spotykanych w mitologiach na całym świecie, jak choćby mezopotamskiej smoczej bogini Tiamat, czy biblijnego węża Lewiatana. Podobnie jak one, Apep uosabiał pierwotny Chaos, ciemność istniejącą poza porządkiem *ma'at*. Należał do sfery spoza świata stworzonego i uporządkowanego przez bogów.

Wierzono, że Apep ma ponad 16 m. długości, jego ciało jest czarne, a skóra twarda. Swoim rykiem potrafił wstrząsnąć całą krainą podziemną. Inna etymologia jego imienia tłumaczy je jako "Ten, który został wypluty", co odnosi się do legendy o jego narodzinach. Nazywano go też "Złym Jaszczurem", "Przeciwnikiem Ra", "Kręgiem otaczającym świat", a także "Wężem Odrodzenia".

Apep jest "buntownikiem" przeciw ładowi bosko-kosmicznemu. Jego główna rola polega codziennych na próbach powstrzymania słonecznej barki jasnego boga Ra i uwięzieniu go na zawsze w mrokach podziemnej krainy. Jego moc jest tak wielka, że nic nie może go pokonać. A nawet jeśli zostaje pokonany, to tylko na krótki czas, gdyż następnego dnia powstaje ponownie by stawić czoło przemierzającej Amenti słonecznej barce. Czeka na nią na górze Bakhu i gdy bóg słońca zbliża się w okolice góry, w każdej siódmej godzinie nocy, Apep usiłuje połknąć jego barkę. Próbuje ją również powstrzymać wypijając całą wodę z podziemnej rzeki, po której płynie, a także zatrzymać ją w swych splotach nazywanych "ławicami piasku".

Dlatego też Ra nie podróżuje w swojej barce sam, lecz z innymi bogami, którzy pomagają mu jej bronić. Jednym z nich jest Szu, słoneczny bóg dźwigający na swych barkach niebo i oddzielający je od ziemi. Legenda głosi, że był on drugim boskim faraonem, po Ra. Wyznawcy Apepa zaatakowali go w jego pałacu w At Nub i mimo, że ich pokonał, zapadł w chorobę, co spowodowało, że odwrócili się od niego jego dotychczasowi wyznawcy. Wówczas Shu ustąpił z tronu i przekazał go swemu synowi, Gebowi, a sam powrócił w niebiosy. Nie tylko jednak on chronił barkę boga słońca. Wśród obrońców znajdujemy Mahesa, boga w postaci lwa uosabiającego moce rozpalonego nieba, noszącego przydomek "pan rzezi". Na słonecznej barce znajduje się też bogini Selket chroniąca ją za pomocą swych zaklęć magicznych. Jest tam również Mehen, wężowe bóstwo, oraz boginie Izyda i Neftyda. Wszyscy oni pomagają bronić barkę przed Apepem i używają swych mocy, by go pokonać. Dzięki ich wysiłkom, Apep zostaje schwyty w magiczną sieć, a potem pocięty nożami lub zadźgany włócznią przez Horusa (w niektórych mitach jego ciało zostaje rozczłonkowane, a potem spalone). Jego krew zabarwia niebo na czerwono i sygnalizuje wyłonienie się barki z mroków nocy o wschodzie słońca.

Jedynym bogiem, który ma wystarczająco dużo siły, by zabić Apepa jest Set, inny bóg ciemności. Gdy Apep połyka słoneczną barkę, Set wraz z Mehenem zabijają Węża i rozcinają jego ciało, aby barka mogła się wydostać na zewnątrz. Teksty opisujące "pokonanie Apepa" przytaczają rozmowę, jaka odbywa się między nim a Setem, który schwytał go w sieć. Wąż próbuje przekonać Seta, by go wypuścił i przypomina mu, że bogowie słońca są jego wrogami i walczyli z nim (a dokładniej: przypomina mu, że w pojedynku z Horusem



Set stracił genitalia). Rozwścieczony tym przypomnieniem Set, zabija Apepa. Jako symbol mocy rządzących ciemnością, Set wielokrotnie jednak jest z nim utożsamiany. Niektóre teksty wymieniają ich imiona na przemian jako symbolicznego wroga słońca i pana ciemności. Pokonanie Seta czy Apepa jest więc symbolicznym triumfem nad ciemnością i jej aspektami, które przybierają postać mrocznych bóstw, cieni i innych demonów podziemnej krainy.

Niektóre wizerunki przedstawiają pokonanie Apepa przez samego boga Ra, który w postaci Wielkiego Kota Inu odcina Wężowi głowę pod świętym drzewem Iszed lub niebiańskim drzewem sykomory. Również magiczne zaklęcia chroniące przed Apepem odnosiły się do jego pokonania z rąk słonecznych bóstw. Teksty zaklęć mówiły o jego pokrojeniu, spaleniu i zniszczeniu, a jego woskową statuetkę cięto na kawałki i palono. Jego wizerunek na papirusie wkładano do skrzynki, pluto na niego i palono.



Bóg Ra zabijający Apepa

Wierzono bowiem, że Apep zagraża nie tylko bogom, ale i ludziom. Jego dziełem były np. zaćmienia słońca, gdy niespodziewanie noc zapadała w czasie dnia, a także burze i trzęsienia ziemi. Aby wspomóc pokonanie Apepa, w świątyni Amen-Ra w Waset odprawiano codziennie specjalny rytuał, w którym symbolicznie zabijano Węża, ćwiartowano, a w końcu palono.

Kenneth Grant uważa, że imię "Apep" wywodzi się z afrykańskiego konceptu Afefe, "wiatru". Według tej teorii, symbolika imienia odnosi się do najbardziej pierwotnego wyobrażenia węża jako emblematu kreatywnej siły duchowej:

"Afefe-Apopis jest także pierwowzorem Fafnira z nordyckiego mitu i jak wskazał Massey, współczesną pochodną słowa 'podmuchać' w sensie stawać się dużym, opuchniętym, obrzmiałym lub ciężarnym. Afrykański Afefe oznacza więc "wybrzuszącą" lub dmącą siłę wiatru, będącą podmuchem lub duchem, który stał się – w późniejszym opracowaniu Misteriów – Duchem Świętym, który zapładnia dziewicę w formie Gołębia, typowego ptaka powietrza. Potwierdza to dalszy fakt, że duch wiatru, którego Afefe jest 'posłańcem', mieszka w głównej świątyni Legby, afrykańskiego fallicznego bóstwa, który w późniejszych kultach zrównany został z zasadą zła z powodu swojego związku z misteriami seksualnymi" (K. Grant: *Nightside of Eden*)



Symbolicznie Apep jest więc siłą destrukcji, ciemności i niebytu. Można go utożsamić z pustką, "czarną dziurą", połykającą wszelkie życie, istniejącą całkowicie poza światem przyrody – w tym, co Kenneth Grant nazywa Wszechświatem B. Jest pierwotną energią, która istniała przed pojawieniem się czasu i przestrzeni znanej ludziom. Jego istnienie charakteryzuje cykliczność: atak, obrona przed słonecznymi bóstwami, śmierć, ponowne narodziny i znów atak. Nie można go zniszczyć ani pokonać ostatecznie – jest wiecznym i nieskończonym aspektem Chaosu.

Źródła:

Manfred Lurker: *Bogowie i symbole starożytnych Egipcjan*

Kenneth Grant: *Nightside of Eden*

E. A. Wallis Budge: *The Gods of the Egyptians*

---

## Ceremonia Apepa

Zwizualizuj słońce znikające za horyzontem, w paszczy Węża-Smoka podziemia. Koncentrując się na tej wizji zacznij wibrować mantrę "Lepaca Apep". Kiedy poczujesz, że atmosfera wokół ciebie się zmienia, stań twarzą w kierunku zachodnim i rozpocznij ceremonię:

Melez!

Ja (imię magiczne), wzywam Apepa, demonicznego Węża świata podziemnego!  
Ty, który codziennie połykasz słońce podróżujące przez morze nocy i walczysz z bogami światła,  
Który rządysz siódmą godziną wędrówki dusz,  
Który przemieniasz słoneczny blask w pustkę Czarnego Słońca,  
Którego krew zabarwia niebo na czerwono,  
Powstań na me wezwanie!

Pragnę stać się jednym z Twą mocą,  
Spocząć w Twych splotach  
Przemierzyć krainę śmierci, która jest Twym królestwem.  
Przybądź do mnie, demonie wody i ognia  
Panie życia poza zasłoną śmierci!  
Wyłoń się z otchłani piekieł i obejmij mnie swymi splotami!

Apep! Apepi! Aapep! Apofis! Set! Tyfon!

Wzywam Cię w imię Ciemności i Światła, Ognia i Wody, które są Twą esencją! Usłysz me wezwanie i powstań z otchłani podziemia, z podziemnej krainy Amenti!



Lepaca Apep!  
Lepaca Apofis!  
Lepaca Drakon!

Niechaj me wezwanie dotrze do najgłębszych czeluści piekieł!

Ho Drakon Ho Megas!

Wyobraź sobie, że plyniesz słoneczną barką przez podziemną rzekę. Wokół ciebie jest coraz ciemniej. Nagle przed tobą pojawia się Apep. Wypija całą wodę i połyka barkę. Czujesz jak znajdując się w jego wnętrzu, stajesz się nim, czujesz potęgę magii promieniującą od ciebie. Jesteś jednością – światła i cienia, życia i śmierci. Lśnisz światłem rozjaśniającym pustkę i mrok otchłani. Powoli zaczyna wypełniać cię boskość. Oddaj się medytacji nad tym odczuciem.

Gdy poczujesz, że już czas zakończyć medytację, oczyść świątynię dowolnym rytuałem odpędzającym.

---

## Lewiatan – "Król wszelkich stworzeń"

*Laura, Loża Magan*



Obr: William Blake: Lewiatan

"Niech ją przeklną złorzeczący dniowi,  
którzy są zdolni obudzić Lewiatana" (Hi:3,8)

Imię tego mitycznego węża morskiego pochodzi z hebrajskiego i oznacza "kręty", "zwinięty". Pojawia się ono głównie w źródłach chrześcijańskich: Starym Testamencie (Księga Hioba, Księga Izajasza, Księga Psalmów) i apokryfach (Księga Henocha, Księgi Ezdrasza), gdzie oznacza węża lub smoka, bądź też krokodyla, wieloryba, czy ogólnie bestię morską. Wzmianki o Lewiatanie odnajdujemy też w literaturze rabinistycznej, a także niektórych źródłach gnostyckich. Biblia przedstawia Lewiatana jako jedną z istot stworzonych przez Jahwe:

"Tamtędy wędrują okręty,  
i Lewiatan, którego stworzyłeś na to,  
aby w nim igrał" (Ps:104,26)

Jahwe stworzył tego wspaniałego węża morskiego jako ozdobę świata. Lewiatan jest też jednak przeciwnikiem Jahwe, uosobieniem zła, pychy, ciemności i chaosu, z którym bóg ten walczy. Jako siedmiogłowy smok, Lewiatan jest jedną z form Diabła:

W ów dzień Pan ukarze swym mieczem  
twardym, wielkim i mocnym,



Lewiatana, węża płochliwego,  
Lewiatana, węża krętego;  
zabije też potwora morskiego (Iz:27,1)

Stary Testament opisuje Lewiatana jako najgroźniejszego potwora, z którym Jahwe musi się zmierzyć. Jednak apokryfy i literatura rabinistyczna wspominają o dwóch potworach stanowiących parę: żeńskiej istocie o imieniu Lewiatan, oraz męskiej o imieniu Behemot (liczba mnoga od "behemah" = "bestia"). Według midraszy, dwa Lewiatany zostały stworzone w piątym dniu aktu stworzenia. Początkowo stanowiły one parę istoty męskiej i żeńskiej, lecz Bóg w obawie, że ich potomstwo zniszczy świat, zabił żeńskiego potwora. Jej ciało zostanie podane jako pokarm dla sprawiedliwych w dniu sądu. Męski potwór zaś zamieszkał w morzach, szczególnie w Morzu Śródziemnym, gdzie do jego paszczy wpływają wody Jordanu. Jego ciało jest długie na 300 mil, a gdy czuje głód, żar z jego paszczy powoduje wrzenie wszelkich wód. Charakterystyczne są też oczy Lewiatana – lśnią niezwykłym światłem, są niczym "powieki zorzy" (Hi:41,10).

Według Księgi Henocha jednak, Lewiatan i Behemot zostaną rozdzielone dopiero w dniu sądu:

"W owym dniu zostaną rozłączone od siebie dwa potwory: żeński potwór, któremu na imię Lewiatan, zamieszka głębokości morza nad źródłami wód, natomiast [potwór] męski o imieniu Behemot zajmie swoją pierś ogromną pustynię zwaną Dendain, [leżącą] na wschód od ogrodu, gdzie mieszkają wybrani i sprawiedliwi" (Henoah 7-8).

Oba potwory zostaną wówczas pokonane i dopiero wtedy Lewiatan zostanie zabity, a jej ciało będzie podane na ucztę, do której zasiądą tylko sprawiedliwi. Ze skóry Lewiatana Bóg sporządzi namioty dla najbardziej pobożnych ludzi, pasy, ozdoby i naszyjniki. To, co pozostanie ze skóry, będzie rozwieszane na murach Jeruzalem, a jej blask opromieni cały świat. Według legend tym, któremu przypadnie zadanie walki z Lewiatanem będzie Gabriel. Jednak nie będzie on w stanie pokonać węża morskiego sam. Ani Jahwe ani żaden z jego aniołów nie jest na tyle potężny, by stawić czoło bestii morskiej. Lewiatan zostanie uwikłany w walkę z wołem górskim (Behemotem), a walka ta zakończy się śmiercią obu potworów.

Podobnie przedstawia dzień sądu tzw. "Apokalipsa syryjska Barucha" – według niej, Lewiatan i Behemot zostaną zabite w czas nadejścia Mesjasza, a ich ciała będą stanowić ucztę dla wybranych.

Inne źródło apokryficzne, tzw. Księgi Ezdrasza, nie przewiduje natomiast losu jaki spotka ostatecznie Lewiatana i Behemota. Opisuje je natomiast jako dwa potwory, które zostały stworzone piątego dnia i rozdzielone, gdyż nie mieściły się oba w przestrzeni wodnej. Tak więc siedzibą Behemota stały się góry i pustynie, podczas gdy Lewiatanowi Bóg przeznaczył siódmą część ziemi – tą wypełnioną wodą. Behemot jest więc władcą wszelkiego suchego lądu, Lewiatan – wód i wszelkich istot wodnych.

Opis wyglądu Lewiatana znajdujemy w Księdze Hioba, która utożsamia go z krokodylem. Według niej, ma on grzbiet jak płyty u tarczy, z paszczy buchają mu płomienie i sypią się ogniste iskry. Z nozdrzy wydobywa się dym, a jego oddech zdolny jest rozpalić węgle. Serce ma twarde jak skała. Gdy wstaje, mocni drżą ze strachu i przerażeni tracą przytomność. Gdy się porusza, zostawia po sobie lśniąca smugę na wodzie. Morskie fale powstają na skutek jego oddechu. Jest władcą burz i sztormów. Żadna broń nie jest w stanie go pokonać. Jest nieznównany i niezwyciężony:

Nie ma mu równego na ziemi,  
uczyniono go nieustraszonym:  
Każde mocne zwierzę się lęka  
jego, króla wszystkich stworzeń (Hi:41,25-26)



Lewiatan i Behemot pojawiają się również w źródłach gnostyckich. Ofici uważali te praistoty za symbole dwóch (z siedmiu lub dziesięciu) etapów, przez jakie przechodzi dusza w dążeniu do zbawienia. Według nich, Lewiatan to dusza świata, utożsamiana z wężem Uroborosem.

Te dwa pierwotne potwory mają też wiele odpowiedników w innych mitologiach i legendach z różnych kregów kulturowych. Często utożsamiane są z babilońską smoczą boginią chaosu Tiamat i jej partnerem, Kingu (podobieństwo w brzmieniu aramejskiego "akna" = "wąż"). Imię "Tiamat" oznacza "otchłań", co odpowiada hebrajskiemu "tehom" – "głębia". W mitologii ugaryckiej odpowiednikiem Lewiatana jest Lotan, utożsamiany z kolei z innym morskim bóstwem o imieniu Jamm. Biblijna historia być może opiera się właśnie na fenicko-kananejskim micie o walce Jamma z Baalem:

Na początku wszechrzeczy istniały tylko dwie istoty: Jamm i Baal. Jamm, zwany również "Księciem Mórz", opisywany był jako potwór morski – smok, wąż, czy siedmiogłowa bestia. Baal był z kolei bogiem burz, chmur i powietrza. Te dwa pierwotne bóstwa toczyły pomiędzy sobą walkę o panowanie nad światem. Zakończyła się ona zwycięstwem Baala, który pokonał Jamma, morskiego węża.

Podobnym mitem jest walka babilońskiego boga Marduka z boginią Tiamat przedstawianą jako morski smok i uosobienie wszelkich wód. Z jej ciała zostaje stworzona ziemia i ludzkie ciała. Lewiatan posiada też wiele elementów wspólnych z innymi węzami i bestiami morskimi z różnych mitologii, takimi jak skandynawski Jormungandr, Rahab i Tannin – morskie demony z żydowskich legend, norweski Kraken, czy legendarna Hydra. Bernard Heuvelmans w swej książce "In the Wake of the Sea-Serpents" wysuwa teorię, że Lewiatan mógł być autentycznym ogromnym wężem morskim, którego widziało wielu żeglarzy w czasie podróży morskich.

W tradycji chrześcijańskiej Lewiatan jest często utożsamiany z Szatanem, bądź też przedstawiany również jako jeden z upadłych aniołów służących Szatanowi, władca wód i kierunku zachodniego. Tak przedstawia go np. grimoire zatytułowany "The Book of the Sacred Magic of Abra-Melin the Mage". Jest on jednym z głównych władców piekła, wraz z Lucyferem, Belialem i Szatanem. W tym aspekcie jest on utożsamiany z upadłym aniołem o imieniu Rahab, określanym często jako anioł śmierci. Ten pogląd wywodzi się też z pradawnego przekonania o związku pierwotnego potwora morskiego z ciemnością i złem – atrybutami Diabła:

"Shaitana nazywano "Pradawnym Wężem" (smokiem) i "Panem Otchłani". Pradawny Wąż czy Smok, według ekspertów takich jak E.A. Budge czy S.N. Kramer, to Lewiatan. Lewiatan to Lotan. Lotan wywodzi się od istoty o imieniu Tietan. Tietan natomiast, jak dowiadujemy się od autorytetów z dziedziny mitologii Wschodu, to późniejsza forma imienia Tiamat. Według ekspertów, Smok Otchłani nazywany Shaitanem jest tym samym Smokiem Otchłani noszącym imię Tiamat" (2)

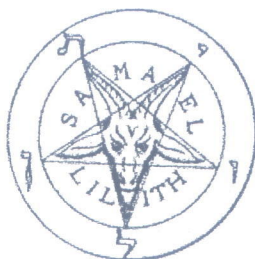
Lewiatan opisywany jest też jako pośrednik pomiędzy Lilith i Szatanem-Samaelem, piekielną parą władców. Co więcej – stanowi obraz ich połączenia:

"Wiecie już, że zły Samael i nikczemna Lilith są jak partnerzy seksualni, którzy za pomocą pośrednika, odbierają złe i nikczemne emanacje jeden od drugiego i przesyłają je sobie nawzajem. Wytłumaczę to na podstawie ezoterycznego znaczenia wiersza "Tego dnia Pan ukarze swym wielkim, okrutnym i potężnym mieczem Lewiatana, węża płochliwego, Lewiatana, węża krętego" – to jest Lilith – "zabije też potwora morskiego" (Iz:27:1). I jest czysty Lewiatan w morzu i nazywają go wężem, więc jest wielki nieczysty wąż w morzu w dosłownym sensie. To samo dotyczy ukrytego znaczenia. Niebiański wąż to ślepy książę, obraz pośrednika pomiędzy Samaelem i Lilith. Jego imię to Tanin'iver. On jest więzią, dodatkiem i połączeniem Samaela i Lilith. Gdyby został stworzony w pełni swej emanacji, zniszczyłby świat w jednej chwili" (4)





Stąd też pojawienie się imienia Lewiatana (LvTHN) na symbolu Bafometa, reprezentującym połączenie Lilith i Samaela jako siłę opasującą i wieczną – symbol przejęty przez Antona LaVeya od francuskiego okultysty Eliphasa Levi.



W średniowiecznej encyklopedii sztuki biblijnej, tzw. Liber Floridus, widzimy Lewiatana jako bestię niosącą na swym grzbiecie Antychrysta. Lewiatan przedstawiony jest tutaj jako bestia przypominająca smoka, z czarnymi oczami i ostrymi zębami. Rycina ta sugeruje, że Antychryst czerpie swą moc od bestii, na której siedzi, co zresztą głosi Apokalipsa św. Jana: "A cała ziemia w podziwie powiodła wzrokiem za Bestią, i pokłon oddali Smokowi, bo władzę dał Bestii" (Ap:13,3-4).

Symbolicznie Lewiatan reprezentuje przede wszystkim siły niższe, pierwotny chaos, który stanowi zasadę równoważącą porządek kosmiczny. Jest też praprotworem stanowiącym kosmogoniczną ofiarę – podobnie jak Marduk zabija Tiamat, czy Baal Jamma, tak i Jahwe zabija żeńskiego Lewiatana, by jej ciało i skóra posłużyła do innych elementów stworzenia. "Ubiór ze skóry" sporządzony dla Adama i Ewy, utworzony został właśnie ze skóry zabitego Lewiatana. Ponieważ zaś "ubiór" interpretuje się jako ciało okrywające ludzką duszę, tak więc ciała człowieka stanowią część pierwotnego potwora chaosu.

Michael Aquino pisze w "The Diabolicon": "Przed Bogiem i Aniołem, Demonem i człowiekiem, istniał tylko Lewiatan, zasada ciągłości i beczasowej egzystencji". Lewiatan reprezentuje więc prapoczątek, pierwotne siły kosmiczne ożywiające wszechświat. Nie przypadkiem więc gnostycy wierzyli, że jest on duszą świata, Anima Mundi. Jest wiecznym początkiem i końcem. Nie można go pokonać ani ujarzmić, gdyż zabity smok / wąż zawsze wraca do życia, bądź też istnieje jako część świata i człowieka. Można go obudzić i przywołać, o czym mówi Hiob przeklinając noc swych narodzin i wspominając, że są osoby do tego zdolne. W sensie mikrokosmicznym, Lewiatan reprezentuje najgłębsze obszary podświadomości. Jest elementem chaosu i potencjałem siły spoczywającej w ciemnościach ludzkiej jaźni.

Lewiatan jest tym, co spaja i łączy ciało astralne i fizyczne. Reprezentuje opanowanie i kontrolę świadomości poprzez dynamiczną zmianę. Jest zarówno tym, co w górze, jak i tym, co na dole – wewnętrzną i zewnętrzną mocą, duszą świata i iskrą boskości. Jest beczasowym istnieniem, zasadą, która budzi i spaja esencję jaźni. Odnaleźć go można zanurzając się w mroki podświadomości, w snach i wizjach, przez które impulsy tego, co ukryte wyłaniają się do światła świadomości. Proces ten jest integralną częścią ścieżki lewej ręki, której adept stopniowo dociera do esencji świadomości zanurzając się w jej wnętrzu w poszukiwaniu potencjału pozwalającego kształtować rzeczywistość – zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz. Podążając ścieżką Lewiatana, sami stajemy się nim – Wężem / Smokiem, boską istotą niezależną od wszelkich struktur kosmicznych poprzez uświadomienie sobie i opanowanie iskry boskości, esencji Lewiatana.

#### Bibliografia:

- 1) Kaufmann Kohler, W.H. Bennet, Louis Ginzberg: *The Jewish Encyclopedia*
- 2) Ryan Parker: *Necronomicon Info Source*
- 3) Biblia



- 4) R. Isaac b. Jacob Ha-Kohen: *Treatise on the Left Emanation*
- 5) Aquino Michael: *The Diablicon*
- 6) Lurker, Manfred. *Leksykon bóstw i demonów*

---

## Inwokacja Lewiatana

Wzywam Lewiatana! Pana wód! Morskiego Smoka, który jest bramą do wnętrza mej duszy! Niechaj przebudzi się z uspienia i powstanie z głębin, a poprzez niego nich otworzą się wrota zapomnianej wiedzy!

LEPACA KLIFFOTH!

Stoisz nad brzegiem ogromnego morza. Jest noc, wszędzie panuje ciemność. Widać jedynie rozgwieżdżone niebo. Panuje cisza, morze jest spokojne. Jest zimno. Przenika cię przeraźliwy chłód.

Przyzywam Ciebie, istotę piątego dnia stworzenia, wspaniałego Smoka morskiego, który ożywia morza. Stoisz on na czele całego królestwa wód. Twoja potęga sięga daleko a twe oczy, których jest ponad 300, lśnią w ciemnościach oświetlając morze i znajdujące się nad nim niebo. Gorąca para dobywa się z twych nozdrzy, a jasne języki ognia wyłaniają się z twojej potężnej paszczy!

HO DRAKON HO MEGAS!

Wzywam Ciebie, który stałeś się nieśmiertelny i wyższy niż wszyscy bogowie; Pana wód, pierwotnej substancji, z której wyłoniło się wszelkie życie. Powstań z uspienia ponownie aby przejąć należną Ci władzę nad światem! Niech Twoja moc ujawni się na wezwanie tych, którzy poszukują starożytnej wiedzy!

VOVIN! VOVIN! LEPACA VOVIN!

Nagle zrywa się wiatr. Jest coraz zimniej. Niebo zasłaniają chmury i nie widać gwiazd. Na morzu pojawiają się ogromne fale. Zrywa się burza. Wokół was błyskają błyskawice i słychać grzmoty oraz sztorm szalejący na morzu. Z morza wyłania się ogromny Wąż – Smok. Jest czarny. Jego łuski lśnią w świetle błyskawic. Otacza go aura elektryczności. Jego oczy lśnią fosforyzującym blaskiem. Wąż zbliża się do brzegu, w waszą stronę. Stoisz teraz naprzeciw niego i spoglądasz w jego oblicze, w jego oczy.

**I nadchodzi czas przebudzenia! Morza rozstępują się i wyłaniają się z nich potężne bestie, którym przewodzisz, potężny Smoku! Rozpoczyna się nowa era – czas, kiedy budzi się Lewiatan!**

W tym momencie milknie sztorm. Chmury rozsuwają się ukazując na powrót rozgwieżdżone niebo. Wiatr milknie. Morze się uspokaja. Czujesz płynącą w twym kierunku energię z oczu Węża. Nie potrafisz oderwać wzroku. Przestaje być ci zimno. Czujesz spokój.

Wąż budzi się z uspienia! Hydra rozpościera swe skrzydła, których cień pada na ziemię. Stare bóstwa wyłaniają się z oceanów! Powstań Lewiatanie! Napelnij mnie swą mocą!

Pozdrawiam Cię  
Ho Drakon Ho Megas!



Nagle Wąż pochyla się nad tobą, otwiera paszczę i połyka cię. Jesteś teraz w jego wnętrzu. Wokół czujesz ciepło, które stopniowo przechodzi w żar. Żar ten zaczyna płonąć i w twym ciele. Powstaje u podstawy kręgosłupa i płynie w górę ogarniając całe ciało. Twój oddech pulsuje w rytmie oddechu Węża.

Czujesz jak twoje ciało transformuje. Wyrastają mu łuski. Pojawiają się skrzydła. Otacza cię sfera elektrycznej poświaty. Teraz sam jesteś Wężem-Smokiem. Morza i oceany są twym królestwem. Czujesz przepływającą przez siebie moc. Na żądanie możesz wywołać i wstrzymać wiatr. Rozpętać burzę. Wzburzyć morze. Jesteś władcą wodnej Otchłani. Twe ciało płonie mocą, jakiej nie poczuł żaden człowiek. Czujesz jedność wszystkich żywiołów. Jesteś połączeniem nieba i ziemi. Wody i ziemi. Powietrza i ognia. Zachowaj to uczucie w sobie.

Potem powróć do normalnej świadomości.

---

## Kilka słów na temat Tiamat

*Agnus, Loża Magan*

Nie było nic prócz Tiamat  
Potężnego Węża, Ogromnego Gada  
Węża o żelaznych zębach  
Węża o ostrych szponach  
Węża z oczyma Śmierci  
*Tekst z Magan, Necronomicon*

### I. ENUMA ELISZ I POCHODZENIE TIAMAT

Centralnym dziełem babilońskiej mitologii, z którego dowiadujemy się o powstaniu wszechświata i stworzeniu człowieka jest Enuma Elisz, która bierze swoją nazwę od dwóch pierwszych słów poematu, które znaczą dosłownie „Gdy w górze”. Najstarsza wersja tego tekstu zapisanego na siedmiu tabliczkach pochodzi z pierwszej połowy I tysiąclecia p.n.e., czyli okresu który współcześni historycy wyróżniają jako ostateczny etap krystalizowania się i ujednoczenia poglądów Babilończyków i Asyryjczyków na zagadnienie powstania świata. W I tysiącleciu p.n.e. ukształtował się także ostateczny obraz świat fizycznego. Ziemia miała być uformowana w rodzaj płaskiego dysku, wraz z gwiazdami i niebem nad sobą, oraz wodami kosmicznymi i światem podziemnym poniżej. Świat podziemny, jako miejsce pobytu zmarłych, przedstawiano sobie jako bezwodną pustynię, pełną pyłu i mroku, stąd możemy zakładać, iż znajdował się poniżej oceanu wód kosmicznych.

Mit Enuma Elisz daje nam obraz powstania i ustalenia porządku świata w kolejnych etapach, od chaosu po wysoce zorganizowany twór – człowieka. Inne dzieła kosmogoniczne traktują jedynie o wybranych aspektach tego problemu. Świat zaczął się od bogów uosabiających poszczególne elementy kosmiczne i siły natury istniejące zawsze, a powstał w skutek działania siły twórczej Marduka. Utwór jest zatem wyrazem oficjalnej doktryny kapłanów Babilonu. I właśnie z tego powodu wypadałoby zastanowić się, czy choć tak dobrze i szeroko opisane powstanie świata jest rzeczywiście prawdziwym celem utworu. Przewagę emocjonalną i ilościową mają partie tekstu mówiące o narodzinach i wychowaniu Marduka, a także o jego



przygotowaniach do walki z Tiamat, jej przebiegu, oraz ostatecznym wychwaleniu tryumfującego bóstwa. Możemy zatem śmiało przyjąć, iż poemat jest w swojej istocie literackim hymnem ku czci Marduka, naczelnego bóstwa panteonu Babilonii, stworzyciela nieba i ziemi, pana świata.

Pierwszy raz natrafimy na Tiamat, kiedy podobnie jak starożytni Babilończycy zadamy sobie pytanie co istniało, kiedy nie istnieli jeszcze bogowie. Niegdyś – głosi ów mit – istniały jedynie praistoty. Początkowo nie było nikogo poza Apsu, praodwiecznej słodkowodnej Otchłani (stąd prawdopodobnie pochodzi angielskie słowo Abyss) i Tiamat, czyli słonowodnego Oceanu (hebrajskie Tehom, które część badaczy wyróżnia jako wyraz który pochodzi od bogini Tiamat, oznacza Głębie). W tym stadium pojawia się także Mummu – pojecie, które możemy interpretować jako myślotwórczą moc życia, albo jedno z imion, tytułów Tiamat. Sama bogini przedstawiona jest w micie w bardzo różnym świetle. Z pewnością symbolizuje pierwotny chaos i dynamiczną siłę kreacji. Z jednej zaś strony widzimy ją jako opiekuńczą i wyrozumiałą matkę istot które zrodziła (stanowczo przeciwstawia się pomysłowi ukarania niesfornych młodych bogów wysuniętego przez Apsu). Natomiast z drugiej jest przedstawiona jako wojownicza bogini krwi i zemsty, oraz matka wszelkiego zła i potworów.

Także jej forma fizyczna nie jest ściśle określona w poemacie. Generalnie widzimy ją jako olbrzymią istotę, która jest zdolna pochłonąć swoimi wnętrznościami siedem wiatrów i z której ostatecznie Marduk stworzył cały fizyczny świat. Z przekazów kultury wiemy jednak, że bogini była ukazywana najczęściej jako potężny Smok lub Wąż symbolizujący słone wody oceanu.

Zanim przejdziemy do szczegółowego opisu poszczególnych cech i aspektów Tiamat, możemy na chwilę zatrzymać się i zastanowić co leży u podstaw takiego przebiegu i zobrazowania tego mitu. Przede wszystkim radzę skierować swoją uwagę jak zwykle w stronę procesów historycznych i uwarunkowań kulturowych. Załączki mitu mogły powstać w okresie starobabilońskim w kręgu kapłanów Marduka i miały uzasadniać wywyższenie opiekuńczego boga mało znaczącego wówczas Babilonu, uwarunkowane zmianami politycznymi w Mezopotamii w tym okresie. Z drugiej strony mit ten może relacjonować konflikt między matriarchalnymi i patriarchalnymi zasadami społecznej organizacji i religii, podobnie jak miało to miejsce w Egipcie, gdzie kult żeńskiej, lunarnej bogini Ta-Urt (której greckim odpowiednikiem jest Tyfon), został na początku zdegradowany przez dominujący kult solarny, a następnie zdemonizowany, tak by kojarzył się z wszystkim co mroczne i złe.

Z jeszcze innej perspektywy to symboliczne przekształcenie chaosu (formy nieuporządkowanej) w kosmos (formę uporządkowaną), może odpowiadać wyodrębnieniu kultury i przeciwstawieniu jej naturze, wszak człowiek zawsze dążył do ujarznienia i podporządkowania sobie tego, czego nie potrafił zrozumieć i co stanowiło dla niego zagrożenie. Paradoksalnie czując z nim nierozzerwalną więź, jak z matką...

## II. TIAMAT JAKO BOGINI PIERWOTNEGO CHAOSU I MATKI WSZELKIEJ KREACJI.

Kiedy na górze jeszcze nie nazwano nieba,  
A na dole ziemia też jeszcze nie otrzymała imienia,  
Kiedy tylko Apsu praodwieczny, który je spłodził,  
I Mummu-Tiamat, która je wydała na świat  
Enuma Elisz

Tiamat po pierwsze i przede wszystkim jest pierwotnym i chaotycznym źródłem wszelkiego życia. To właśnie z jej łona pojawiają się pierwsza para bóstw Lachmu i Lachamu, a potem z kolei z nich wszyscy następnii bogowie. Co więcej już w ósmym wersie Enumy Elisz możemy dowiedzieć się iż miało to miejsce „kiedy bogowie nie mieli imion jeszcze i przeznaczenie ich nie było jeszcze ustalone”, dzięki czemu możemy wnioskować że Tiamat nie jest jedynie bezkształtnym źródłem wszelkiego życia, ale ma także moc



nadawania kształtów i rzeźbienia przeznaczenia, co szczególnie wyraźnie widoczne jest w dalszej części mitu, kiedy tworzy swoje demoniczne armie i nadaje Kingu Tablice Przeznaczenia. W tym z swoich aspektów jest bardzo podobna do greckiej Gai, która według Teogonii Hezjoda „nie została stworzona przez jakiegoś boga, ale po Chaosie powstała sama przez się”. Możemy więc wnioskować, że w tej koncepcji chaos zawiera w sobie także wewnętrzną esencję kosmosu, która dąży do pewnej formy uporządkowania. Również podobnie jak Gaia jest bardzo troskliwą matką dla swoich dzieci i kategorycznie sprzeciwia się ukaraniam swoim dzieci, za ich niegodne uczynki.

Kolejną cechą „matki Hubur, która stworzyła wszystkie istnienia”, jest jej wybitnie wodny charakter. Bez wody nie ma życia i już od starożytnych czasów miała ona swoje szczególne odbicie prawdopodobnie we wszystkich możliwych mitologiach. Z jednej strony, podobnie jak mitach egipskich, gdzie Nun jako praocean jest symbolem chaosu wodnego, Tiamat jest symbolem wodnego łona, z którego pochodzą wszyscy bogowie i samo życie. Z drugiej strony Tiamat jako wielki potwór, Smok jest tą, która rozdziela i dysponuje źródłem życiodajnego eliksiru.

Lecz Tiamat nie jest jedynie źródłem wszelkiej esencji twórczej i matką bogów, ale całego świata w ogóle. Przejście od bezkształtnego wodnego żywiołu do lądu pojawia się w mitach jako ważny akt, niezbędny do przekształcenia chaosu w kosmos. Następnym krokiem w tym kierunku stanowiło oddzielenie nieba od ziemi, które być może, w rzeczywistości pokrywa się z tym pierwszym aktem, jeśli uwzględnimy początkowe utożsamienie nieba z oceanem świata. W Enuma Elisz czytamy: „Pan spoczął, by przyjrzeć się zwłokom, Podzielić potwora, przemyślnie rzeczy do życia powołać, Przełamał je na pół, jak mięczaka, Jedną połówkę podniósł i rozpostarł jak niebo, Założył zasuwę, wystawił strażę, nakazał im nie wpuszczać wód”. W ten sposób miały powstać niebo i ziemia. Zresztą wyobrażenie o pierwotnym charakterze żywiołu morskiego, z którego głębin wyłania się lub powstaje ziemia, ma w istocie uniwersalny charakter i można je znaleźć we wszystkich niemal mitologiach świata. O wiele rzadziej (jako typowe przykłady można wskazać mitologie skandynawską i perską) występują motywy powstania świata z współdziałania dwóch żywiołów – wody lub lądu i ognia. Kosmogoniczne znaczenie ognia jest w ogóle dwoiste, gdyż znajduje się on jakby na pograniczu natury i kultury, ale nie jest to tematem niniejszego eseju.

Na Tiamat jako matkę wszystkiego, możemy spróbować spojrzeć także pod jeszcze innym kątem. Jeżeli podążymy za sugestią Ericha Fromma, być może uda nam się spojrzeć na mit Enuma Elisz przez zwierciadło współczesnej psychologii. Podobnie jak w koncepcji o ścieraniu się organizacji społecznej i kultów religijnych, także i tym razem gra pierwiastków męskiego i żeńskiego, będą kluczowymi do zrozumienia symboliki poematu. Kult wielkiej bogini wiązał się zawsze z symboliką przyrody, a także płodności. To wierzenie było związane z mistycznymi właściwościami kobiety. Zdolność do macierzyństwa i rodzenia nowego życia uznawana była za przejaw sfery sacrum. W rozwoju religii okres kultu bogini matki nazywany jest też fazą lunarną. Żeńska energia była uosobieniem najbardziej pierwotnych sił natury, sił tworzenia i płodności. Marduk aby zwyciężyć Tiamat musi także udowodnić że posiada siłę kreacji. Stąd znaczenie sceny próby w micie (na której symbolikę bardzo wyraźnie wskazuje Fromm), w której to podczas uczty w pałacu Marduk za pomocą siły swojego słowa musi spowodować, aby najpierw wskazana szata zniknęła, a następnie pojawiła się na nowo. W kolejnych bardziej już współczesnych mitach kosmologicznych (jak np. w Biblii), bogowie już o męskim – solarnym charakterze będą tworzyli wszechświat za pomocą swojego słowa. Co ciekawsze nawet sam proces wydawania na świat ulegnie zmianie. Zamiast powstać z kobiety, to mężczyzna da jej życie jak na przykład w przypadku Adama i Ewy, czy Zeusa i Ateny.



### III. TIAMAT JAKO BOGINI CIEMNOŚCI, KRWI I ZEMSTY

Matka Hubur, która wszystkimu kształt nadaje,  
Stworzyła niezawodny oręż; wydała na świat smoki.  
- Zęby miały ostre, kły bezlitosne -  
Ciała ich miast krwią napełniła jadem;  
Sprawiła, że otoczone były aureolą; uczyniła je podobnymi do bogów...  
Enuma Elisz

W dalszej części poematu poznajemy zupełnie już inną Tiamat. Tym razem jest tą, która odbiera życie, mści Apsu, staje się matką wszelkiego zła i wszystkich potworów. Tworzy i dobiera sobie nowego kochanka, czyni go panem przeznaczenia (przez nadanie mu Tablic Przeznaczenia) i w konsekwencjach napełnia go swoją krwią, z której przyszłości powstanie człowiek. Jest już wyzwolona, silna i niezależna. Zastanówmy się teraz co wpłynęło na tak diametralną różnicę obrazu.

Na pewno jak wspominaliśmy już wcześniej powyżej duże znaczenie miały tarcia na gruncie nowej koncepcji kultu religijnego, schematu społeczeństwa, czy psychologii. Jednak jak wskazuje Mircea Eliade cały charakter Enumy Elisz jest dość mroczny i ponury. Tiamat jest już nie tylko pierwotną chaotyczną całością poprzedzającą wszelką kosmogonię, lecz ostatecznie okazuje się autorką niezliczonych potworów, jej „kreatywność” na dobrą sprawę jest właściwie całkowicie negatywna. Na potwierdzenie tej tezy w poemacie czytamy: „ przygotowała walkę przeciw bogom, swemu nasieniu, dla pomszczenia Apsu Tiamat wymyśliła zło.” Śmiało możemy więc założyć że wcześniej go nie było. Pierwotność jako taka jest więc przedstawiana dokładnie jako źródło negatywnych emanacji.

Z drugiej strony możemy dalej podążać za tropem procesu ewolucji chaosu w kosmos, jak proponuje nam Eleazar Mielecinski. Patrząc w ten sposób owe przekształcenie chaosu w kosmos, czyli de facto ciemności w światło i bezładu w porządek, odbywa się najczęściej na zasadzie walki archaicznego herosa z chtonicznymi demonami i potworami. Znacznie popularniejsza jest jednak kosmiczna walka z wężem (smokiem), której celem jest zwyciężenie wodnego chaosu. Wąż (smok) w większości mitologii związany jest z wodą, często bywa przedstawiany jako jej grabieżca zagrażający ludziom zatopieniem albo suszą, czyli ogólnie rzecz biorąc wprowadzeniem pierwiastka chaosu do bilansu wodnego danej społeczności...

Zresztą mitologiczne boje i pojedynki prawie zawsze mają w większym stopniu charakter kosmologiczny i oznaczają zwycięstwo sił kosmosu nad chaosem. Jednakże nie jest to w żadnej mierze właściwe jedynie mitologii babilońskiej. W mitologii skandynawskiej Thorowi, Odynowi i innym bogom udaje się okiełznać chtoniczne moce – wieczne źródło chaosu – w postaci potworów: Jormunganda, wilka Fenrira, czy bogini śmierci Hel. W mitologii egipskiej Re-Atum codziennie walczy z podziemnym wężem Apepem. Natomiast z mitologii greckiej możemy się dowiedzieć o walce Zeusa z Tyfonem, ojcem takich chtonicznych potworów jak Hydra lernejska, Chimera, Cerber, czy dwugłowy pies Orfo. Nawet w samej Biblii możemy znaleźć aluzje do walki boga ze smokiem lub cudowną rybą, również wyobrażającą wieczny pierwiastek chaosu (Rahab, Tehom, Lewiatan.). Podobne pary można mnożyć i mnożyć – wystarczy wymienić jeszcze walkę Apollona z Pytonem, Tretony z Až-dahaką, czy Kersaspa z Sruwarem.

W Enuma Elisz także bardzo ważną rolę pełni wątek krwi. Który choć bardzo rzadko wyróżniany przez badaczy zagadnienia, jest składnikiem bez którego nie otrzymalibyśmy pełnego obrazu bogini. O jego znaczeniu mogą świadczyć dwa następujące cytaty: „ wichry niech poniosą jej krew ku miejscom tajemnym” i „przeciał jej żyły z krwią, i wiatru północnemu ponieść ją zlecił na miejsce tajemne.” Możemy stąd wnioskować że w krwi Tiamat zawarta jest jej cała esencja, oraz twórczy pierwiastek chaosu, który bóg światła musi odpowiednio ukryć, by proces transformacji chaosu w kosmos mógł zostać zakończony. Co



więcej po części także i człowiek zostaje stworzony z esencji Tiamat, gdyż jest ona zarazem matką i kochanką Kingu, z którego krwi stworzony jest rodzaj ludzki. Jak trafnie zauważa Eliade, człowiek stworzony jest więc z materii demonicznej. Kingu, mimo iż był jednym z pierwszych wśród bogów, stał się z biegiem historii arcydemonem i wodzem armii wszelkich potworów, które stworzyła Tiamat. Zresztą sama rola człowieka w mitologii sumeryjskiej i babilońskiej jest bardzo smutna – zostaje stworzony i istnieje tylko po to by służyć bogom, a jego imię Lullu może znaczyć według jednych koncepcji „dzikus” albo „słabowity.” Według Mioletinskiego prototypem stworzenia świata z ciała zabitej żywej istoty, jest składanie ofiar. Prawdopodobnie im bardziej archaiczna mitologia, tym więcej znajdziemy w niej opowieści o stworzeniu zwierząt i roślin, ciał niebieskich i innych obiektów naturalnych z ciała zabitego „przodka”. Najwyraźniej motyw składania ofiary z krwi jest widoczny w mitologii azteckiej, gdzie bogowie aby żyć, potrzebują ludzkiej krwi. Ma to swoje odbicie w pewnym sensie także i w omawianym poemacie, gdyż, aby bogowie mogli zostać oczyszczeni z win po skończonej wojnie i mogli stworzyć rodzaj ludzki potrzebna jest krew Kingu. Nawet dobra wola Marduka, którego moc nad życiem jest znaczna i którego jedna z tabliczek babilońskich zwie nawet „panem świętego hymnu, ożywiający zmarłych”, okazuje się daremną. Aby powstało życie potrzebna jest krew, nośnik twórczego pierwiastka chaosu i wszelkiego życia.

#### IV. ROLA I OSOBA TIAMAT W NECRONOMICONIE

Wiedz tedy, iż Tiamat nieustannie próbuje wznieść się do gwiazd  
I gdy to, co w dole, zjednoczy się z tym, co na górze,  
Wówczas nowy wiek nastanie na Ziemi,  
A Wąż będzie całością  
I wody będą jednym  
Jak wtedy, gdy w górze niebiosa nie nosiły jeszcze imienia.  
**Necronomicon**

W swoim wykładzie wygłoszonym w 1982 roku w Magic Chile Shop Simon odnosząc się do pochodzenia swojego Necronomiconu, jasno określa go jako starożytną sumeryjską religię, co choć dla wielu jest dość kontrowersyjną tezą, w dość jasny i prosty sposób pomoże nam odnaleźć rolę i osobę Tiamat w szeroko pojętej tzw. Mitologii Cthulhu. Co ciekawe, sercem dzieła Simona jest „Tekst z Magan”, który w dużym stopniu jest zwierciadłem poematu Enuma Elisiz, choć z trochę innej perspektywy.

Jeżeli chodzi o zmianę obrazowania samej Tiamat, to z pewnością większy akcent zostanie położony na jej rolę jako Królową Przedwiecznych, niż jako na matkę Starszych Bogów. Nabiera cech zdecydowanie chtonicznych stając się matką wszelkiego zła i zaraz, które przychodzą z podziemi. Staje się boginią, która występuje nie tylko jako pierwotny chaos, który jest początkiem wszystkiego, ale także tą, w której imieniu rozlewa się krew, aby rozbudzić ją ze snu w głębokich grotach ziemi. Jest to dość logiczne, o tyle że Simon stawia w swoim Necronomiconie tezę, iż można identyfikować ją z sumeryjską boginią świata podziemnego Ereszkigal, której imię znaczy też "Lady of the Great Below". Natomiast co do samego znaczenia nazwy Magan, wysuwa teorię że może to znaczyć dosłownie - Miejsce Śmierci (co sugeruje raczej miejsce transformacji niż ogólnie pojęty koniec w dowolnej kategorii absolutnej).

Ogólnie w swoich dywagacjach autor omawianego Necronomiconu posuwa się dość daleko proponując utożsamiać Tiamat także z węzowymi charakterami takich sił jak Lewiatan, czy Tehom, natomiast drugą chaotyczną zasadę – Apsu z Cthulhu. Ma to dla nas znaczenie o tyle iż akcentuje jej uniwersalny smoczy charakter, bardzo silnie związany z wodą, ale i z wszystkimi pozostałymi żywiołami. Co więcej argumentem potwierdzającym tę teorię, są częste odniesienia w Necronomiconie Simona do odwiecznego kultu węża, w którym rola Tiamat miałaby niebagatelne znaczenie. Ma to swoje odbicie także w cytacie otwierającym



podrozdział niniejszej pracy, który bardzo dobrze obrazuje symbol Smoka, jako tego, co leży poza wszelkimi pojęciami i przeciwieństwami, ale jest siłą najpotężniejszą z nich wszystkich, gdyż łączy je wszystkie w sobie.

Można doszukiwać się powiązań tej teorii także z liczbą 11, która dość często pojawia się zarówno w Enumie Elisz jak i Tekście z Magan w odniesieniu do niektórych aspektów bogini (w pierwszym wypadku jest liczbą potworów, które zrodziła Tiamat do walki z bogami światła i porządku, więc może stanowić wskazówkę, w jaki sposób adept ścieżki lewej ręki może dążyć do ich przekroczenia i wykroczenia jeden stopień dalej; natomiast w drugim przypadku jest liczbą ofiar z krwi, którą należy złożyć by rozbudzić boginię z jej snu). W najprostszej z możliwych interpretacji liczba 11 oznacza ostateczną i zakazaną jedność, gdyż powstaje z połączenia mikrokosmosu (liczby 5) z makrokosmosem (liczby 6).

Ostatnim elementem, który wypada omówić kiedy staramy się zrozumieć połączenie Tiamat z siłami Przedwiecznych z Necronomiconu jest motyw krwi. Tym razem nabiera on jeszcze większego znaczenia niż w Enumie Elisz, gdyż tym razem krew nie jest już tylko esencją, z której stworzony jest człowiek, czy substancją, która zawiera w sobie chaotyczny-kreatywny pierwiastek wszechświata, ale stanowi bramę do świata ciemności i daje człowiekowi możliwość stania się równym bogom.

Jeżeli postaramy się spojrzeć z pewnym przymrużeniem oka na Enume Elisz i Tekst z Magan jako dwie dopełniające się lustrzane części jednej całości, możemy ujrzeć następujący obraz:

W Tekście z Magan czytamy:

„Podzielił zabitą Tiamat na dwie części  
I utworzył z nich niebo i ziemię  
Oraz Bramę, poza którą Przedwieczni pozostawać mają na wieki,  
Której klucz został na zawsze ukryty.”

Natomiast w Enumie Elisz:

„ wichry niech poniosą jej krew ku miejscom tajemnym”  
„przeciął jej żyły z krwią, i wiatru północnemu ponieść ją zlecił na miejsce tajemne.”

Logicznie łącząc to z historią o powstaniu człowieka, nie musimy się zbyt długo zastanawiać, gdzie ukryty został ów klucz. Zresztą sam Necronomicon w dalszej części tekstu z Magan odpowiada nam na to pytanie wprost: „Człowiek jest kluczem, który otworzyć może bramę Iak Sakkak”. Krew jest więc tym, co łączy człowieka z Przedwiecznymi i sprawia, że świat Stworzenia nierozłącznie związany jest z Ciemnością i Chaosem, gdyż zawiera w sobie pierwotny pierwiastek jakim jest moc zawarta w ludzkiej krwi.

## V. PODSUMOWANIE

Charakter natury bogini Tiamat należy prawdopodobnie do jednych z najbardziej skomplikowanych przypadków we wszystkich mitologiach. Analogii w cechach bogini możemy doszukiwać się od tak pierwotnych sił archetypowych bogini matki jak Gaia, po chthoniczne moce bogini Ereszkigal. Z jednej strony oznacza wieczną twórczą esencję w przyrodzie, z drugiej jej ostateczną zagładę i ciemność.

Ujmując to zagadnienie z innej perspektywy możemy otrzymać znowu zupełnie inny obraz, gdyż Tiamat idealnie wpisuje się w kolejny już archetypowy symbol Smoka, czyli tego, który przekracza wszelkie dualności, prowadząc człowieka na drodze ostatecznej zakazanej jedności.





Jednakże i tym razem możemy posunąć się krok jeszcze dalej. Tiamat jest także tą siłą, która należy do tego świata, jednak jeżeli podążymy za teoriami z Necronomiconu śmiało możemy założyć, że jej korzenie leżą poza znanymi nam kątami i wymiarami, pomiędzy Drzewem Życia i Drzewem Nocy. Jej krew natomiast jest kluczem, który otwiera wszelkie bramy, będąc wieczną obietnicą daną rodzajowi ludzkiemu. Nie może nas to wszakże dziwić – w końcu ewolucja na prawdziwej ścieżce nie ma żadnego początku ani końca.

#### Bibliografia:

1. „Mitologia Mezopotamii” Krystyna Łyczkowska i Krystyna Szarzyńska
2. „Stworzenie świata w Enumie Elisz” Mircea Eliade
3. „Chaos i kosmos. Kosmogeneza” Eleazar Mielecinski
4. „Mit o stworzeniu świata” Erich Fromm
5. „Twórcza krew w Mezopotamii” Jean-Paul Roux
6. „Enuma Elisz” H.W.F. Saggs
7. Enuma Elisz
8. Necronomicon

---

## Alchemiczne odrodzenie w wodach Tiamat

### pathworking

Usiądź w wygodnej pozycji. Zamknij oczy. Zaczynaj oddychać głęboko i regularnie. Z każdym oddechem pocuj coraz większe rozluźnienie i po chwili rozpocznij wizualizację:

Wyobraź sobie, że stoisz na brzegu morza w nocy. Morze jest spokojne i czujesz powiew morskiej bryzy na swojej twarzy. Chmury na niebie zakrywają księżyc, ale gwiazdy są widoczne.

Zdejmij z siebie ubranie i wejdź do wody. Powoli zacznij się zanurzać wchodząc coraz głębiej do morza. Zanurz się w wodzie tak, aby przykryła cię zupełnie. Pocuj jak spadasz w dół, głęboko w morską otchłań. Wokół siebie widzisz czarne węże pływające pod wodą. Zaczynaj oddychać pod wodą i pocuj jak twoje ciało zaczyna przenikać morską sól zawartą w wodzie. Wchodzi ona przez skórę, dostaje się wraz z oddechem do płuc i w końcu przenika całe ciało. Czujesz ból, ale równocześnie przyjemność zjednoczenia z pierwotną ciemnością. Pocuj jak twoje ciało rozpuszcza się w wodnym łonie bogini Tiamat. Wokół ciebie wody stają się czarne i widzisz jedynie ciemną pustkę. Rozpływasz się w tej ciemności, twoje ciało powoli staje się czarnym płynem, który miesza się z otaczającą cię ciemną wodą. Czujesz jak twoja świadomość rozpływa się w oceanie wszechświata, a przed twymi oczami przesuwają się obrazy i wizje wszelkich aspektów ludzkiego życia i śmierci. Równocześnie czujesz, że przekształcasz się i przechodzisz oczyszczenie. Wszystko, co słabe i niedoskonałe w tobie rozpuszcza się w wodzie, a to, co zostaje jest twoim źródłem, nieśmiertelną esencją, iskra boskości.

Czujesz teraz, że płyniesz w górę, do powierzchni morza. Unosisz się na wodzie, a ponad sobą widzisz ciemne niebo. Chmury rozsuwają się i w górze dostrzegasz księżyc w pełni. Czujesz niezwykłą czystość i lekkość. Niebo staje się coraz jaśniejsze i zaczyna świtać. Księżyc znika i wschodzi słońce. Rozpoczyna się dzień.



Czujesz teraz jak twoja iskra boskości zaczyna stawać się coraz większa i intensywniejsza, zmieniając się w płomień. On natomiast rośnie i coraz bardziej płonie, a jego żar zwiększa się wraz z wędrówką słońca na horyzoncie. Słońce ogrzewa wody morskie i czujesz jak niezwykle żar powstaje u podstawy twojego kręgosłupa i ogarnia całe ciało. Gdy słońce góruje w godzinie południowej, czujesz, że jesteś żywym płomieniem, esencją ognia. Płonąc, unosisz się nad wodą – przedtem czarną, teraz czystą i lśniącą odbiciem słońca. Odczucie to jest ekstatyczne i ogarnia cię poczucie totalnej mocy.

Gdy słońce zaczyna zniżać się do linii horyzontu i jego blask słabnie, czujesz jak ogień w tobie zaczyna krystalizować się w ciało. Twe stare ciało, które rozpuściło się w wodzie, jest przeszłością, a nowe zaczyna się tworzyć. Poczuj i zobacz jak jest ono budowane i jak ogień przekształca się w formę. Znow posiadasz teraz fizyczne ciało, ale ogień i poczucie mocy pozostały w tobie jako więź pomiędzy duchem i materią.

Słońce znika teraz za horyzontem i znow rozpoczyna się noc. Płyniesz do brzegu i wychodzisz z morza – z poczuciem siły i świeżości – odrodzony w ciemnych wodach Tiamat. Twoja alchemiczna transformacja jest kompletna i czujesz w sobie jedność energii. Posiadasz jednolitą świadomość, jesteś wyjątkową i jedyną w swoim rodzaju istotą w całym wszechświecie, równocześnie związaną ze świadomością kosmiczną. Oddaj się medytacji nad tym odczuciem.

---

#### Komentarz:

Ten pathworking odzwierciedla cztery główne alchemiczne procesy duchowej transformacji. Zanurzenie w wodach Tiamat reprezentuje pierwszy, początkowy proces: alchemiczne solutio albo Nigredo (czernienie). Woda jest zasadą rozpuszczającą, która dezintegruje i oczyszcza niedoskonałe ciało maga. To esencja pierwotnego chaosu i rozkładu, który w mitologiach symbolizuje smocza bogini Tiamat. W alchemii sól powodująca rozkład nazywana jest "pianą Tyfona", od imienia innego morskiego potwora pokrewnego Tiamat. Pitagorejczycy nazywali zaś wody oceanu "Łzą Kronosa" z powodu słonych właściwości. Ciało zanurzone w wodzie morskiej również rozpuszcza się w czarną sól, która potem zostaje oczyszczona i staje się esencją mądrości.

Wody Tiamat są pierwotnym łonem, które zawiera wszelki potencjał: wszystkie żywioły i całe potencjalne życie. Jest matrycą wszelkiego stworzenia. W sensie psychologicznym, symbolizuje zbiorową nieświadomość. Oczyszczenie i destylacja ciała i ducha w oceanicznych wodach powoduje wyizolowanie świadomości i inicjuje alchemiczną koagulację – samo-odtworzenie siebie. Proces ten rozpoczyna się w następnej fazie alchemicznego Opus Magnum – Albedo (bielenia), w której pierwotna materia zostaje oczyszczona. Następnie, kolejnym krokiem jest faza Citrinitas (żółcenia), w której pierwotna materia zostaje poddana uszlachetnieniu. Ostatecznie transformacja sięga szczytu w fazie Rubedo (czerwienienia), co również odpowiada wzniesieniu Kundalini. Symbolem tego etapu jest słońce wchodzące w zenit. Owocem jest jednolita świadomość, a proces re-kreacji jest ukończony. Ciało i duch są odnowione i adept wyłania się z wody – podobnie jak nowonarodzone dziecko opuszcza matczyne łono.



# Podróż do Ulthar

(Na podstawie opowiadań "The Dream Quest of Unknown Kadath" i "The Cats of Ulthar" H.P. Lovecrafta i "Tekstu z R'lyeh". Pathworking był częścią projektu astralnego Łoży Magan przeprowadzonego na przełomie 2004/2005 r. oraz wspólnego projektu magii snów przeprowadzonego wraz z Łożą Sothis)

## Wprowadzenie

Ulthar jest pradawnym miastem leżącym w Krainie Snów, gdzie kot jest zwierzęciem świętym. Nie wolno zabijać tutaj kotów. Prawo to zostało prawdopodobnie ustanowione po historii jaka wydarzyła się w Ulthar. Otóż przybyła niegdyś do tego miasta karawana z Egiptu z małym chłopcem o imieniu Menes, który miał czarnego kota. Kot ten został zabity przez starego człowieka i jego żonę, którzy nienawidzili wszelkich kotów. Wtedy chłopiec rzucił klątwę, która spowodowała, że wszystkie koty z miasta wdarły się do chaty owych ludzi i pożarły ich. Od tej pory ustanowiono prawo, że żaden kot w mieście nigdy nie zostanie zabity. Legendy głoszą, że w Ulthar znaleźć można kopię Pnakotycznych Manuskryptów, dzieła równie pradawnego jak sam Necronomicon.

## Przygotowanie

Medytacja nad pieczęciami Strażników Krainy Snów:



Nemus



Dacos



Cabid



Leebo

Potem wypowiedz inkantację:

**NEMUS, DACOS, CABID, LEEBO!**

Przyzywam was poprzez wasze pradawne imiona

Służcie mi w moim dziele

Spójrzcie na wasze symbole!

**YAILISBO IBUZOD!**

**NEMUS, DACOS, CABID, LEEBO**

Związuję was tymi słowy:

**ADULAL! ABUIAL! LEBUSHI!**



Pozwólcie mi przejść bez przeszkód  
Przez krainy waszego Królestwa  
I niech sen nie osłabi mych oczu  
W imię Smoka!  
Ho Drakon Ho Megas!

Uczyń znak Kish

## Pathworking

Teraz wyobraź sobie, że znajdujesz się przed ogromną heksagonalną bramą lśniącą dziwnym światłem. Wyobraź sobie srebrny klucz w twojej dłoni. Znajdź zamek w bramie i włóż do niego klucz. Wypowiedz słowa: Lepaca Kliffoth! I przekręć klucz 9 razy. Znajdziesz się wówczas w przedsionku Krainy Snów. Na tronie z czarnego kamienia zobaczysz zakapturzoną postać. To Umr At Tawil, pradawny strażnik bramy i przewodnik do ostatecznych wrót, przez które wejdiesz do Krainy Snów. Nie wypowiada on słów, lecz komunikuje się mentalnie. Skoncentruj się na lśniącym w ciemnościach kluczu i czarnej postaci przewodnika. Wejźdź w niebieskie światło i przekrocz granicę pomiędzy światem snu i jawy.

Stoisz teraz nad brzegiem rzeki Skai. Wokół widzisz zielone łąki i jasne lasy. Idź wzdłuż rzeki dopóki nie zobaczysz przedmieść Ultharu – małych zielonych chat i schludnych farm. Rozpoznasz miasto po dużej ilości kotów. Wejźdź do centrum miasteczka. Poczuj jego atmosferę – przyjrzyj się starym wypiętronym dachom, niezliczonym kominom, oraz małym uliczkom, po których koty spacerują swobodnie. Pomiędzy nimi widzisz małego czarnego kotka, który w jakiś sposób wydaje się do ciebie przywiązany. Najwyraźniej chce, abyś poszedł za nim w jakieś miejsce w miasteczku. Idź za nim i nie zgub go po drodze.

Idąc za kotem, dochodzisz do ogromnego pradawnego budynku z kamienia. Jego charakterystyczną cechą jest wysoka okrągła wieża z kamienia, opleciona bluszczem. To świątynia Starszych Bogów. Kot wchodzi do środka przez uchylone drzwi. Podążasz jego śladem. W środku nie ma nikogo. Panuje jedynie wzniosła cisza i słychać szept wiatru przechodzącego przez niewielkie okna. Kot prowadzi cię do ciemnego zakątka świątyni, gdzie zauważasz kamień wyglądający jak wejście do jakiegoś ukrytego miejsca. Gdy dotykasz kamienia, przesuwają się on i widzisz ciemne schody w dół. Kot znika w ciemnościach korytarza. Idziesz za nim. Srebrny klucz lśni w twojej ręce i rozświetla mrok.

Wchodzisz teraz do krypty oświetlonej dziwnym niebieskawym światłem, gdzie znajduje się biblioteka pradawnej wiedzy. Spójrz na starożytne woluminy ustawione starannie na pokrytych kurzem kamiennych półkach. Wystarczy dotknąć książek by doświadczyć wizji pradawnych czasów, które są w nich opisane. Idź do kamiennego stołu w środku komnaty. Leży na nim stara księga. Na jej okładce widzisz zarysy dziwnego monolitu wyłaniającego się z oceanu. Połóż rękę na księdze. Bez otwierania czujesz jak twoje zmysły dostrajają się do jej zawartości. Słyszysz dźwięk fal rozbijających się o morskie skały. Przed twoimi oczami zaczyna rysować się wizja: unosisz się nad ciemnymi wodami, pośród zarośniętych glonami ścian i połamanymi kolumnami zatopionego miasta. Widzisz cienie tańczące wzdłuż ścian w jasnym świetle księżyca. Mijasz dach pradawnej świątyni, przed którą znajdują się wciąż sfinksy nienaturalnej wielkości prowadzące do tego, co kiedyś było publicznym placem. Gdy dalej dryfujesz nad wodą, poziom oceanu obniża się i widzisz wyraźnie linie dawnych ulic i ścian zatopionych niewielkich domków. Przed tobą z ciemności wyłania się ogromny budynek stojący samotnie – ciemny i niski z wieżą w każdym jego rogu,



wybrukowanym dziedzińcem w centrum i małymi okienkami. W świetle księżycy dostrzegasz na dziedzińcu dziwny monolit przypominający ten, który widziałeś na okładce książki. Jego kształty w jakiś sposób przypominają dziwną bestię morską. Poruszające się cienie sprawiają wrażenie, że kształt żyje. Wizja jest tak realna, że czujesz morską bryzę na swym ciele i słyszysz szept wiatru, który wydaje się przybierać formę słów wypowiedzianych w jakimś nieznanym języku. Otwórz swój umysł na zapomnianą wiedzę.

Gdy zechcesz opuścić miejsce, wezwij kota by wyprowadził cię z krypty. Wróć do portalu niebieskiego światła i powróć do świata jawy. Zamknij bramę srebrnym kluczem i wracaj do normalnej świadomości.





## Inne mitologiczne bestie i potwory związane z wodą

### Wrytra

Indyjski demon zniewalający wodę i powodujący suszę. Nie jest to typowy wodny smok, lecz jego rola jest ściśle związana z wodą. Otóż mit głosi, iż latem ludzie cierpieli z pragnienia, gdyż wąż Wrytra zamknął w swych dziewięćdziesięciu dziewięciu zwojach wszystkie wody. Jedynym bogiem, który odważył się z nim zmierzyć był Indra. Na rydwanie zaprzęgniętym w Wiatr i z pomocą Wisznu i orszaku Marutów przybył do legowiska Wrytry, by stawić mu czoła. Inni bogowie uciekli gdy tylko Wąż zaryczał, lecz Indra się nie uląkł. Obaj walczyli tym samym orężem - błyskawicą, grzmotem, mgłą, ciemnością i gradem. Indra rzucił świszczącym piorunem w plecy Węża, raził go w głowę i w czułe miejsce, aż wreszcie go zabił. Wrytra upadł na ziemię z rozczłonkowanym ciałem. Ukryte w nim rzeki teraz zaczęły wypływać, spiesząc do morza. Płynęły z gwałtownością, która przerażała niebo i ziemię. Indra zaś w tym czasie, ogarnięty lękiem po swym czynie, przebył dziewięć i dziewięćdziesiąt rzek i przeleciał szerokie przestrzenie. Gdy odszedł (co symbolizowało odejście burzy), wróciła kosmiczna harmonia. Wrytra opisywany był jako smok, wąż, lub chmura nie przepuszczająca wody. Jego zabicie jest kosmogonicznym aktem stworzenia – rozdzielenia ziemi i wody.

### Nagowie

Demoniczne węże z mitów indyjskich, które zamieszkują ziemię i wody. Lubią wilgoć, a ich wijące się ciała przypominają wodne fale. Można je spotkać na dnie fontann, źródeł, jezior i stawów, rzek i oceanów. Ich pożywieniem jest powietrze, światło księżyca oraz mleko, które przyjmują od ludzi. Czci się je w porze deszczowej i zwani są synami wody, gdyż jako jej strażnicy mogą przekazać ją ludziom lub też wstrzymać. To oni również rozdzielają esencję z wody – napój nieśmiertelności. Często przedstawiane są na wizerunkach z czarką w ręku. Kierują pogodą i deszczem. Są także siłami płodności - kiedy męzatka ujrzy we śnie węża lub wodę, znaczy to, iż poczęła.

### Apalala

Jeden z hinduskich nagów. Wąż z ludzką głową i dwoma nogami, lecz bez skrzydeł. Według legendy był on strażnikiem źródła rzeki Subhavastu, który pod wpływem Buddy nawrócił się na Buddyzm. Wdzięczny za spokój, jaki zyskał po nawróceniu, Apalala chronił zamieszkały przez niego teren i jego mieszkańców przed innymi smokami. Początkowo ludzie składali mu za o dziękczynne ofiary, lecz potem stopniowo zapomnieli o nim. To rozgniewało Apalalę. Zwrócił się przeciwko ludziom i stał się złym smokiem, który niszczył ziemię i powodował burze.

### Stoorworm

Olbrzymi celtycki smok. Jego oddech był trujący. Każdego ranka podpływał do brzegu miasteczka i ziewał siedem razy. Przy siódmym ziewnięciu jego język sięgał daleko i chwycił na pożarcie zwierzęta i ludzi z miasteczka. Wielu wojowników próbowało go zabić, ale bezskutecznie. Miasteczko uratował jedynie mały chłopiec, o imieniu Assipatle, który pozwolił aby smok go połknął i podpalił go od środka. Gdy Stoorworm



wił się w agonii, chłopiec opuścił jego wnętrze. Tymczasem umierający smok rozpadał się na kawałki. Część jego wypadających zębów utworzyła wyspy Orkady. Druga część zębów – Szetlandy. Reszta zaś – wyspy Faroe. Jego ciało natomiast stało się ziemią Islandii.

## Skylla

Potwór z greckiej mitologii. Istnieje kilka legend dotyczących jej pochodzenia. Jedna z nich głosi, że początkowo Skylla była nimfą, w której zakochał się Glaukus, piękny młodzieniec z połową ciała ryby. Skylla jednak uciekła na jego widok. Wówczas Glaukus poprosił o pomoc czarownicę Kirke, aby rzuciła czar miłosny na Skyllę. Kirke jednak sama zakochała się w Glaukusie, a kiedy ten ją odrzucił, zemściła się przemieniając nimfę w morskiego potwora. Inna legenda głosi, że była ona córką króla Megary Nisusa. Megara toczyła wówczas wojnę z Kretą, której król Minos uwiódł Skyllę i namówił, aby obcięła swemu ojcu pasmo rudych włosów, zapewniających mu zwycięstwo. Tak też się stało. Król Nisus został zabity, a Megarę zdobył Minos, który zabił również Skyllę. Zamieniono ją wtedy w mewę i przeznaczono wieczną ucieczkę przed orłem morskim, którego postać przybrał jej zdradzony ojciec. Jako potwór morski, Skylla czyha na statki po jednej stronie wąskiej cieśniny morskiej. Po drugiej zaś czyha drugi potwór – Charybda. Skylla ma twarz i połowę ciała podobną do kobiecej, lecz także sześć sztych, zakończonych głowami psa, każda z trzema rzędami ostrych zębów. Posiada też dwanaście psich nóg i ogon ryby.

## Wiszapy

Ormiańskie potwory w formie smoków, które uosabiają nawałnicę burzową, burzowe chmury i śmierć. Żyją one w ukryciu, w wysokich górach, w chmurach i dużych jeziorach. Kiedy osiągną tysiąc lat życia mogą zniszczyć cały świat. To one są przyczyną zaćmienia słońca, które połykają w swej paszczy. Wiszapy to także nazwa starożytnych megalitów ustawionych przy źródłach rzek i górskich jeziorach. Wierzono, że są one strażnikami wody.

## Gargouille

Wąż morski, który pewnego dnia wynurzył się z wód Seine i spowodował wielkie fale i rozlew wody. Tych, których woda nie zabiła, wąż pożerał. Problemem postanowił się zająć arcybiskup Rouen. Wyruszył on do legowiska bestii, które mieściło się w jaskini przy brzegu Seine. Nikt nie chciał mu towarzyszyć w tej wyprawie, gdyż wszyscy bali się smoka. Jedynie jeden skazaniec zgodził się na wyprawę. Arcybiskup pokonał potwora za pomocą krzyża i przywiódł posłusznego do miasteczka. Tam mieszkańcy skazali go na śmierć i spalili na stosie, po czym prochy wrzucili do rzeki.

## Tyfon

Zanim przywódca bogów, z mitologii greckiej, po pokonaniu Tytanów i Gigantów mógł ostatecznie objąć tron na Olimpie, musiał pokonać jeszcze jednego przeciwnika. Matka Ziemia – Gaja, chcąc zemścić się na młodych bogach, za wybicie olbrzymów, oddała się Tartarowi, panu otchłani. Tak narodził się Tyfon – najstraszliwsze ze wszystkich stworzeń. „Od bioder w dół był węzem, a gdy rozkładał ramiona zakończone niezliczonymi głowami węzowymi, sięgały one na sto mil w obie strony. Jego ohydna ośła głowa opierała się o gwiazdy, olbrzymie skrzydła przesłaniały słońce, ogień tryskał z oczu, a z ust wylatywały płonące głązy.” (Robert Graves: *Mity greckie*) Jego żona Echidna, olbrzymka o postaci pół kobiety, pół węża, wydała mu na świat potomstwo równie straszne jak on sam:



Cerbera – psa o trzech głowach, strzegącego wrót piekielnych; hydre lernejską – wielogłowego węża wodnego; Chimere – potwora zięjącego ogniem, o głowie lwa, korpusie kozy i ogonie węża oraz dwugłowego psa Ortrosa.

Kiedy Tyfon ruszył na Olimp, bogowie w popłochu uciekli do Egiptu, zmieniając się w zwierzęta, żeby ich ów smok nie poznał. Tylko Atena została na miejscu i drwiła z tchórzostwa swego ojca – Zeusa. On zaś, nie mogąc tego znieść, powrócił do swej prawdziwej postaci, raził piorunem potwora i używając sierpu, którym Kronos skastrował Uranosa, ranił boleśnie syna Gaji. Wtedy Tyfon oplótł Zeusa tysiącami zwojów, odebrał sierp, obciął mu mięśnie nóg i ramion, i zawlókł, bezsilnego boga, do jaskini korycyjskiej, a jego mięśnie ukrył w skórze niedźwiedziej, oddając je na przechowanie swej siostrze Delfinie. Jednak Hermesowi i Panowi udało się wykraść powierzone Delfinie mięśnie i zwrócić je właścicielowi.

Zeus wrócił na Olimp i na nowo zaczął walkę. Tyfon uciekł na górę Nysę, gdzie Trzy Mojry dały mu owoce, kłamiąc, że po ich zjedzeniu wyzdrowieje, w rzeczywistości skazując go na śmierć. Wtedy dotarł do Tracji, zaczął wyrywać góry i ciskać nimi w Zeusa. Ten bronił się piorunami, od których góry się odbijały, padając na smoka i raniąc go straszliwie. Krew Tyfona spływała na góry Hajmos, skąd wywodzi się ich czerwona barwa i nazwa (*haima* – krew). Następnie potwór uciekł na Sycylię, gdzie Zeus ostatecznie zakończył bitwę przygniatając go górą Etną. „Odtąd góra po dziś dzień jęczy i drży wstrząsana rykiem uwięzionego smoka, daremnie usiłującego uwolnić się z otchłani ognia. Od wieków zatrute wyziewy Tyfona plugawią powietrze, a gorący popiół i lava chmurą czerwoną osnuwają szczyt, wyrzucane potężnym oddechem potwora.” (Wanda Markowska: *Mity Greków i Rzymian*)

Tyfon z greckiej mitologii czasami utożsamiany jest z egipskim potworem o tym samym imieniu. Obaj są oni związani z siłami natury, szczególnie tymi gwałtownymi, chaotycznymi i nieokiełznanymi. W Egipcie jednak jest to potwór wodny. Wylewy Nilu nazywane były przez starożytnych Egipcjan "Tyfonem". Wały ochronne wznoszone wzdłuż rzeki aby zapobiec powodzi nazywano *Taphos*. Egipcjanie przedstawiali Tyfopna w formie osła, krokodyla lub ryby, a czasami jest on też utożsamiany z egipską boginią Ta-Urt.

## Balhut

Według współczesnych badaczy arabski Balhut jest odpowiednikiem biblijnego Lewiatana. Jednakże być może pełni on nawet ważniejszą rolę niż w starożytnym hebrajskim folklorze, gdyż oprócz tego, iż wspomina się o nim jako ogromnym i potężnym potworze, w arabskim micie kreacji, staje się jednym z fundamentów materialnego świata.

Kiedy Allah zapragnął stworzyć Ziemię musiał znaleźć odpowiednią dla niego podporę, tak więc stworzył ogromnego byka o czterdziestu tysiącach głów, o czterdziestu tysiącach oczu i tyłuż nosach, uszach, językach

i łapach. Jego dwie łapy dzieli odległość pięciu lat marszu. Bóg rozkazał mu przedostać się pod ową skałę (czyli ówczesne wyobrażenie Ziemi jako płaskiego dysku) i wziąć ją na plecy i rogi. Byk ten nazywa się Rajjan. Jego pysk styka się z dwoma otworami skały. Oddycha dwa razy w ciągu dnia. Kiedy wdycha jest odpływ, a kiedy wydycha, jest przyptyw. Byk ten ma ogromne rogi, które przecinając ziemię sięgają tronu Boga.

Byk także nie miał oparcia dla swych łap, więc Bóg stworzył mu potężnego wieloryba. Jest on tak ogromny, że gdyby wody wszystkich mórz zebrały się w jednym z jego nozdrzy, to wszystko to można by porównać do ziarenka gorczycy na bezkresnej pustyni. Wieloryb ów przymocowany jest do tronu Boga łańcuchem o grubości siedmiu niebios i ziem. Tradycja głosi, że Szatan zwrócił się niegdyś do wieloryba ze słowami: Zaiste! Bóg nie stworzył istoty większej niż ty. Dlaczego nie wstrząsniesz ziemią? Kiedy wieloryb chciał to uczynić, Stwórca powołał do istnienia komara. Komar ten od czasu do czasu trapi wieloryba i przyciąga jego wzrok. Wieloryb ten spoczywa na wodzie, pod którą jest z kolei powietrze, a pod nim są ciemności wszystkich ziem.





Uważny czytelnik od razu zwróci z zaciekawieniem uwagę, czemu zdecydowaliśmy się zamieścić opis Balhuta, obrazowanego najczęściej jako właśnie wieloryba (choć czasem bywa przedstawiany także jako i wąż), w tekście poświęconym smokom morskim. Odpowiedź choć nie prostą zasugerowałem już w wstępie do opisu niniejszej istoty. Po pierwsze wraz z powyższym opisem jak i sugestiami ówczesnych badaczy i poetów arabskich, takich jak Al-Musadi, który zwraca uwagę, iż jest to istota tak ogromna i potężna, że poruszając się zrównuje z ziemią wszelkie drzewa, domostwa, a nawet góry, możemy śmiało utożsamiać Balhuta z archetypową siłą morskiego potwora, którego stałymi cechami są wodny, chaotyczny i destrukcyjny charakter. Po drugie i ważniejsze natrafiamy na liczne odniesienia do biblijnego Lewiatana (notabene w współczesnym hebrajskim języku słowo Lewiatan znaczy dosłownie „wieloryb”), który jest prawdopodobnie najbardziej rozpowszechnionym symbolem morskogo smoka w ogóle. Co więcej w jednym z przekazów tradycji muzułmańskiej czytamy, że byk i wieloryb połykają wodę spływającą z ziemi, a kiedy wypełnią się ich brzuchy, to nastanie koniec świata i czas zatrzyma swój bieg. Ten opis daje nam jasne skojarzenie z hebrajskimi Lewiatanem i Behemothem, które ostatecznie mają spełnić podobną funkcję.

## Illujanka

Kiedy staramy się natrafić na informacje na temat starożytnych węży morskich z dzisiejszych wschodnich terenów basenu morza śródziemnego, z pewnością poszukiwania zaprowadzą nas do starego hetyckiego mitu, którego treścią są zmagania boga burzy z wężem morskim. Dlaczego boga burzy? Otóż dlatego iż zajmuje on naczelną pozycję każdego z blisko wschodnich panteonów, jako władcy świata i bóstwa życiodajnego deszczu, jako że są to tereny które od zawsze zmagają się z ubytkiem wody (czego najbardziej znanym przykładem jest Grecja, wraz z Zeusem). Wąż natomiast (Illujanka w języku hetyckim oznacza dosłownie węża) zawsze symbolizował chaotyczny i nieokiełznany żywioł wody, nad którym główne bóstwo danego panteonu musiało zapanować, aby mógł zapanować porządek i harmonia w świecie człowieka. Czasem uważa się także, że potwór był bóstwem chtonicznym, symbolizującym suszę i letnie upały, ale nie ma pewności, że tak mniemano powszechnie.

Zachowane wersje mitu cechuje zwięzłość relacji, niezwykła \ oszczędność środków stylistycznych (brak przydawek przymiotnikowych, porównań itd.). Niestety nie posiadamy także w pełni zachowanej wersji mitu i wiele pozostaje pozostawione naszym domysłom. W sukurs przychodzą nam tu mity starożytnej Babilonii, a szczególnie grecki mit o walce Zeusa z Tyfonem, które zawierają wiele paralelnych wątków. Jednakże to pozostawię do oceny adresatom niniejszego tekstu i pozwolę samym ocenić treść mitu, którego zachowaną część przytaczam poniżej.

„Wąż zwyciężył...(boga burzy)..., zabrał mu serce i oczy. I bóg burzy go [...]. (Bóg burzy) wziął sobie za żonę córkę (śmiertelnika) Biedaka, miał z nią syna. A gdy ten dorósł, ożenił się z córką Węża.

Bóg burzy pouczał syna: — Gdy pójdziesz do domu swej żony, zażądaj od nich mego serca i oczu.

Kiedy ów poszedł, zażądał od nich serca, i dano je mu. Następnie zażądał od nich oczu, i te także mu dano. Zaniósł je bogu burzy, swemu ojcu, i (tak) bóg burzy odzyskał serce i oczy.

Kiedy jego postać stała się podobna dawnej, (bóg burzy) znów ruszył nad morze, aby walczyć. Gdy (tam przybył), wypowiedział mu (Wężowi) bitwę. I zaczął go, Węża, zwyciężać. A syn boga burzy (który był) z Wężem, zawołał w górę, ku niebu, do swego ojca: — Pochwyć także i mnie, nie oszczędzaj! I zabił bóg burzy Węża i swego syna...

## Jormungand

W mitologii skandynawskiej Jormungand przedstawiony jest jako gigantyczny wąż morski, który w dniu Ragnaroku, czyli ostatecznej bitwy pomiędzy bogami, a siłami zła, stoczy walkę na śmierć i życie z Thorem (na co warto zwrócić uwagę, kolejny raz bóstwem identyfikowanym z burzą i piorunami).



Pierwszą wzmianką która wprowadza nas w historię tej postaci jest informacja o pochodzeniu tego morskiego węża. Jormungand był jednym z trójki dzieci boga Lokiego i gigantki Angrbody. Bogowie od samego początku zdawali sobie sprawę z zagrożenia jakie potencjalnie miał nieść z sobą, tak więc Odyn postanowił by w jakiś sposób unieszkodliwić szybko przybierającą w rozmiarach i siłę bestie. Wrzucił więc węża do oceanu, który otaczał całą ziemię, jednakże Jormungand rósł dalej tak szybko, iż w niedługim czasie stał się tak ogromny, że z łatwością owinał dookoła cały świat. Stąd także pochodzi jedno z jego imion - Wąż Midgardu (czyli krainy ludzi). Leży on w najgłębszych czeluściach oceanu, gdzie trzyma w ustach swój własny ogon (należałoby w tym momencie rozważyć silne odniesienie do postaci Uroborosa).

Najważniejszym motywem mitologicznych podań jest jednak walka między Jormungundem, a Thorem w czasie Ragnaroku. Wąż powstanie wtedy z oceanu i zatruje swoim jadem niebios. Po długiej i zaciętej walce bogowi burzy uda się go pokonać, po czym wykona dziewięć kroków i sam padnie, śmiertelnie porażony jadem węża. Co warto zauważyć w mitologii skandynawskiej podział na siły światła i mroku, choć całkiem wyraźny, jest bardziej zharmonizowany i dużo mniej nacechowany wartościowo. Walka pomiędzy tymi dwoma odmiennymi pierwiastkami w przyrodzie jest stałym i odwiecznym elementem, bez którego koniec, ale i zarazem początek nowego świata nie jest możliwy. Tak więc tym razem symbol morskiego smoka zostaje poszerzony o kosmiczną zasadę destruktywnego chaosu, która jest stałym elementem integralnego spojrzenia na wszechświat.

## Kraken

Ten legendarny potwór morski, który według podań miał pojawiać się na wybrzeżach Norwegii i Ameryki Północnej, doczekał się pierwszej nowożytnej wzmianki na swój temat w „Naturalnej Historii Norwegii” napisanej w 1755 roku przez biskupa Bergen, Eryka Pontopiddan, który opisuje go jako istotę wielkości małej wyspy. Prawdopodobnie jeszcze wcześniej na jego opis możemy trafić u Pliniusza, według którego stworzenie miało blokować Cieśninę Gibraltarską. Szukając jego rodowodu jeszcze gdzie indziej możemy zwrócić uwagę na jego pochodzenie etymologiczne, które prawdopodobnie będzie bliskie słowu „krake”, które u ówczesnych ludów północy mogło sugerować „pokrzywione” lub „cudaczne” stworzenie (odpowiednio dla angielskich słów crook i crank). W bardzo ciekawy sposób łączy się to z opisem wyżej wymienionego biskupa, według którego prawdziwym zagrożeniem spowodowanym przez kontakt z Krakenem, nie była sama istota lecz wir, który powodowała szybko zanurzając się w odmęty oceanu. Podobnie sytuacja ma się z późniejszymi przedstawieniami tej istoty, w której częściej przedstawiana jest jako gigantyczna kałamarnica, na którą najczęściej wchodzi niczego niespodziewający się żeglarze, po czym szybko orientują się, że wyspa po której stąpają żyje i zaczyna szybko ginąć w falach.

Jeżeli spojrzymy na wszystkie te podania i możliwe interpretacje postaci Krakena z delikatnym przymrużeniem oczu możemy dojść do następujących wniosków. Jako że bardzo ważnym elementem wszystkich tych przekazów jest element kolejny raz wiru i zaburzenia równowagi (poprzez bądź to tonięcie wymyślonej wyspy lub też słowo „krake”) poprzez który odkrywamy jego silnie chaotyczny element. Po drugie ważnym elementem są tonięcie w odmętach oceanu (co może budzić skojarzenia z zgłębianiem podświadomości) oraz symbol wyspy, bądź też potwora / przeszkody, który blokuje do niej dostęp, przy czym drogą do jej pokonania byłaby właśnie wyżej wymieniona eksploracja chaotycznego i podświadomego elementu.

Opracowali: Laura, L.L., Agnus